



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

TESIS

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE
DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RÍO NAPO 2023**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN
FILOSOFÍA Y PSICOPEDAGOGÍA**

**PRESENTADO POR:
NANCY PAOLA SALAZAR SOSA**

**ASESOR:
Lic. EDGAR REATEGUI NORIEGA, Mgr.**

**IQUITOS, PERÚ
2024**

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°562-GT-FCEH-UNAP-2024

En Iquitos, en el auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades a los 20 días del mes de noviembre del 2024 a horas 09.00 a.m., se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RÍO NAPO 2023**, aprobado con R.D. N°2252-FCEH-UNAP del 08/11/24, presentado por la bachiller **NANCY PAOLA SALAZAR SOSA**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en Filosofía y Psicopedagogía que otorga la Universidad de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N°1449-2024-FCEH del 11/07/24 está integrado por:

Dr. RUSEL AMERICO PIZANGO PAIMA	Presidente
Mgr. CELIA MARIA BABILONIA REATEGUI	Secretaria
Mgr. MOISES RENGIFO RENGIFO	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: *Satisfactoriamente*

El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:
La Sustentación Pública y la Tesis ha sido *Aprobado* con la calificación *Bueno*
Estando la bachiller apta para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Secundaria con especialidad en Filosofía y Psicopedagogía

Siendo las *10:30 am* se dio por terminado el acto *de sustentación*

.....
Dr. RUSEL AMERICO PIZANGO PAIMA
Presidente

.....
Mgr. CELIA MARIA BABILONIA REATEGUI
Secretaria

.....
Mgr. MOISES RENGIFO RENGIFO
Vocal

.....
Mgr. EDGAR REATEGUI NORIEGA
Asesor

JURADOS Y ASESOR



Lic. RUSSEL AMERICO PIZANGO PAIMA, Dr.

Presidente



Lic. CELIA MARIA BABILONIA REATEGUI, Mgr.

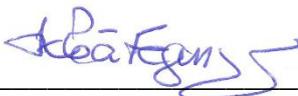
Secretaria



Lic. MOISES RENGIFO RENGIFO, Mgr.

Vocal

ASESOR



Lic. EDGAR REATEGUI NORIEGA, Mgr.

17% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 14%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
108 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A mis padres: José y Lidia Esperanza que me han sabido formar con principios y valores, lo cual me ayudó a seguir adelante para lograr mis metas.

AGRADECIMIENTO

Principal a Dios quién el que me ha guiado y dado serenidad y fortaleza para no rendirme frente a los obstáculos.

A los directores y plana docente de las dos Instituciones Educativas del río Napo; la I.E N° 60809 de la comunidad 3 de mayo y I.E N° 60302 de la comunidad de Mangua, por permitirme desarrollar la investigación con los estudiantes y en los ambientes de la institución.

Finalmente, mi agradecimiento también va dirigido a mi asesor de tesis, el maestro Edgar Reátegui Noriega, por su guía y apoyo constante en la realización de la presente investigación.

ÍNDICE

	Página
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADOS Y ASESOR	iii
RESULTADO DEL INFORME DE SIMILITUD	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	3
1.1. Antecedentes	3
1.2. Bases Teóricas	5
1.3. Definición de términos básicos	11
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	13
2.1. Formulación de la Hipótesis	13
2.2. Variables y su operacionalización	13
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	18
3.1. Diseño metodológico	18
3.2. Diseño muestral	19
3.3. Procedimientos de recolección de datos.	20
3.4. Procesamiento y Análisis de Datos	21
3.5. Aspectos Éticos	22

CAPÍTULO IV: RESULTADOS	23
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	35
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	37
CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES	38
CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN	39
ANEXOS	43
01: Matriz de consistencia	44
02: Instrumentos de recolección de datos	47
03: Informe estadístico de validez y confiabilidad	53

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 1	La dimensión juego didáctico 23
Tabla 2	La dimensión juego de dramatizaciones 24
Tabla 3	La dimensión juegos cooperativos y competitivos 25
Tabla 4	Descripción de las Estrategias Lúdicas 26
Tabla 5	Dimensión Construye su identidad 27
Tabla 6	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común 29
Tabla 7	Descripción de los Logros de aprendizaje 30
Tabla 8	Prueba de Normalidad 32
Tabla 9	Correlaciones 33

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 La dimensión juego didáctico	23
Figura 2 La dimensión juego de dramatizaciones	24
Figura 3 La dimensión juegos cooperativos y competitivos	25
Figura 4 Descripción de las Estrategias Lúdicas	26
Figura 5 Dimensión Construye su identidad	28
Figura 6 Dimensión convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	29
Figura 7 Descripción de los Logros de aprendizaje	30

RESUMEN

En esta investigación se propuso como objetivo principal determinar la relación entre el nivel de desarrollo de las estrategias lúdicas y logros de aprendizaje en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica de estudiantes de secundaria en comunidades del río Napo durante el año 2023.

El enfoque del trabajo fue de tipo correlacional, optando por un diseño cuantitativo para recopilar datos.

La población de estudio comprendió 130 estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023, y se empleó un muestreo censal, considerando la totalidad de la población como la muestra.

Para recopilar información sobre las estrategias lúdicas y el aprendizaje en el área mencionada, se utilizó el cuestionario como instrumento de evaluación.

Los resultados más destacados revelaron que, con un nivel de error del 0,0%, existe una correlación muy fuerte entre el nivel de aplicación de estrategias lúdicas y el rendimiento académico. Por consiguiente, se confirmó la hipótesis de investigación, indicando que hay una relación significativa entre el nivel de implementación de estrategias lúdicas y logros de aprendizaje en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del río Napo en 2023.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Logros de aprendizaje.

ABSTRACT

In this research, the main objective was to determine the relationship between the level of development of recreational strategies and learning in Personal Development, Citizenship and Civics of high school students in communities of the Napo River during the year 2023.

The approach of the work was correlational, opting for a quantitative design to collect data.

The study population included 130 high school students in the Napo River communities in 2023, and census sampling was used, considering the entire population as the sample.

To collect information about recreational strategies and learning in the aforementioned area, the questionnaire was used as an evaluation instrument.

The most notable results revealed that, with an error level of 0.0%, there is a very strong correlation between the level of application of playful strategies and academic performance. Consequently, the research hypothesis was confirmed, indicating that there is a significant relationship between the level of implementation of recreational strategies and learning achievement in Personal Development, Citizenship and Civics in high school students from the Napo River communities in 2023.

Keywords: Playful strategies, Learning achievements.

INTRODUCCIÓN

La educación a nivel mundial, en el país y particularmente en la región de Loreto, enfrenta una grave crisis en cuanto a los logros de aprendizaje en diversas áreas curriculares, abarcando desde matemáticas y ciencias hasta desarrollo personal, ciudadanía y cívica, lo cual genera preocupación. Es crucial considerar las diferencias en los resultados entre estudiantes de zonas urbanas y rurales, una cuestión pendiente que requiere atención urgente para superar las brechas en el trabajo pedagógico.

El problema en estudio presenta varias dimensiones para abordarlo, como la evaluación de las frías cifras de la ECE, la observación de la interacción emocional de los alumnos en el aula, así como el análisis de aspectos didácticos que comprometen la labor de los docentes. Este último aspecto es especialmente relevante, ya que está relacionado con las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes para guiar los aprendizajes.

Este contexto, considera la importancia de la aplicación de estrategias lúdicas en la enseñanza secundaria en una institución educativa de la zona rural. Estas estrategias pueden ayudar a superar diversos problemas que afectan a los estudiantes rurales, como la timidez, bajo nivel de interacción socioemocional, baja autoestima y bajos logros de aprendizaje. Según Chuqui (2022a), las actividades lúdicas facilitan un aprendizaje más significativo al activar factores clave en el proceso de enseñanza, promoviendo el desarrollo del pensamiento entre los aprendices.

Los hallazgos en el área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica son motivo de gran preocupación, ya que influyen en la construcción de corpus identitario de los

discentes (personal, cultural y nacional). Los resultados obtenidos en las pruebas nacionales del año 2019 en Comunicación, Matemáticas y Ciencia y Tecnología son precarios, situando a la región Loreto en el último lugar entre las 24 regiones. La brecha entre estudiantes urbanos y rurales en estas áreas también es alarmante. La investigación se enfoca en establecer el vínculo de las actividades lúdicas y el área de DPCC en alumnos de educación básica. Los objetivos específicos incluyen evaluar el nivel de estrategias lúdicas y logros de aprendizaje en dicha área, así como establecer la relación entre ambos. El estudio surge de la necesidad de aplicar estrategias de enseñanza-aprendizaje dinámicas y efectivas para mejorar los bajos niveles de logros de aprendizaje en la región. Las estrategias lúdicas se presentan como herramientas valiosas para el desarrollo cognitivo y socioemocional, estimulando el interés de los estudiantes.

La investigación se justifica por la importancia de conocer el impacto de las estrategias lúdicas en cuanto al aprendizaje de un curricular en particular, con la expectativa de obtener mejores resultados.

El estudio contribuye teórica, metodológica y socialmente al proporcionar nuevos conocimientos, evaluar variables mediante una metodología relacional y promover el uso dinámico de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje.

La investigación se clasifica como correlacional, buscando entender la relación entre las variables de trabajo. La población de estudio incluye alumnos de dos instituciones educativas a orillas del río Napo, con una muestra censal debido a la accesibilidad y viabilidad de intervención. El trabajo se desarrolla en siete capítulos que se desarrollan ampliamente a lo largo del presente.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

El 2023, se llevó a cabo un estudio no experimental, nivel exploratorio-descriptivo con un enfoque cuantitativo. La población estuvo conformada por estudiantes y docentes. Los resultados de la investigación resaltaron la valía de la utilización de estrategias lúdicas en el crecimiento académico, fomentando el desarrollo de habilidades y destrezas en los alumnos de dicha institución educativa.

En contraste, el 2022, se efectuó un estudio cualitativo de tipo documental basada en diversas fuentes como investigaciones previas, libros, tesis y revistas. Esta investigación concluyó que las estrategias lúdicas desempeñan un papel crucial al socializar a los alumnos con su entorno, promoviendo el aprendizaje y la interacción en las dimensiones cognitiva, comunicativa y socioafectiva. Se determinó que los juegos didácticos actúan como estimulantes para potenciar el talento, la competencia y la inteligencia, facilitando el proceso enseñanza-aprendizaje de forma entretenida que promueve la consecución de nuevos tópicos y el crecimiento de nuevas capacidades, generando un ambiente propicio para el entusiasmo por aprender (Cevallos y Palma, 2022, p. 85).

En 2022, se desarrolló una investigación no experimental, de tipo transeccional o transversal. Su población fue de 100 estudiantes de primer grado, que también formaron la muestra debido a su tamaño reducido. El estudio concluyó que las actividades lúdicas tienen una influencia significativa en el desarrollo social de los estudiantes. Los resultados indicaron mejoras en diferentes habilidades sociales incluso en la condición física. Además, se destacó la posibilidad de combinar actividades individuales y grupales propuestas por los docentes a través del juego,

mejorando las relaciones sociales mediante la interacción y la vivencia de experiencias significativas (Chuqui, 2022b, p. 64).

En 2021, se efectuó un estudio cuantitativo con enfoque aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La población fue de 1415 estudiantes, de los cuales se seleccionaron 48 del tercer grado de educación secundaria como muestra. La investigación concluyó que los docentes que no utilizan estrategias lúdicas intencionadamente enfrentan mayores dificultades para crear ambientes positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La aplicación de estrategias lúdicas, guiadas por orientaciones específicas, fortaleció las competencias comunicativas y generó una percepción positiva entre los estudiantes de tercer grado (Cruz, 2021, p. 114).

El 2021, se ejecutó un estudio cuantitativo experimental, enmarcado dentro del diseño pre experimental. La muestra consistió en 31 estudiantes pertenecientes a Educación Inicial.

Los hallazgos de la investigación dan cuenta que las actividades lúdicas constituyen una herramienta altamente beneficiosa, facilitando los procesos de enseñanza-aprendizaje y contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales en los niños de inicial (Ruiz, 2021, p. 43).

En 2020, se planteó una investigación aplicada pre experimental. La población la conformaron niños y niñas de educación primaria. La investigación concluyó que la actividad lúdica, empleada como estrategia didáctica, mejoró de manera significativa la interacción de los alumnos del segundo grado. Los resultados del pre y post test mostraron un aumento del promedio al 67% después de la aplicación del experimento con la actividad lúdica (Escobar, 2020a, p. 79).

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Estrategias Lúdicas. Definición

Cañizales (2008) describe los enfoques de enseñanza como interactivos y dialógicos, promoviendo la utilización inteligente y pedagógicamente coherente de métodos, procesos y actividades lúdicas en el ámbito educativo. Estos están previstos para facilitar formación en y para la vida en términos de conocimientos, habilidades y competencias sociales, incluyendo la formación en valores (Guzmán, 2021, p. 7).

Dentro de este marco conceptual, la estrategia lúdica se concibe como un método de enseñanza-aprendizaje participativo y activo, centrado en el diálogo y las relaciones sociales. Se impulsa mediante la creatividad e innovación, utilizando juegos y dinámicas diseñados con el propósito de lograr competencias personales y sociales, todo ello alineado con los valores y ética humana para buscar un mejor estilo de vida (Reyes y Lavayen, 2023, p. 15).

Ambas definiciones destacan aspectos clave que permiten resumir las estrategias lúdicas como un método participativo, interactivo y activo de enseñanza-aprendizaje centrado en el diálogo y las relaciones sociales. Se emplea a través de juegos y dinámicas con el objetivo de mejorar habilidades sociales y desarrollar diversas competencias (Reyes y Lavayen, 2023; Guzmán, 2021).

1.2.1.1. Importancia de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas desempeñan un papel crucial en el ámbito educativo, ya que abordan una etapa fundamental del comportamiento infantil, considerándola en su totalidad: modificación de la conducta individual de los miembros, interacción entre los equipos de trabajo, la formulación de leyes o principios, y la derivación de experiencias que mejoren la competencia de los estudiantes. Aunque esta etapa es

esencial para el desarrollo de las estrategias lúdicas, estas pueden aplicarse en otras etapas del desarrollo humano, incluso en grupos de población adulta, encontrando su espacio natural en la escuela al aprovechar la inventiva y la dinámica característica de niños, preadolescentes y adolescentes.

En este contexto, se revela el verdadero propósito de las estrategias lúdicas, que busca generar interés en el aprendizaje entre los estudiantes. Esto implica otorgar un sentido práctico a las interacciones entre maestros y estudiantes, quienes se reúnen para llevar a cabo una tarea o actividad específica. Esta metodología está estrechamente vinculada al aprendizaje significativo, que se basa en el principio pedagógico de "aprender haciendo", es decir, aprender a través de las experiencias cotidianas, sin descartar la lectura de libros y otras vivencias inherentes al proceso de aprendizaje.

Estas estrategias lúdicas fortalecen los impulsos y motivaciones individuales, estimulando a nivel interno y externo, de tal forma que las fuerzas puedan integrarse y dirigirse de manera más efectiva hacia las metas grupales en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Choque y Laura, 2019, p. 37).

1.2.1.2. Dimensiones de las estrategias lúdicas.

Ortiz y Díaz (2015), como se citó (Marín e Inga, 2022, pp 23-24) precisan que, la dimensión axial en las actividades lúdicas es el juego didáctico. Sin embargo, existen otras dimensiones que se desarrollarán a continuación.

a) Juego Didáctico.

La utilización de juegos didácticos como una estrategia lúdica nos brinda la oportunidad de interactuar con los demás, desarrollando habilidades para convivir con las diferencias. En última instancia, esto nos lleva a reconocernos y valorarnos mutuamente, facilitando así el logro de aprendizajes durante las sesiones o en el

contexto de la clase. Este enfoque contribuye a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, al mismo tiempo que beneficia al docente, quien utiliza actividades lúdicas para motivar a los estudiantes y fomentar su mejora constante. Como indican Bautista-Vallejo y López (s/f, p. 6), las metodologías unidireccionales, donde el profesor solo "habla" y los alumnos simplemente "escuchan", resultan insuficientes. Esta afirmación subraya la importancia de abordar los procesos pedagógicos desde diversas estrategias, con el fin de ayudar a los estudiantes a alcanzar autonomía e independencia, permitiéndoles construir sus propios conocimientos.

Esto se logra mediante el fortalecimiento de equipos de trabajo, comenzando con atención individualizada y evolucionando hacia un aprendizaje colaborativo y corporativo.

b) Juegos de dramatizaciones.

El juego de dramatizaciones o simplemente las dramatizaciones provocan en los niños, niñas y adolescentes una serie de vivencias que los ubican como actores u observadores de hechos de la realidad que son escenificados para su análisis, reflexión y propuestas de solución. Según la exactitud expresada por Nericí (1988), mencionado por Escobar (2020b, p. 29), la dramatización se describe como la representación escénica, generalmente de momento, de la actitud de una persona o conjunto. Mediante esta actividad, se busca transmitir un mensaje, evaluar una acción o generar respuestas automáticas que se considerarán simbólicos del modo de ser del individuo o del conjunto en cuestión.

c) Juegos cooperativos y competitivos.

Los juegos cooperativos y competitivos guardan una esencia contrapuesta, porque por un lado, se habla de la cooperación y por otro, de la competencia. En uno se

parte de la unidad y la otra de la separación de objetivos. Sin embargo, los juegos cooperativos se definen desde la naturaleza del objeto como suma de los logros individuales de cada miembro del equipo; contrastando con esto, el juego competitivo implica la consecución de metas individuales, en razón de que el éxito de una persona se traduce en el fracaso de la otra, según lo explicado por Chuqui (2022c, p. 21).

1.2.2. Logros de aprendizaje en el área de DPCC

1.2.2.1. Definición de logro.

En esta investigación, se emplea la definición de rendimiento académico propuesta por Morveli (2019). Esta concepción establece que el logro académico representa el resultado antelado que se espera que el aprendiz logre al completar un área curricular. Este logro engloba las aspiraciones, propósitos, metas y los conocimientos deseados por los estudiantes al finalizar el curso. Además, aborda el estado deseado y el modelo a alcanzar, teniendo en cuenta aspectos cognitivos, prácticos y afectivo-motivacionales. En otras palabras, se aborda tanto el conocimiento y el pensamiento como las habilidades prácticas, así como el aspecto emocional y motivacional (comprender o reflexionar, aplicar o llevar a cabo, y ser o experimentar emociones). Por lo general, se formula al menos un objetivo de aprendizaje por grado o ciclo para cada asignatura (Huanca, 2020, p. 26).

1.2.2.2. Dimensiones.

Las dimensiones de los logros de aprendizaje se vinculan con las competencias establecidas en el CNEB (Ministerio de Educación, 2017a). Esta herramienta guía que el enfoque del área se centra en el desarrollo emocional y social del estudiante,

proporcionándole apoyo a lo largo de la Educación Básica Regular con el propósito de lograr su desarrollo óptimo.

Resumidamente, se describen dos competencias educativas:

a) Competencia Construye su identidad: Según el Ministerio de Educación (2017b), esta competencia implica que el estudiante conozca y valore su somatotipo, pensamientos, sentimientos y acciones, reconociendo su identidad frente a la diversidad. Para lograrla, debe desarrollar habilidades como:

- Valorarse a sí mismo: Reconocer sus características, potencialidades, y limitaciones, fomentando la aceptación propia y la capacidad de asumir desafíos.
- Autorregular sus emociones: Tomar conciencia de las emociones para expresarlas adecuadamente y regular su comportamiento para lograr bienestar propio y colectivo.
- Reflexionar y argumentar éticamente: Analizar actividades rutinarias, identificar valores presentes, asumir posturas fundamentadas en argumentos éticos, y reflexionar sobre decisiones y acciones.

b) Competencia: Convive y participa democráticamente: Según el Ministerio de Educación (2017c), esta competencia implica que el discente se relacione con los demás de manera justa y equitativa, reconociendo igualdad de derechos y deberes. Para lograrla, debe desarrollar habilidades como:

- Manejar conflictos de modo constructivo: Actuar en base a habilidades sociales (empatía y asertividad), resolver conflictos pacífica y creativamente, entendiendo el conflicto como inherente a las relaciones humanas.

- Interactuar con todas las personas: Reconocer la valía y derechos de todos, mostrar respeto por las diferencias y deliberar sobre hechos que vulneran la coexistencia pacífica.
- Construir normas y asumir acuerdos y leyes: Participar en el planteamiento de normas, respetarlas, evaluarlas, cumplir acuerdos y leyes, reconociendo su importancia para la convivencia.
- Deliberar sobre asuntos públicos: Participar en reflexiones y diálogos sobre asuntos comunes, construir una posición propia basada en argumentos razonados y principios democráticos.
- Involucrarse en actividades que fomenten el bienestar colectivo: Proponer y administrar propuestas en favor del bienestar general y la protección de los derechos humanos, empleando vías y métodos de participación democrática.

1.2.2.3. Escala de logro

Para evaluar el grado de éxito en el desarrollo de la competencia, se aplicará la siguiente escala, conforme a lo indicado en el CNEB (Ministerio de Educación, 2017d):

AD - Desempeño Sobresaliente: Se adjudica cuando el alumno ha alcanzado aprendizajes que superan las expectativas de la competencia.

A - Desempeño Esperado: Se concede cuando el discente demuestra el nivel previsto para la competencia, mostrando un control deseado en las actividades planificadas dentro del plazo establecido.

B – En Proceso: Se asigna cuando el educando se encuentra próximo al nivel esperado, pero necesita orientación durante un período razonable para alcanzarlo por completo.

C – Inicial: Se otorga cuando el estudiante presenta un progreso mínimo en la competencia, evidenciando dificultades frecuentes en el desarrollo de tareas. En este caso, se requiere una mayor atención y intervención por parte del docente.

1.3. Definición de términos básicos

Estrategias lúdicas. Método de enseñanza – aprendizaje caracterizado por ser participativo, interactivo y activo que tiene como núcleo el diálogo y las relaciones sociales, se desarrollan a través de juegos y dinámicas que están orientadas a mejorar las habilidades sociales y desarrollar competencias de diversa índole.

Juego didáctico: Una táctica recreativa que facilita la interacción con los demás, enseñándonos a convivir de manera armoniosa a pesar de nuestras divergencias. En este proceso, nos identificamos mutuamente y apreciamos nuestras individualidades para alcanzar las metas propuestas en nuestra vida diaria.

Juego de dramatizaciones. Provocan en los niños, niñas y adolescentes una serie de vivencias que los ubican como actores u observadores de hechos de la realidad que son escenificados para su análisis, reflexión y propuestas de solución.

Juegos cooperativos y competitivos. Se definen desde la naturaleza del objeto como suma de los logros individuales de cada miembro del equipo; mientras que lo competitivo implica logros individuales que aislan a los demás.

Logro de aprendizaje se define como el resultado previsto que un estudiante debería alcanzar al completar una asignatura. Este resultado anticipa las aspiraciones, propósitos, metas y los conocimientos deseados en los estudiantes, abordando tanto los aspectos cognitivos como los prácticos y afectivo-motivacionales. Además, engloba el estado deseado y el modelo a alcanzar, implicando el desarrollo en las dimensiones del conocimiento o pensamiento, la

habilidad o acción, y la esencia o sentimiento. Esto proporciona una perspectiva completa del aprendizaje desde diversas ópticas.

Construye su identidad. Espacio donde el escolar explora y comprende su cuerpo, así como su manera de experimentar emociones, pensamientos y comportamientos. Esto se realiza a través del reconocimiento de la diversidad y la unidad. El objetivo es que el discente valore y acepte sus características únicas, limitaciones y potencialidades, fomentando un sentido positivo de sí mismo. Además, se busca que reconozca su pertenencia a diferentes colectividades socioculturales.

Convive y participa democráticamente. En este contexto competitivo, el estudiante se integra socialmente e interactúa con los demás de manera equilibrada. Reconoce que todas las personas gozan de deberes y derechos. Para alcanzar esta competencia, el estudiante desarrolla habilidades como gestionar conflictos de forma constructiva, interactuar de manera respetuosa con todas las personas, contribuir a la formulación de normas y acuerdos, y participar activamente en la vida democrática. Además, se espera que el estudiante reflexione sobre situaciones que puedan afectar la convivencia democrática y participe en actividades que fomenten la vida comunitaria y la defensa de los derechos humanos.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.

2.1. Formulación de la Hipótesis

2.1.1. Hipótesis general

Hipótesis alterna

Existe relación significativa entre el nivel de las estrategias lúdicas y el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del río Napo 2023.

Hipótesis nula

No existe relación significativa entre el nivel de las estrategias lúdicas y el nivel del logro de aprendizaje del área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del río Napo 2023.

2.2. Variables y su operacionalización

Variable independiente (X): Estrategias lúdicas

Variable dependiente (Y): Logros de aprendizaje en el área de Desarrollo personal, ciudadanía y Cívica.

Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Tipo por su naturaleza	Indicadores	Escala de medición	Categorías	Valores de la categoría	Instrumento
Variable Independiente (X) Estrategias lúdicas	La variable Independiente: se define conceptualmente como: "Actividad didáctica que se utiliza para el juego de roles, donde los niños expresan distintas actitudes en base al papel que representan, juegan un papel importante lo que les ayuda a perder el miedo y les da confianza en ellos mismos, formando	Cualitativo	El juego te ayuda a pensar sobre situaciones problemáticas cotidianas que ocurren en el aula.	Ordinal	Bueno Regular Deficiente	(31 - 45) (30 - 16) (00 - 15)	Cuestionario
			Aportas ideas para dar solución a las situaciones problemáticas cotidianas que ocurren en el aula.				
			Explicas de forma razonada los procedimientos de solución a las situaciones problemáticas cotidianas.				
			Creas situaciones problemáticas simuladas para ayudar a plantear alternativas de solución.				
			Utilizas la reflexión y el razonamiento lógico para dar solución a los problemas de tu aula y entorno social.				
			El juego dramático te ayuda a una mejor comprensión de los temas desarrollados por tus maestros.				
			El juego dramático te ayuda a desarrollar de manera vivencial tus aprendizajes en el aula.				
			El juego dramático te ayuda a escenificar situaciones problemáticas cotidianas con mensajes positivos para tu vida.				
			El juego dramático te ayuda a transmitir valores morales, sociales				

	niños participativos, colaboradores y espontáneos”		<p>y culturales propios de tu entorno social.</p> <p>El juego dramático ayuda a tus compañeros y personas de tu entorno a reflexionar sobre los valores positivos que deben practicar.</p> <p>Organizas juegos cooperativos con tus compañeros (as) y amigos de barrio.</p> <p>Comunicas las estrategias del juego cooperativo a tus compañeros y amigos de barrio.</p> <p>Demuestras creatividad durante el juego cooperativo.</p> <p>Promueves la competitividad entre tus compañeros y amigos de barrio durante el juego competitivo.</p> <p>Asignas tareas individuales durante el juego competitivo con sus compañeros para determinar ganadores y perdedores.</p>				
--	----------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Variable	Definición Conceptual	Tipo por su naturaleza	Indicadores	Escala de medición	Categorías	Valores de la categoría	Instrumento
Variable Dependiente (Y) Logros de aprendizaje en DPCC	La variable Dependiente: se define conceptualmente como: el resultado previsto que un estudiante debería alcanzar al completar una asignatura. Este resultado anticipa las aspiraciones, propósitos, metas y los conocimientos deseados en los estudiantes.	Cualitativo	Mis características personales, culturales y sociales asociados con mi proyecto de vida son:	Ordinal	Bueno Regular Deficiente	(33 - 48) (17 - 32) (16 - 00)	Cuestionario
			Mi postura crítica sobre las prácticas culturales de mi región, país y el mundo constituyen:				
			Mis emociones, sentimientos y comportamientos responden al contexto donde me encuentro y son:				
			Mi posición ética frente a situaciones de conflicto moral considerando principios éticos, los derechos y la dignidad humanos, son:				
			Mi punto de vista sobre las formas de vivir y pensar la sexualidad de mujeres y varones en un marco de derechos es:				
			Mi forma de aceptar y comprender mi sexualidad en mi desarrollo personal está asociado a la toma decisiones responsables en función de mi proyecto de vida, es:				
			Mis vínculos de amistad o de pareja son una manifestación de la expresión de mi sexualidad, es:				
			Mi participación en acciones de prevención y protección frente a situaciones de vulnerabilidad de los				

			derechos sexuales y reproductivos en mi escuela y comunidad es:				
			Mi forma de interactuar con las personas de diferente estrato social está asociado a principios democráticos, es:				
			Mi forma de intercambio con prácticas culturales diversas (concepción del mundo y estilos de vida), es de respeto y tolerancia, constituye:				
			Mi forma de asumir y proponer normas que regulan la convivencia y eviten la discriminación, es:				
			Mi postura frente a la convivencia es que debe estar asociada a la justicia en el marco de la legalidad, es:				
			Mi forma de participar en los conflictos es asumiendo el rol de mediador, es:				
			Mi forma de deliberar sobre asuntos públicos este asociado a la búsqueda de consensos es:				
			Mi forma de participar en acciones de promoción y defensa de los derechos humanos y la justicia social y ambiental es:				
			Mi forma de evaluar la actuación de las instituciones y organismos del Estado siempre considera el respeto por la dignidad humana, es:				

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo de investigación

El estudio se ubica dentro de la corriente cuantitativa o positivista, según la clasificación de Hernández Sampieri y Mendoza (2018a, p. 6). Este enfoque se considera apropiado cuando se pretende estimar magnitudes u ocurrencias de fenómenos y poner a prueba hipótesis. En esta perspectiva, se pone un fuerte énfasis en el tratamiento estadístico de la información.

En este tipo de investigaciones, el investigador plantea un problema de estudio, realiza una revisión de antecedentes y el marco teórico, formula hipótesis que se diseñan antes de la recopilación de datos y, finalmente, dado que los datos obtenidos son de naturaleza numérica, se someten a un análisis estadístico.

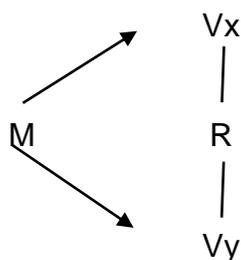
La investigación, en términos de su nivel de conocimiento, se clasifica como correlacional. Este enfoque busca comprender principalmente el vínculo entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto específico, según indican Hernández Sampieri y Mendoza (2018b, p. 109). En este tipo de estudio, el objetivo es identificar si existe una relación y en qué medida entre las variables estudiadas, sin intervenir en ellas de manera manipulativa.

En nuestro caso pretendemos encontrar la relación o asociación entre las dos variables de nuestra investigación, por un lado, las estrategias lúdicas y por otra, el logro de aprendizaje del área de DPCC.

3.1.2. Diseño de investigación

Por la naturaleza de la investigación, se optará por un diseño cuantitativo y correlacional. La elección de este diseño se justifica por el propósito de establecer

conexiones entre las estrategias lúdicas y logros de aprendizaje en DPCC en estudiantes de educación secundaria pertenecientes a comunidades ubicadas por el río Napo durante el año 2023. Este enfoque permitirá examinar de manera cuantitativa la posible relación entre las variables, proporcionando así una perspectiva más objetiva y medible de la conexión que se pretende explorar.



Donde:

M : Muestra de estudio

Vx : Estrategias lúdicas

Vy : Aprendizaje del área de DPCC

r : relación entre variables

3.2. Diseño muestral

3.2.1. Población de estudio

Se incluyó a todos los alumnos de dos centros educativos situados junto al río Napo: la Institución Educativa (IE) N° 60809 en la comunidad 3 de mayo y la IE N° 60302 en la comunidad de Mangua. En conjunto, se contabilizó un total de 130 estudiantes en la población de estudio.

IE N° 60809 Comunidad 3 de mayo			IE N° 60302 de la comunidad de Mangua		
Grado y Sección	N° de estudiantes	Total	Grado y Sección	N° de estudiantes	Total
1º Único	10	43	1º Único	18	87
2º Único	14		2º Único	17	
3º Único	3		3º Único	18	
4º Único	10		4º Único	17	
5º Único	6		5º Único	17	
Total	130				

3.2.2. Muestra

Se utilizó la muestra censal o por conveniencia, en razón que fue una población accesible y permitió intervenir con cada uno de ellos.

Criterios de selección:

Inclusión: Estudiantes de 1º a 5º de secundaria de las instituciones educativas involucradas, matriculados durante el año lectivo 2023, que se encuentran registrados en la nómina oficial de la Institución Educativa y que asisten regularmente a clases.

Exclusión: Estudiantes de 1º a 5º de secundaria de las instituciones educativas involucradas que no hayan regularizado su matrícula o en su defecto que hayan abandonado la escuela.

3.3. Procedimientos de recolección de datos.

3.3.1. Procedimientos de Recolección de Datos

Se llevaron a cabo las etapas de recopilación de datos siguiendo el siguiente programa:

1. Formulación y aprobación del plan de tesis.

2. Obtención de permisos de las autoridades educativas para realizar el estudio.
3. Elaboración del instrumento de recopilación de información.
4. Realización de pruebas de validez y confiabilidad al instrumento mediante la evaluación de expertos y una prueba piloto.
5. Implementación de los instrumentos de evaluación en la institución educativa.
6. Sistematización, análisis e interpretación de la información recolectada para presentarlos en tablas y gráficos.
7. Redacción del informe final.
8. Sustentación del informe final.

Este procedimiento asegura un enfoque metodológico sólido desde la fase de planificación hasta la exposición y respaldo de los resultados de la investigación.

3.3.2. Técnicas de Recolección de Datos

Se empleó la encuesta para aplicar el instrumento a la muestra seleccionada.

3.3.3. Instrumentos de Recolección de Datos

Se empleó un cuestionario como herramienta para recopilar datos acerca de las variables de estudio. Este instrumento fue previamente evaluado en términos de validez y confiabilidad previo a su implementación.

3.4. Procesamiento y Análisis de Datos

3.4.1. Procesamiento de Datos

La información fue analizada mediante el software estadístico SPSS en su versión 27, y se presentó utilizando el método de tabulación. La realización de la prueba piloto facilitó la selección del estadígrafo más adecuado para evaluar el trabajo.

3.4.2. Análisis e Interpretación de Datos

La primera actividad fue desarrollar una prueba piloto para evaluar la normalidad de los resultados y determinar el estadístico más adecuado para la investigación. Esto permitió establecer la correlación entre variables y realizar la prueba de hipótesis durante la inferencia estadística.

3.5. Aspectos Éticos

Durante el trabajo, la información se recogió de las unidades de estudio seleccionadas y fueron procesados de manera íntegra, sin ninguna adulteración. Este procesamiento se llevó a cabo de manera precisa, basándose en los instrumentos aplicados al grupo de estudio.

Se garantizó la confidencialidad de las identidades de los estudiantes participantes en la investigación. No se mencionarán ni revelarán sus nombres para evitar que sean objeto de calificativos negativos. La protección de la privacidad de los participantes es una prioridad y se tomaron medidas adecuadas para preservar su anonimato.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

4.1.1. Análisis de la variable Estrategias lúdicas

Tabla 1

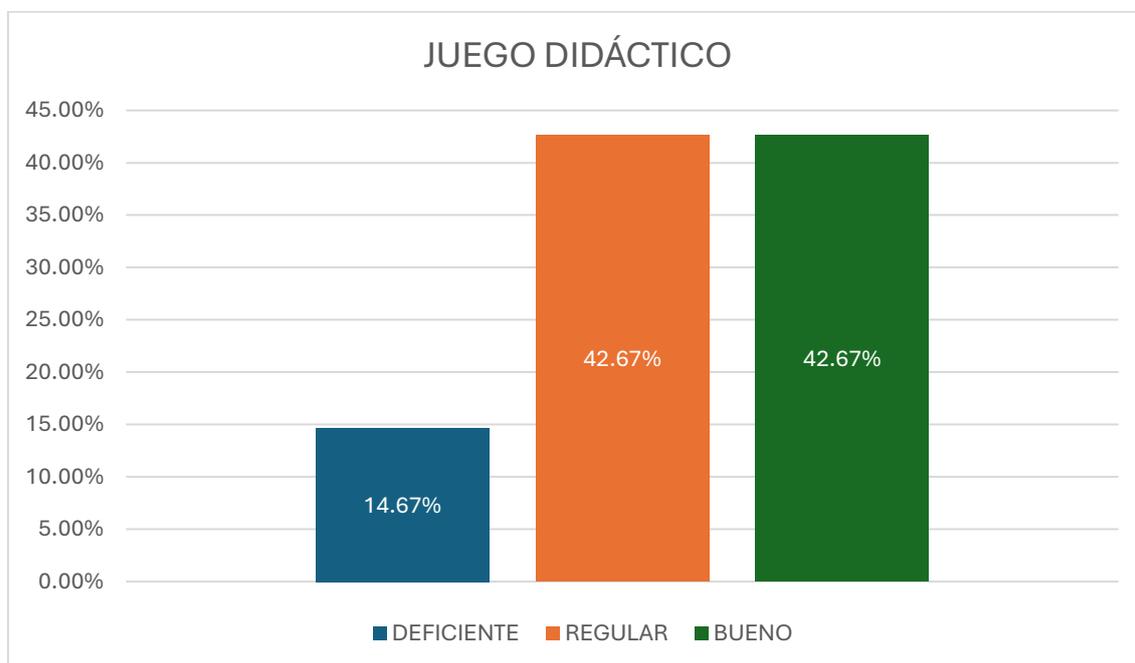
La dimensión juego didáctico

Dimensión juego didáctico				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	11	14,7	14,7	14,7
Regular	32	42,7	42,7	57,3
Bueno	32	42,7	42,7	100,0
Total	75	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración de la investigadora.

Figura 1

La dimensión juego didáctico



Nota: Tabla 1

En la tabla y figura 1 se evidencia el juego didáctico en estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en el año 2023, según lo siguiente: De un total de 75 estudiantes, 32 (42.7%) obtuvieron resultados que se clasifican como nivel

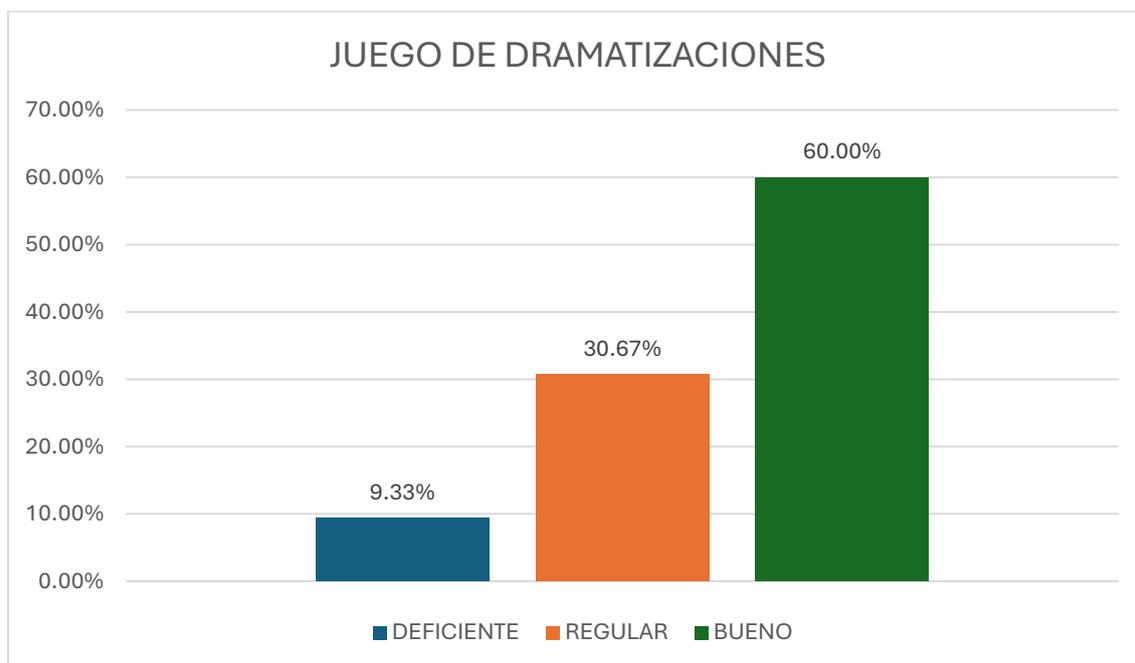
regular y bueno, ambos con rendimientos similares. Por otro lado, 11 (14.7%) estudiantes presentaron un nivel deficiente. En resumen, se concluye que el nivel de juego didáctico en los estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en el año 2023 es considerado bueno.

Tabla 2
La dimensión juego de dramatizaciones

Dimensión juego de dramatizaciones				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	7	9,3	9,3	9,3
Regular	23	30,7	30,7	40,0
Bueno	45	60,0	60,0	100,0
Total	75	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración de la investigadora.

Figura 2
La dimensión juego de dramatizaciones



Nota: Tabla 2

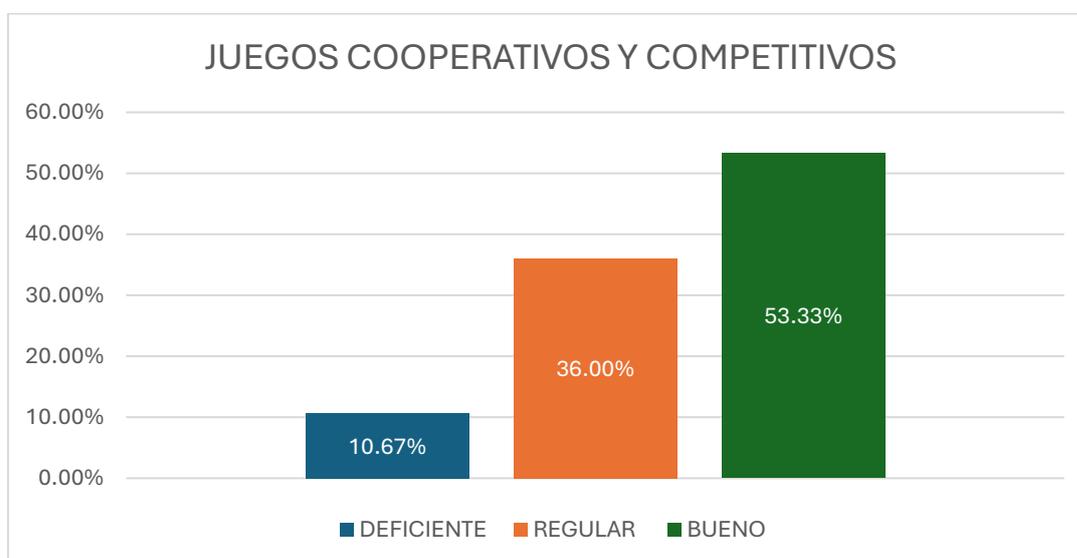
La tabla y figura 2 presenta los datos del juego de dramatizaciones en estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en el año 2023, de la siguiente manera: De un total de 75 estudiantes, 45 (60.0%) lograron un nivel considerado como bueno, 23 (30.7%) obtuvieron un nivel regular, y 7 (9.3%) quedaron clasificados en el nivel deficiente. Como resultado, se asume que el nivel de juego de dramatizaciones en los estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023 es considerado bueno.

Tabla 3
La dimensión juegos cooperativos y competitivos

Dimensión juegos cooperativos y competitivos				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	8	10,7	10,7	10,7
Regular	27	36,0	36,0	46,7
Bueno	40	53,3	53,3	100,0
Total	75	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración de la investigadora.

Figura 3
La dimensión juegos cooperativos y competitivos



Nota: Tabla 3

En la tabla y figura 3 se muestra la dimensión juegos cooperativos en estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en el año 2023, de la siguiente manera: De un total de 75 estudiantes, 40 (53.3%) lograron un nivel considerado como bueno, 27 (36.0%) obtuvieron un nivel regular, y 8 (10.7%) quedaron clasificados en el nivel deficiente. Por lo tanto, se concluye que el nivel de juegos cooperativos en los estudiantes es considerado bueno.

Tabla 4
Descripción de las Estrategias Lúdicas

Las Estrategias Lúdicas				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	8	10,7	10,7	10,7
Regular	27	36,0	36,0	46,7
Bueno	40	53,3	53,3	100,0
Total	75	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración de la investigadora.

Figura 4
Descripción de las Estrategias Lúdicas



Nota: Tabla 4

En la tabla y figura 4 se presenta la descripción de las estrategias lúdicas en estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023, de la siguiente manera: De un total de 75 estudiantes, 40 (53.3%) lograron un nivel considerado como bueno, 27 (36.0%) obtuvieron un nivel regular, y 8 (10.7%) quedaron clasificados en el nivel deficiente.

En consecuencia, se concluye que el nivel de estrategias lúdicas en los estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023 es considerado Bueno.

Estos resultados han permitido alcanzar el primer objetivo específico, que consistió en evaluar el nivel de las estrategias lúdicas en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023.

4.1.2. Análisis de la variable logros de aprendizaje

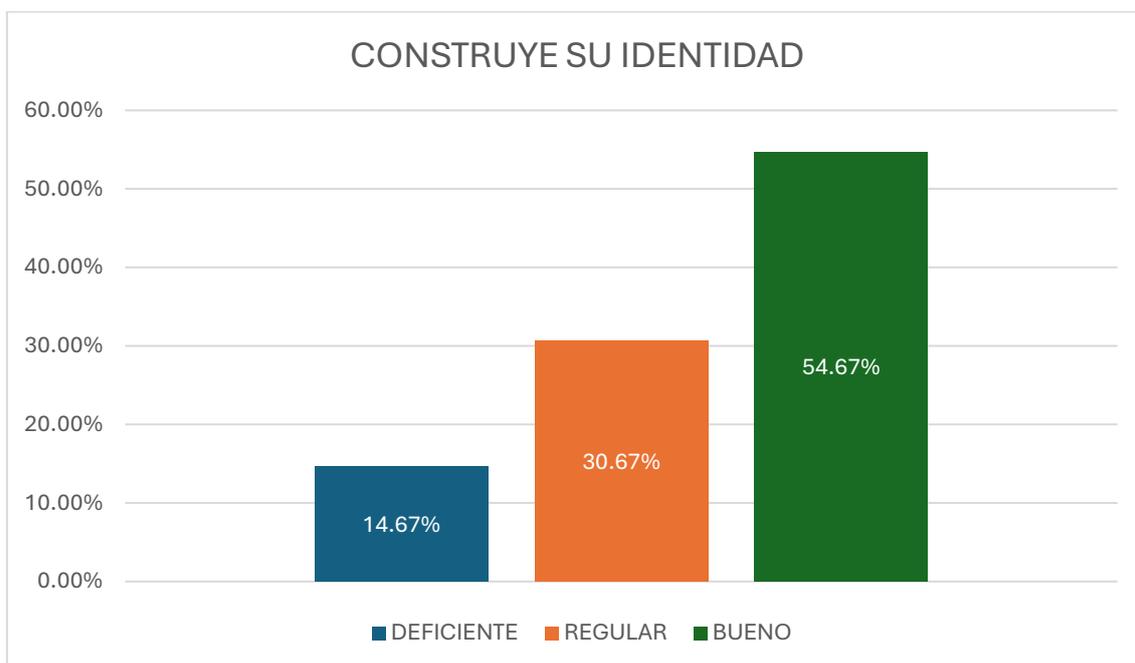
Tabla 5

Dimensión Construye su identidad

Dimensión Construye su identidad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	11	14,7	14,7	14,7
Regular	23	30,7	30,7	45,3
Bueno	41	54,7	54,7	100,0
Total	75	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración de la investigadora.

Figura 5
Dimensión Construye su identidad

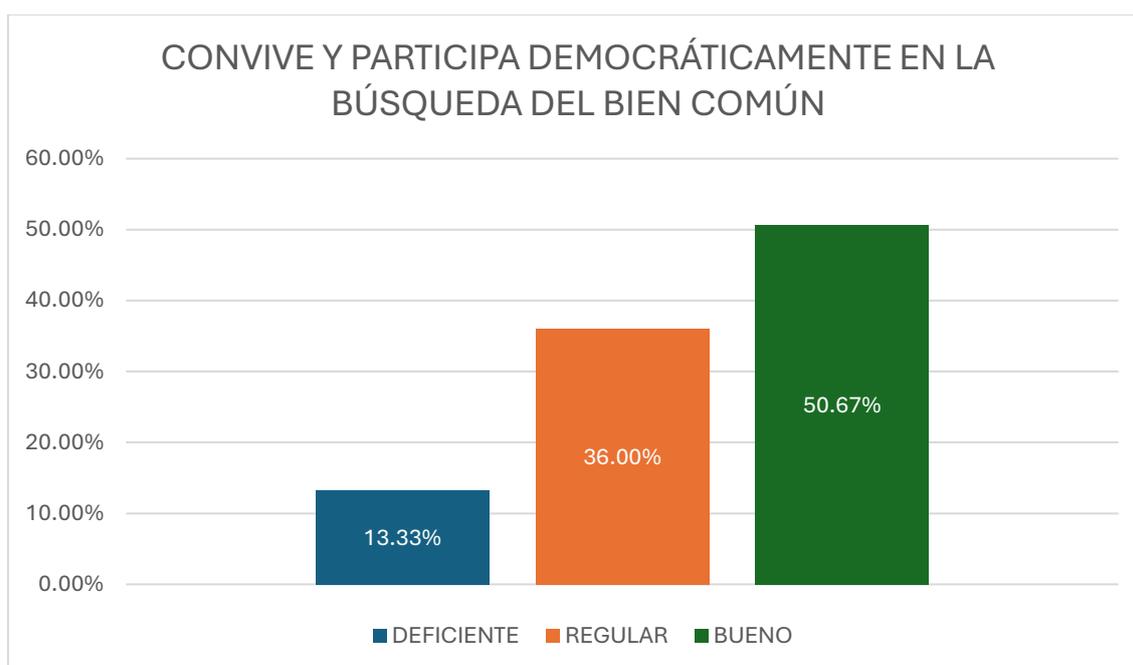


Nota: Tabla 5

Visto la tabla y figura 5 se detalla la competencia "Construye su identidad" en estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023, de la siguiente manera: De un total de 75 estudiantes, 41 (54.7%) alcanzaron un nivel considerado como bueno, 23 (30.7%) se ubicaron en el nivel regular, mientras que 11 (14.7%) estudiantes se encontraron en el nivel deficiente. En resumen, se puede concluir que el nivel de la competencia "Construye su identidad" en los estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023 es evaluado como bueno.

Tabla 6*convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común*

Dimensión convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	10	13,3	13,3	13,3
Regular	27	36,0	36,0	49,3
Bueno	38	50,7	50,7	100,0
Total	75	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración de la investigadora.**Figura 6***Dimensión convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común***Nota:** Tabla 6.

En la tabla y figura 6 se presenta la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023, con los siguientes resultados: De un total de 75 estudiantes, 38 (50.7%) alcanzaron un nivel considerado como bueno; 27 (36.0%) se ubicaron en el nivel regular, mientras que 10 (13.3%) estudiantes se

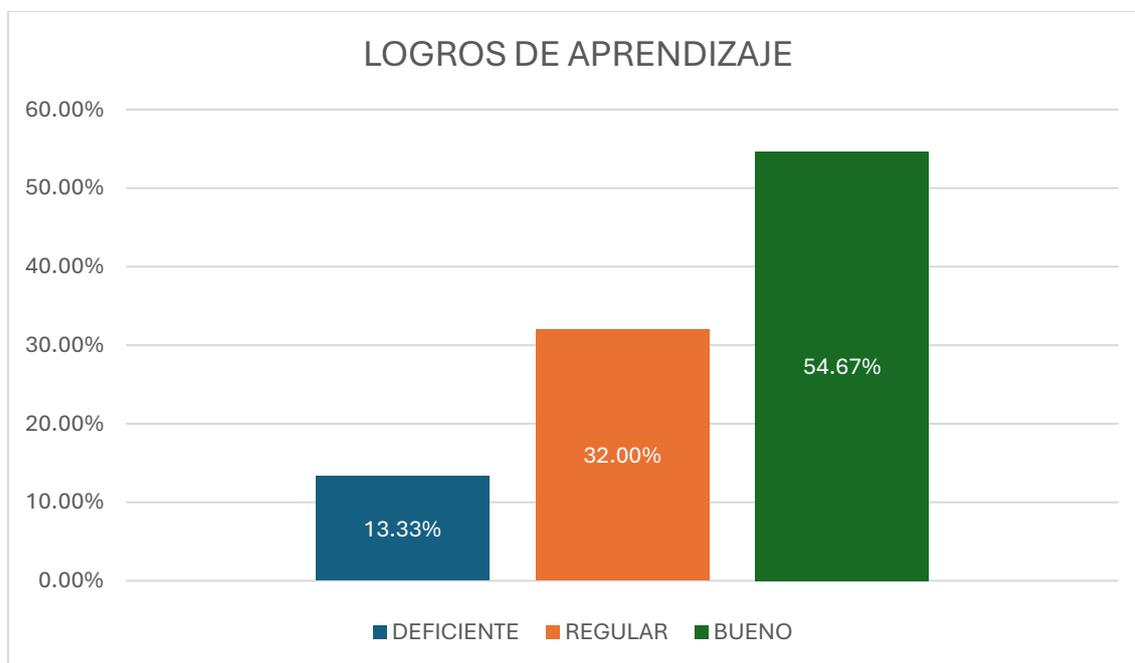
encontraron en el nivel deficiente. Por lo tanto, se asume como corolario que el nivel de esta competencia en los estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023 es evaluado como Bueno.

Tabla 7
Descripción de los Logros de aprendizaje

Logros de Aprendizaje				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	10	13,3	13,3	13,3
Regular	24	32,0	32,0	45,3
Bueno	41	54,7	54,7	100,0
Total	75	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos de la autora.

Figura 7
Descripción de los Logros de aprendizaje



Nota: Tabla 7.

La tabla y figura 7 muestra el nivel de logros de aprendizaje en educandos de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023, con los siguientes resultados: De un total de 75 estudiantes, 41 (54.7%) alcanzaron un nivel considerado como bueno, 24 (32.0%) obtuvieron un nivel regular, y 10 (13.3%) quedaron clasificados en el nivel deficiente. En conclusión, el nivel de logros de aprendizaje en los estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023 es evaluado como Bueno.

Estos resultados han permitido alcanzar el segundo objetivo específico, que consistió en evaluar el nivel de logros de aprendizaje en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica en estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023.

4.2. ANÁLISIS INFERENCIAL

En aras de demostrar la normalidad de los datos recopilados y llevar a cabo adecuadamente la prueba de hipótesis se ha establecido que el valor "p", que representa el nivel de significancia de la investigación, se determinó mediante el estadístico de Kolmogorov-Smirnov. Dado que la muestra consta de más de 50 unidades muestrales (75), se ha adoptado el siguiente criterio de decisión:

Si el valor calculado de "p" es mayor que 0.05, se acepta la hipótesis de normalidad en los datos.

Si el valor calculado de "p" es menor que 0.05, se rechaza la hipótesis de normalidad en los datos.

Este enfoque es una práctica común para verificar la normalidad de una muestra, y permite tomar decisiones basadas en el nivel de significancia establecido.

Tabla 8
Prueba de Normalidad

Kolmogorov-Smirnov			
	Estadístico	gl	Sig.
Los Juegos Lúdicos	,333	75	,000
Logros de Aprendizaje	,340	75	,000

Los valores de significación bilateral de las variables en estudio son 0.000, lo que indica que el estudio no sigue una distribución normal. Este hallazgo lleva a la determinación de utilizar la prueba de hipótesis para correlaciones bivariadas de Rho de Spearman. Este enfoque se adopta para contrastar las hipótesis de investigación, reconociendo que la naturaleza no normal de los datos puede requerir métodos estadísticos diferentes o no paramétricos, y Spearman es una opción común en tales casos.

Prueba de Hipótesis

La contrastación de la hipótesis de la investigación fue mediante la prueba estadística de **Rho de Spearman**, para lo cual se procede a desarrollar el siguiente proceso de prueba de hipótesis.

Hipótesis

Existe relación significativa entre el nivel de las estrategias lúdicas y el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del río Napo 2023.

Hipótesis Estadística

H₀: No existe relación significativa entre el nivel de las estrategias lúdicas y el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del río Napo 2023.

H₁: Existe relación significativa entre el nivel de las estrategias lúdicas y el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del río Napo 2023.

Nivel de significancia

$$\alpha = \text{Alfa} = 0,05 = 5\%$$

Estadístico de Prueba

Expresión estadística de la Rho de Spearman:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{r(r^2 - 1)}$$

donde:

d = Diferencia de los rangos x - y

r = número de pareja de datos

Tabla 9
Correlaciones

Correlaciones				
			Los Juegos Lúdicos	Logros de Aprendizaje
Rho de Spearman	Los Juegos Lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,971**
		Sig. (bilateral)		,000
		N	75	75
	Logros de Aprendizaje	Coeficiente de correlación	,971**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	75	75

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

Niveles de correlación dependiendo del coeficiente Rho de Spearman	
Valor del coeficiente	Significado
0,00 a 0,19	Correlación muy débil
0,20 a 0,39	Correlación débil
0,40 a 0,69	Correlación moderada
0,70 a 0,89	Correlación fuerte
0,90 a 1,00	Correlación muy fuerte

Valor de Estadístico Rho de Spearman

$$\mathbf{Rho\ de\ Spearman = 0,971}$$

Estimación del p-valor (mediante el programa SPSS versión 27)

$$\mathbf{p\text{-valor} = 0,000 = 0,0\%}$$

Se rechaza la hipótesis nula si: $\mathbf{p\text{-valor} < 0,05}$ (p = significación asintótica bilateral)

Toma de decisión

A un nivel de error del 0,0% el nivel de las estrategias lúdicas tiene una correlación muy fuerte con el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del río Napo 2023.

Conclusión

Se demuestra a un nivel de confianza del 95% la hipótesis de la investigación: “Existe relación significativa entre el nivel de las estrategias lúdicas y el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del río Napo 2023”.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

La utilización de estrategias lúdicas en el ámbito educativo se destaca por ser un enfoque participativo, interactivo y activo. Este método, centrado en el diálogo y las relaciones sociales, implica la implementación de juegos y dinámicas diseñadas para mejorar las habilidades sociales y fomentar el desarrollo de competencias en diversas áreas. El análisis descriptivo de estas estrategias en el estudio actual revela que, de un total de 75 estudiantes, el 53.3% alcanzaron un nivel considerado como bueno, el 36.0% obtuvo nivel regular, y el 10.7% quedó rezagado en el nivel deficiente. Estos resultados indican un nivel positivo de implementación de estrategias lúdicas en estudiantes de secundaria en comunidades del río Napo en 2023.

Las conclusiones obtenidas en este estudio encuentran respaldo en investigaciones previas realizadas en 2022 y 2021. En un enfoque cualitativo de tipo documental en 2022, se concluyó que el juego didáctico estimula el talento, la competencia y la inteligencia, facilitando un proceso pedagógico entretenido para la adquisición de razonamientos y la práctica de habilidades. Asimismo, una investigación cuantitativa y cuasi experimental en 2021 sugirió que la aplicación intencionada de estrategias lúdicas por parte de los docentes fortalece las competencias comunicativas y genera percepciones positivas por parte de los estudiantes.

Además, una investigación local en nuestra región destacó que los programas de actividades lúdicas son instrumentos de mucha utilidad en el desarrollo de las actividades de aula y mejora las habilidades sociales en los alumnos.

En conjunto, estos hallazgos respaldan la efectividad de las estrategias lúdicas en el proceso educativo. La conclusión principal es que estas estrategias son de gran

importancia en la enseñanza-aprendizaje, ya que favorecen el desenvolvimiento de los estudiantes y contribuyen a mejorar sus logros de aprendizaje, lo cual es el objetivo final de la tarea en la escuela.

El concepto de logros de aprendizaje se define como los resultados que se espera que un estudiante alcance al finalizar una asignatura, abarcando aspectos cognitivos, prácticos y afectivo-motivacionales. Representan las metas anticipadas, reflejando las aspiraciones y aprendizajes esperados en los estudiantes. El análisis descriptivo de los logros de aprendizaje en discentes de comunidades del río Napo en 2023 revela que, de un total de 75 estudiantes, el 54.7% alcanzó un nivel considerado como bueno, el 32.0% obtuvo un nivel regular, y el 13.3% se ubicó en el nivel deficiente. Estos resultados indican un nivel generalmente positivo de logros de aprendizaje en esta área específica.

Al realizar el análisis inferencial entre las conclusiones de las estrategias lúdicas y los logros de aprendizaje, se encuentra una correlación muy fuerte a un nivel de error del 0.0%. Este resultado sugiere que el nivel de las estrategias lúdicas está estrechamente relacionado con los logros de aprendizaje del área de DPCC en estudiantes de secundaria de las comunidades del río Napo en 2023. Por tanto, se postula una relación significativa entre estas dos variables.

El aporte significativo de esta investigación radica en demostrar que la implementación adecuada de estrategias lúdicas en el aula está fuertemente vinculada con los aprendizajes, especialmente en el área de humanidades. Estos hallazgos sugieren potenciar estas estrategias como herramientas pedagógicas transversales, extrapolables a otras áreas curriculares y niveles educativos, incluyendo la educación superior. Este enfoque integral considera la versatilidad de estas en la mejora de la tarea pedagógica en diversas disciplinas científicas.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones Específicas

- En las comunidades del río Napo en 2023, los datos señalan que el 53.3% de estudiantes de secundaria demuestran un nivel Bueno en el manejo de estrategias lúdicas.
- Asimismo, se observa que el 54.7% de los estudiantes de secundaria en las comunidades del río Napo en 2023 logran buenos resultados la aplicación de los logros de aprendizaje.
- El análisis inferencial revela una correlación muy fuerte (0.971) entre el uso de estrategias lúdicas y los logros de aprendizaje en estudiantes de secundaria de las comunidades del río Napo en el año 2023, según el estadístico Rho de Spearman, con un nivel de error del 0,0%.

6.2. Conclusión General

- Existe relación significativa entre el nivel de las estrategias lúdicas y el nivel de logros de aprendizaje del área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del rio Napo 2023.

CAPÍTULO VII: RECOMENDACIONES

7.1. Recomendaciones específicas

- Se insta al líder y responsables de las instituciones educativas en las comunidades del río Napo a fomentar, a través de la labor docente, el desarrollo de estrategias lúdicas en diversas áreas curriculares con el fin de continuar mejorando los resultados de aprendizaje.
- A los profesores de las instituciones educativas en las comunidades del río Napo, se les recomienda participar en programas, actualizaciones y actividades orientadas al desarrollo de estrategias lúdicas. Esto contribuirá a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y a impulsar logros académicos más destacados en las distintas áreas curriculares.
- A los estudiantes de las diversas instituciones educativas en las comunidades del río Napo, se les anima a participar de manera libre y voluntaria en actividades como las estrategias lúdicas. Estas iniciativas favorecerán su proceso de aprendizaje y propiciarán mejoras en sus logros académicos en las diferentes áreas curriculares.

7.2. Recomendación General

- Se sugiere a los líderes educativos de las instituciones en las comunidades del río Napo que promuevan actividades destinadas a fomentar el desarrollo de estrategias activas, especialmente las estrategias lúdicas. Esta recomendación tiene como objetivo principal mejorar los resultados de aprendizaje. La incorporación de enfoques lúdicos en el proceso educativo puede desempeñar un papel crucial en el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, generando así un entorno de aprendizaje más participativo y eficaz.

CAPÍTULO VIII: FUENTES DE INFORMACIÓN

- Bautista y Soto. (2020). *Estilos de aprendizaje y niveles de logro del Área de DPCC en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E. "Amalia Campos de Belevan", Pítipo 2019*. Lambayeque: Tesis de Bachiller. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Bautista-Vallejo y López. (s/f.). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Supervisión Pedagógica del MEC (Paraguay)*, 1 - 9.
- Cevallos y Palma. (2022). Estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. *Journal Scientific MQRinvestigar*, Vól. 6(Num. 4), 68-90.
- Choque y Laura. (2019). *Influencias de las Actividades Lúdicas en la Socialización de los estudiantes de Educación Primaria en la Institución Educativa Pública N° 24160 en Carhuanayre - Ayacucho*. Huancavelica: Tesis de Bachiller. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Chuqui, G. (2022a). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la IEE N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima" - Huacho, durante el año escolar 2021*. Huacho: Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Chuqui, G. (2022b). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la IEE N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima" - Huacho, durante el año escolar 2021*. Huacho: Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Chuqui, G. (2022c). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la IEE N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima" - Huacho, durante el año*

- escolar 2021. Huacho: Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión".
- Cruz, D. (2021). *La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de Comunicación con estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María*. Lima: Tesis de Maestría. Facultad de Teología Pontificia y Civil de Lima.
- Escobar, D. (2020a). *Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho*. Huancavelica: Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Escobar, D. (2020b). *Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho*. Huancavelica : Tesis de Maestría. Universidad Nacional de Huancavelica .
- Guzmán, P. (2021). *Estrategias para mejorar el comportamiento en niños de tercer año EGB de la Unidad Educativa Particular Carlos Crespi II, año lectivo 2019-2020*. Cuenca: Tesis de Licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana.
- Guzmán, P. (2021). *Estrategias para mejorar el comportamiento en niños de tercer año EGB de la Unidad Educativa Particular Carlos Crespi II, año lectivo 2019-2020*. Cuenca: Tesis de licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca.
- Hernández Sampieri y Mendoza. (2018a). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Primera edición ed.). México: Mc Graw Hill.

- Hernández Sampieri y Mendoza. (2018b). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Primera edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- Huanca, D. (2020). *Autoestima y logro de aprendizaje en el área desarrollo personal, ciudadanía y cívica en alumnos del cuarto grado de la I.E.S. Pasanacollo - Puno 2020*. Lima: Tesis de Licenciatura. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Marín e Inga. (2022). *Influencias de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en alumnos del quinto grado de primaria, I.E 18109, Luis German Mendoza Pizarro, Lámud, 2021* . Chachapoyas: Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas.
- Marín e Inga. (2022). *Influencias de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en alumnos del quinto grado de primaria, I.E. 18109, Luis German Mendoza Pizarro, Lámud, 2021*. Chachapoyas: Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas.
- MINEDU. (2017a). *Educación Básica Regular. Programa Curricular de Educación Secundaria*. Lima: Ministerio de Educación.
- Minedu. (2020). *Resolución Viceministerial N°00094-2020-Minedu*. Lima: Minedu.
- MINEDU. (2020). *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes? Resultados de las evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje 2019*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- Ministerio de Educación . (2017c). *Currículo Nacional de Educación Básica* . Lima: MINEDU.

Ministerio de Educación . (2017d). *Currículo Nacional de la educación Básica* . Lima : MINEDU.

Ministerio de Educación. (2017a). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: MINEDU.

Ministerio de Educación. (2017b). *Currículo Nacional de la Educación Básica* . Lima: MINEDU.

Reyes y Lavayen . (2023, p. 15). *Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo de las ciencias naturales en niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa "DR. Carlos Puig Vilazar", Provincia de Santa Elena*. La Libertad: Tesis de Licenciatura. Univesidad Estatal Península de Santa Elena.

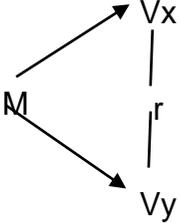
Reyes y Lavayen. (2023). *Estrategias lúdicas y aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales en niños del subnivel elemental de la unidad educativa "Dr. Carlos Puig Vilazar", provincia de Santa Elena* . La Libertad: Tesis de Licenciatura. Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Ruiz, S. (2021). *Aplicación del Programa Actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 "San José de Berseba", distrito de Ramón Castilla, Loreto 2021*. Iquitos: Tesis de Licenciatura. Univesidad Nacional de la Amazonía Peruana.

ANEXOS

01: Matriz de consistencia

Título de la Investigación	Pregunta de investigación	Objetivos de la Investigación	Hipótesis (cuando corresponda)	Tipo y diseño de investigación	Población de estudio y procesamiento de datos	Instrumento de recolección de datos
<p>ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023</p>	<p>Problema General ¿Qué relación existe entre el nivel de las estrategias lúdicas y el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica en estudiantes de secundaria en comunidades del rio Napo 2023?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cuál es el nivel de las estrategias</p>	<p>Objetivo General Determinar qué relación existe entre las estrategias lúdicas y el logro de aprendizaje del área de Desarrollo Personal Ciudadanía y Cívica en estudiantes de secundaria en comunidades del rio Napo 2023.</p> <p>Objetivos Específicos Evaluar el nivel de las estrategias lúdicas en el área</p>	<p>Hipótesis General Hipótesis alterna Existe relación significativa entre el nivel de las estrategias lúdicas y el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del rio Napo 2023.</p> <p>Hipótesis nula No existe relación significativa entre el nivel de las estrategias lúdicas y el nivel de logro</p>	<p>Unidad de Estudio: Tipo de Estudio La investigación de acuerdo con el nivel de conocimiento pertenece a una investigación correlacional. Este tipo de estudio tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular (Hernández Sampieri y Mendoza, 2018b, p. 109)</p>	<p>Población La población de estudio estará conformada por todos los estudiantes del nivel secundaria, matriculados en ambas instituciones educativas en comunidades del rio Napo en el año 2023, que suman un total de 130.</p> <p>Muestra Se utilizará la muestra censal o por conveniencia,</p>	<p>Instrumento Hoja de recolección de datos Cuestionario</p>

	<p>lúdicas en el área de Desarrollo Personal y Cívica en estudiantes de secundaria de la IESM N° 60809 comunidad 3 de mayo rio Napo 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Cívica en estudiantes de secundaria en comunidades del rio Napo 2023?</p> <p>¿Existe relación entre el nivel de estrategias lúdicas y el nivel de logro de</p>	<p>de Desarrollo Personal y Cívica en estudiantes de secundaria en comunidades del rio Napo 2023.</p> <p>Evaluar el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Cívica en estudiantes de secundaria en comunidades del rio Napo 2023.</p> <p>Establecer la relación entre el nivel de las estrategias</p>	<p>de aprendizaje del área de Desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de secundaria de las comunidades del rio Napo 2023.</p>	<p>Diseño En concordancia con el tipo de investigación se asumirá el diseño cuantitativo y correlacional en la medida que pretendemos establecer la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje del área de desarrollo personal ciudadanía y cívica en estudiantes de educación secundaria en comunidades del rio Napo 2023</p> 	<p>en razón que es una población muy reducida y permitirá intervenir con cada uno de ellos.</p> <p>Criterios de selección: Inclusión: todos los estudiantes de 1° a 5° de secundaria de las instituciones educativas involucradas, matriculados en el año lectivo 2023, registrados en la nómina oficial de la IEI y que asisten a clases cotidianamente.</p>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadanía y Cívica en estudiantes de secundaria en comunidades del río Napo 2023?</p>	<p>lúdicas y el nivel de logro de aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadanía y Cívica en estudiantes de secundaria en comunidades del río Napo 2023.</p>			<p>Procesamiento de datos La información será procesada con el programa estadístico SPSS versión 27 en español, la presentación se llevará a cabo a través del método tabular. La aplicación de la prueba piloto permitirá elegir el estadígrafo más apropiado para evaluar los resultados de la investigación.</p>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



UNAP



02: Instrumentos de recolección de datos

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD FILOSOFÍA Y PSICOPEDAGOGÍA**

Cuestionario

TESIS

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE
DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA DE COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023**

(Para Estudiantes de Educación Secundaria – COMUNIDADES DEL RIO NAPO
2023)

CÓDIGO: 280923

I. PRESENTACIÓN

El presente cuestionario tiene como propósito obtener información sobre: Estrategias lúdicas en estudiantes de Educación Secundaria, en tal sentido le agradecemos su colaboración respondiendo a cada uno de los ítems. La información que se obtenga será confidencial. El estudio servirá para elaborar la tesis conducente a la obtención del Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN: Especialidad: Filosofía y Psicopedagogía.

II. DATOS GENERALES

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: -----
- b. ÁREA CURRICULAR: -----
- c. GRADO: ----- 4. SECCIÓN: -----
5. ESTUDIANTE: -----
6. EDAD: -----7: SEXO: -----
8. DÍA: ----- 9. HORA: -----

III. INSTRUCCIONES

Lee con atención las preguntas y respóndalas marcando un aspa (X) según corresponda

IV. CONTENIDO

Estrategias lúdicas		Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Dimensión juego didáctico				
1.1.	El juego te ayuda a pensar sobre situaciones problemáticas cotidianas que ocurren en el aula.			
1.2.	Aportas ideas para dar solución a las situaciones problemáticas que atraviesas em el aula.			
1.3.	Explicas de forma razonada los procedimientos de solución a las situaciones problemáticas cotidianas.			
1.4.	Creas situaciones problemáticas simuladas para ayudar a plantear alternativas de solución			
1.5.	Utilizas la reflexión y el razonamiento lógico para dar solución a los problemas de tu aula y entorno social			
T O T A L (\bar{x})				
Dimensión juego de dramatizaciones				
2.1.	El juego dramático te ayuda a una mejor comprensión de los temas desarrollados por tus maestros			
2.2.	El juego dramático te ayuda a desarrollar de manera vivencial tus aprendizajes en el aula			
2.3.	El juego dramático te ayuda a escenificar situaciones problemáticas cotidianas con mensajes positivos para tu vida			
2.4.	El juego dramático te ayuda a transmitir valores morales, sociales y culturales propios de tu entorno social			
2.5.	El juego dramático ayuda a tus compañeros y personas de tu entorno a reflexionar sobre los valores positivos que deben practicar			
T O T A L (\bar{x})				

Dimensión juegos cooperativos y competitivos				
3.1.	Organizas juegos cooperativos con tus compañeros (as) y amigos de barrio			
3.2.	Comunicas las estrategias del juego cooperativo a tus compañeros y amigos de barrio			
3.3.	Demuestras creatividad durante el juego cooperativo			
3.4.	Promueves la competitividad entre tus compañeros y amigos de barrio durante el juego competitivo			
3.5.	Asignas tareas individuales durante el juego competitivo con sus compañeros para determinar ganadores y perdedores			
T O T A L (\bar{x})				



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD FILOSOFÍA Y PSICOPEDAGOGÍA**

Cuestionario

TESIS

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE
DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA DE COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023**

(Para Estudiantes de Educación Secundaria - IESM N° 60809 COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023)

CÓDIGO: 280923

I. PRESENTACIÓN

El presente cuestionario tiene como propósito obtener información sobre: aprendizaje en el área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica en estudiantes de Educación Secundaria, en tal sentido le agradecemos su colaboración respondiendo a cada uno de los ítems. La información que se obtenga será confidencial. El estudio servirá para elaborar la tesis conducente a la obtención del Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN: Especialidad: Filosofía y Psicopedagogía.

II. DATOS GENERALES

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:
- b. ÁREA CURRICULAR:
- c. GRADO: 4. SECCIÓN:
5. ESTUDIANTE:
6. EDAD:7: SEXO:
8. DÍA: 9. HORA:

III. INSTRUCCIONES

Lee con atención las preguntas y respóndalas marcando un aspa (X) según corresponda

IV. CONTENIDO

LOGROS DE APRENDIZAJE		Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Construye su identidad				
1.1	Mis características personales, culturales y sociales asociados con mi proyecto de vida son:			
1.2	Mi postura crítica sobre las prácticas culturales de mi región, país y el mundo constituyen:			
1.3	Mis emociones, sentimientos y comportamientos responden al contexto donde me encuentro y son:			
1.4	Mi posición ética frente a situaciones de conflicto moral considerando principios éticos, los derechos y la dignidad humanos, son:			
1.5	Mi punto de vista sobre las formas de vivir y pensar la sexualidad de mujeres y varones en un marco de derechos es:			
1.6	Mi forma de aceptar y comprender mi sexualidad en mi desarrollo personal está asociado a la toma de decisiones responsables en función de mi proyecto de vida, es:			
1.7	Mis vínculos de amistad o de pareja son una manifestación de la expresión de mi sexualidad, es:			
1.8	Mi participación en acciones de prevención y protección frente a situaciones de vulnerabilidad de los derechos sexuales y reproductivos en mi escuela y comunidad es:			
T O T A L (\bar{x})				
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN				
2.1	Mi forma de interactuar con las personas de diferente estrato social está asociado a principios democráticos, es:			

2.2	Mi forma de intercambio con prácticas culturales diversas (concepción del mundo y estilos de vida), es de respeto y tolerancia, constituye:			
2.3	Mi forma de asumir y proponer normas que regulan la convivencia y eviten la discriminación, es:			
2.4	Mi postura frente a la convivencia es que debe estar asociada a la justicia en el marco de la legalidad, es:			
2.5	Mi forma de participar en los conflictos es asumiendo el rol de mediador, es:			
2.6	Mi forma de deliberar sobre asuntos públicos este asociado a la búsqueda de consensos es:			
2.7	Mi forma de participar en acciones de promoción y defensa de los derechos humanos y la justicia social y ambiental es:			
2.8	Mi forma de evaluar la actuación de las instituciones y organismos del Estado siempre considera el respeto por la dignidad humana, es:			
T O T A L (\bar{x})				



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES**

03: Informe estadístico de validez y confiabilidad

Estimado Profesional:

Señores:

TORREJON MORI, PEDRO EMILIO

DIAZ PÉREZ, ROLANDO

PIZANGO PAIMA, RUSEL AMERICO

Con motivo de la investigación que se está realizando sobre: **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023**, es necesario someter a juicio de experto la propuesta de dimensiones, indicadores e índices.

Para la evaluación de las mencionadas variables, Ud. ha sido seleccionado a fin de emitir opinión de experto, para lo cual hemos considerado su elevada preparación científica – técnica y experiencia en la actividad TÉCNICA - PEDAGÓGICA, así como en los resultados obtenidos de su trabajo como profesional, y como directivo, pues sus opiniones resultarán de gran valor:

De modo anticipado le agradecemos su valiosa colaboración.

DATOS PERSONALES:

Apellidos y Nombre (s):

Nombre y dirección de su Centro Laboral actual:

Teléfono Fijo: Celular:

Nivel en el que labora:

Título Universitario que posee:

Grado Académico (el más Alto):

Años de experiencia profesional:

Experiencia en Investigación: SI () NO ()

Años de Experiencia en Jefaturas:

Cargo que Desempeña:

Otras Responsabilidades que Ocupa:

Instrumento de Validez y Confiabilidad

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto :
 1.2. Título Profesional
 1.3. Grado académico
 1.4. Título de la Investigación

Tomejo Alan Pedro Escobar

: Licenciado/a () Ingeniero/a () Otro ()
 : Bachiller () Maestro () Doctor (X)

: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA IESM N° 60809 COMUNIDAD 3 DE MAYO RIO NAPO 2023

- 1.5. Nombre del Instrumento
 1.6. Autor del instrumento
 1.7. Criterios de Aplicabilidad

: Cuestionario aprendizaje del área de Desarrollo Personal ciudadanía y cívica
 : Nancy Paola Salazar Sosa

VALORACIÓN	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA
DEFICIENTE: (No válido, reformular)	0 - 20
REGULAR: (No Válido, modificar)	21 - 40
BUENA: (Válido, mejorar)	41 - 60
MUY BUENA: (Válido, precisar)	61 - 80
EXCELENTE: (Válido, aplicar)	81 - 100

II. ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVO	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100			
		0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
		0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																	X			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																	X			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																	X			

Instrumento de Validez y Confiabilidad

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto : *D/AR PEDER ROJAS*
 1.2. Título Profesional : Licenciado/a (X) Ingeniero/a () Otro ()
 1.3. Grado académico : Bachiller () Maestro (X) Doctor ()
 1.4. Título de la Investigación : **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA IESM N° 60809 COMUNIDAD 3 DE MAYO RIO NAPO 2023**
 1.5. Nombre del instrumento : Cuestionario aprendizaje del área de Desarrollo Personal ciudadanía y cívica
 1.6. Autor del instrumento : **Nancy Paola Salazar Sosa**
 1.7. Criterios de Aplicabilidad :

VALORACIÓN	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA
DEFICIENTE: (No válido, reformular)	0 – 20
REGULAR: (No Válido, modificar)	21 – 40
BUENA: (Válido, mejorar)	41 – 60
MUY BUENA: (Válido, precisar)	61 – 80
EXCELENTE: (Válido, aplicar)	81 – 100

II. ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVO	DEFICIENTE 00 – 20				REGULAR 21 – 40				BUENA 41 – 60				MUY BUENA 61 – 80				EXCELENTE 81 – 100			
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																X				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																X				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																X				

Instrumento de Validez y Confiabilidad

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto :
- 1.2. Título Profesional
- 1.3. Grado académico
- 1.4. Título de la Investigación
- 1.5. Nombre del instrumento
- 1.6. Autor del instrumento
- 1.7. Criterios de Aplicabilidad

FRANCO PAJMA, ROSA AMÉRICA

: Licenciado/a (X) Ingeniero/a () Otro ()

: Bachiller () Maestro () Doctor (X)

: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA IESM N° 60809 COMUNIDAD 3 DE MAYO RIO NAPO 2023

: Cuestionario sobre estrategias lúdicas

: NANCY PAOLA SALAZAR SOSA

VALORACIÓN	
CUALITATIVA	CUANTITATIVA
DEFICIENTE: (No válido, reformular)	0 - 20
REGULAR: (No Válido, modificar)	21 - 40
BUENA: (Válido, mejorar)	41 - 60
MUY BUENA: (Válido, precisar)	61 - 80
EXCELENTE: (Válido, aplicar)	81 - 100

II. ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVO	DEFICIENTE 00 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EXCELENTE 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																		X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																		X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																		X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		X		



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES**

RESULTADO DE LA PRUEBA DE VALIDEZ DE CONSTRUCTO

Se realizó la prueba de validez de constructo del instrumento de recolección de datos referido a la variable Estrategias lúdicas, a través del Juicio de Expertos, donde colaboraron 03 profesionales, que actuaron como validadores.

- **Lic. Pedro Emilio Torrejón Mori Dr.** Docente asociado de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Magister en Docencia e Investigación Universitaria. Doctor en Educación.
- **Lic. Rolando Díaz Pérez, Mgr.** Docente asociado de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Magister en Gestión Educativa. Candidato a Doctor en Educación.
- **Lic. Américo Pizango Paima Dr.** Docente principal de la de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Magister en Docencia e Investigación Universitaria. Doctor en Educación.

Tabla consolidada de resultado de los validadores:

Profesionales	Indicadores								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Dr. PEDRO EMILIO TORREJÓN MORI	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Lic. ROLANDO DIAZ PÉREZ, Mgr.	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Dr. RUSEL AMERICO PIZANGO PAIMA	85	85	85	85	85	85	85	85	85
Promedio general	82								

Como resultado general de la prueba de validez realizado a través del Juicio de Expertos, se obtuvo: **82** puntos, lo que significa que está en el rango de “**Excelente**”, quedando demostrado que el instrumento de esta investigación cuenta con una sólida evaluación realizado por profesionales conocedores de instrumentos de recolección de datos.

VALORACIÓN	
CUANTITATIVA	CUALITATIVA
Deficiente	0 – 20
Regular	21 – 40
Buena	41 – 60
Muy Buena	61 – 80
Excelente	81 – 100



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES**

RESULTADO DE LA PRUEBA DE VALIDEZ DE CONSTRUCTO

Se realizó la prueba de validez de constructo del instrumento de recolección de datos referido a la variable Aprendizaje del área de DPCC, a través del Juicio de Expertos, donde colaboraron 03 profesionales, que actuaron como validadores.

- **Lic. Pedro Emilio Torrejón Mori Dr.** Docente asociado de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Magister en Docencia e Investigación Universitaria. Doctor en Educación.
- **Lic. Rolando Díaz Pérez, Mgr.** Docente asociado de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Magister en Gestión Educativa. Candidato a Doctor en Educación.
- **Lic. Américo Pizango Paima Dr.** Docente principal de la de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Magister en Docencia e Investigación Universitaria. Doctor en Educación.

Tabla consolidada de resultado de los validadores:

Profesionales	Indicadores								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Dr. PEDRO EMILIO TORREJÓN MORI	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Lic. ROLANDO DIAZ PÉREZ, Mgr.	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Dr. RUSEL AMERICO PIZANGO PAIMA	80	80	80	80	80	80	80	80	80
Promedio general	80								

Como resultado general de la prueba de validez realizado a través del Juicio de Expertos, se obtuvo: **80** puntos, lo que significa que está en el rango de “**Muy Buena**”, quedando demostrado que el instrumento de esta investigación cuenta con una sólida evaluación realizado por profesionales conocedores de instrumentos de recolección de datos.

VALORACIÓN	
CUANTITATIVA	CUALITATIVA
Deficiente	0 – 20
Regular	21 – 40
Buena	41 – 60
Muy Buena	61 – 80
Excelente	81 – 100



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES**

RESULTADO DE LA PRUEBA DE CONFIABILIDAD

TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023.

Nombre del instrumento motivo de evaluación: ESTRATEGIAS LÚDICAS

- a. La confiabilidad para **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023** se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems cuyo coeficiente es el ALFA DE CRONBACH a través de una prueba piloto, los resultados obtenidos se muestran a continuación
- b. Estadísticos de confiabilidad para **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023.**

ALFA DE CRONBACH para	ALFA DE CRONBACH basado en los elementos tipificados	N° de ítems
ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023.	0.897	15

- c. Criterio de confiabilidad valores

VALORACIÓN	
CUANTITATIVA	CUALITATIVA
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy Confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1.0	Confiabilidad perfecta

Se utilizó el Alfa de CronBach el cual arrojó el siguiente resultado:

La confiabilidad de 10 ítems que evalúan el instrumento sobre; **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023**. Según (Herrera, 2011), donde el valor va de 0,53 a 1. Nos da como resultado de un ALFA DE CRONBACH y validado la variable sus dimensiones e indicadores arrojó 0.825 ubicándose en el rango cuantitativo 0,72 a 0,99 y cualitativo de “Excelente confiabilidad” lo que permite aplicar el instrumento en la muestra del presente estudio.



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES**

RESULTADO DE LA PRUEBA DE CONFIABILIDAD

TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023.

Nombre del instrumento motivo de evaluación: LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DPCC.

- a. La confiabilidad para **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023** se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de ítems cuyo coeficiente es el ALFA DE CRONBACH a través de una prueba piloto, los resultados obtenidos se muestran a continuación
- b. Estadísticos de confiabilidad para **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023.**

ALFA DE CRONBACH para	ALFA DE CRONBACH basado en los elementos tipificados	N° de ítems
ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023.	0.821	16

- c. Criterio de confiabilidad valores

VALORACIÓN	
CUANTITATIVA	CUALITATIVA
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy Confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1.0	Confiabilidad perfecta

Se utilizó el Alfa de CronBach el cual arrojó el siguiente resultado:

La confiabilidad de 10 ítems que evalúan el instrumento sobre; **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LOGROS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL, CIUDADANÍA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN COMUNIDADES DEL RIO NAPO 2023**. Según (Herrera, 2011), donde el valor va de 0,53 a 1. Nos da como resultado de un ALFA DE CRONBACH y validado la variable sus dimensiones e indicadores arrojó 0.843 ubicándose en el rango cuantitativo 0,72 a 0,99 y cualitativo de “Excelente confiabilidad” lo que permite aplicar el instrumento en la muestra del presente estudio.