

# ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL CECYTE POMUCH, HECELCHAKÁN, CAMPECHE, MÉXICO

Wendy Rubicela Chi-Cauich  
Instituto campechano.  
Calle 10 #357 COL. Centro C.P. 24000,  
Campeche, Campeche, México.  
Autor para la correspondencia: jr\_cp\_20@hotmail.com

**Recepción: 2 de junio de 2018**  
**Aprobación: 10 de octubre de 2018**

## RESUMEN

*Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. El presente estudio señala la importancia de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo interesante de este trabajo es que las estrategias lúdicas comúnmente se aplican al nivel básico y no al nivel medio superior.*

*Ante la problemática el interés de presentar este trabajo es investigar si los docentes aplican estrategias lúdicas en las diferentes materias de la especialidad de proceso de gestión administrativa en el colegio de estudios científicos y tecnológicos del estado de Campeche (CECYTE) POMUCH, con dirección en calle 5 rumbo a unidad de riego, posteriormente se pretende darle a conocer a los profesores la información de la encuesta implementada a los alumnos y como puede influir en el rendimiento del educando y si genera la motivación en ello.*

*Se realizó un estudio descriptivo, no experimental, se recolecto datos a través de una encuesta conformado por 13 preguntas, empleada a un total de 89 estudiantes de la especialidad de proceso de gestión administrativa del CECYTE de los cuales 43 son del segundo semestre, 28 de cuarto semestre y 18 de sexto semestre, para la validez de la encuesta se implementó un sistema operativo Alpha de cronbach, dando como resultado 0.8, con este porcentaje se considera confiable para su aplicación, este instrumento fue aprobada por (MTRO. Manuel Alvarado Álvarez).*

*Para concluir, se puede interpretar en las respuestas de la encuesta dirigida a los alumnos la manera en que los docentes aplican las estrategias lúdicas, los alumnos afirman que no se aplica las estrategias lúdicas adecuadamente*

o a un porcentaje superior a 80%, de esta forma se puede interpretar que influye en el rendimiento académico puesto que un 76% de los alumnos obtienen entre siete y ocho de calificación con el método de enseñanza que los docentes aplican, ya que sus aprendizajes son reforzados a través de alguna actividad lúdica, se puede observar en la encuesta que el 50 % de los alumnos afirmó que lo hace con la aplicación de estrategias lúdicas.

## **PALABRAS CLAVE:**

Proceso, enseñanza-aprendizaje, motivación

## **ABSTRACT**

*Playful strategies are activities that include educational games, group dynamics, use of dramas, board games, etc., These tools are used by teachers to reinforce the learning, knowledge and skills of students inside or outside the classroom. The present work is carried out with research that shows the importance of implementing playful strategies within the teaching-learning process at the basic level, but we must also apply it at the high school level, since most of the research is directed to these students, leaving aside upper secondary education and licensing.*

*For this reason this work is presented with the aim of investigating the application of play strategies in teachers of the specialty of administrative management process, the school of scientific and technological studies of the state of Campeche (CECYTE) POMUCH, with street address 5 course to irrigation unit, in order to show that at this level you can also implement these strategies, creating a guide of recreational activities to show teachers that in any subject it is possible to adapt an activity, it is only a matter of a little of creativity and dedication. In this research we also observed the influence on students' academic performance and motivation in them. A descriptive, non-experimental study was carried out, collecting data through a survey consisting of 13 questions, applied to a population of 43 second-semester students, 28 fourth-semester students and 18 sixth-semester students, with a total of 89 students of the specialty of the administrative management process of CECYTE, this instrument was validated by an expert of the area (MTRO, Manuel Alvarado Álvarez) and with an applied method for the calculation of reliability of cronbach Alpha, resulting in 0.8, being reliable for its application.*

*According to the data collected, the students said that the teachers do not apply the play strategies to 100%, in this way it can be observed that it influences the academic performance since 76% of the students obtain between seven and eight of the qualification with the method of teaching that teachers apply, however, at the time of questioning them on how they reinforce their learning 50% of students said they do with the application of playful strategies.*

## **KEYWORDS:**

Process, teaching-learning, motivation.

## INTRODUCCIÓN

En la educación es importante que los docentes desarrollen su capacidad de innovación y creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que nos lleva a pensar en la estructura de nuevos diseños de estrategias, la lúdica es una de las opciones propuestas en esta investigación ya que favorece varias competencias en el aprendizaje además de estar inmersa de manera inconsciente en nuestra vida cotidiana para desafiar diversas situaciones, así como en el ámbito escolar para reforzar el aprendizaje teórico y facilitar el aprendizaje de los alumnos.

Según Dinello (2011), lúdica proviene de los términos, divertido y juegos, la cual puede ser definida como una expresión de actividades interactivas con la finalidad de motivar, generar expectativas e interés hacia el aprendizaje.

Por su parte, Torres (2002), afirma que los juegos son una actividad que fortalece el aprendizaje en todos los ámbitos siempre y cuando los docentes tengan la capacidad de innovar su forma de trabajo, inventando juegos orientados a los temas de estudio, buscando la iniciativa y el interés de los alumnos de acuerdo con su edad, necesidades y ritmo de aprendizaje.

La fundación universitaria Juan de Castellanos considera que las estrategias lúdicas ofrecen al alumno motivación, ser creativos, sentirse en un ambiente cómodo y de confianza, debido a que reciben la información fácil y divertida y al mismo tiempo favorece el aprendizaje de cualquier materia, dado que la lúdica es interdisciplinario se puede aplicar a todas las áreas, materias, grupos, grados y edades Gisella Camargo (2014)

En este sentido, Góngora y Cu-Balam (2007) concluyen que al emplearse estrategias lúdicas los alumnos mejoran sus relaciones humanas y sociales con sus compañeros; asimismo estos autores señalan que los alumnos se sienten motivados en clases debido a que se encuentran en un ambiente dinámico, divertido y participan en el desarrollo de actividades y ejercicios de matemáticas, lo que les permite identificar que estrategias didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje disminuyen los errores algebraicos que cometen los alumnos del primer grado del nivel medio superior.

En Campeche, las estrategias lúdicas se han empleado en instituciones gubernamentales en los procesos de capacitación para adultos, encontrándose que al implementar estrategias lúdicas se desarrollan competencias interpersonales y sociales, tales como: trabajo en equipo, modos de comunicarse y mejora en sus relaciones personales (Fajardo 2012). Sin embargo, las estrategias lúdicas no solo funcionan en el sector educativo y gubernamental sino también en el sector salud, Sánchez-Peña et al. (2015) demuestra que las estrategias lúdicas son un recurso que ha dado como resultado el aprendizaje significativo y la participación activa de los adolescentes aumentado el conocimiento de la gingivitis asociada a la placa dental.

Según en las investigaciones anteriores, se puede demostrar que al emplear estrategias lúdicas en cualquier área se han obtenido resultados positivos, a partir de ello se planteó lo siguiente: ¿será que los docentes del CECYTE de la especialidad de procesos de gestión administrativa, utilizan estrategias lúdicas en las diferentes materias que imparten? De igual manera es importante conocer cómo influye en el rendimiento académico de los alumnos del CECYTEC plantel Pomuch.

## MATERIALES Y MÉTODOS

### Área de estudio

La investigación se realizó en el poblado de Pomuch, en el Colegio de Estudios Científicos y Tecnológico del Estado de Campeche, con dirección en calle 5 rumbo a unidad de riego, con una población de 43 alumnos de segundo grado, 28 alumnos de cuarto grado y 18 alumnos de sexto grado, siendo un total de 89 estudiantes de la especialidad de proceso de gestión administrativa.

Para el cumplimiento del objetivo propuesto se empleó la metodología descriptiva, que implica la recolección y el análisis de datos, se realizó bajo un diseño no experimental y solo se observa los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos, es sistémica y empírica, transeccional o transversal (Liu, 2008 y Tucker, 2004) y para el estudio de campo se acudió al lugar de interés.

La muestra es no probabilística debido a que el estudio se realizó con 89 estudiantes del segundo, cuarto y sexto semestre del CECYTE, quienes representan el 100% de la matrícula estudiantil. Los instrumentos a utilizar para la obtención de datos fueron los siguientes.

### ENCUESTAS

El instrumento utilizado para la obtención de información sobre las estrategias lúdicas (variable independiente) fue una encuesta conformado por 13 preguntas, aplicadas a 89 estudiantes; la variable rendimiento académico (variable dependiente) fue analizada mediante las calificaciones obtenidas de los alumnos, correspondiente a los tres semestres. Se realizó una encuesta a alumnos la cual identifiqué cuál es su reacción ante las estrategias y como ha influido en el desempeño académico y la motivación de los alumnos.

### Análisis de datos

Los datos obtenidos fueron analizados bajo el método aplicado para el cálculo de confiabilidad alpha de cronbach dando como resultado .80 siendo confiable para su aplicación, de igual forma fue validada por un experto en el área el MTRO. Manuel Alvarado Álvarez.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se evaluó a 89 alumnos del segundo, cuarto y sexto semestre, en el Cuadro 1 se presentan los datos generales de cada uno de los alumnos como: la edad, el género, escolaridad y la comunidad de donde son provenientes, con la finalidad de que se pueda identificar en algún momento algunos factores que puedan influir en el rendimiento académico.

En el Cuadro 2 se presenta el análisis de las cuatro variables, en la primera variable independiente; los resultados obtenidos en las encuestas son divididas en cuatro indicadores: A) estrategias lúdicas, 64% de los alumnos responden que se aplican a un nivel medio; B) aprendizajes, 58 alumnos equivalentes al 65.1% afirma que siempre se generan aprendizaje con la aplicación de estrategias lúdicas; C) frecuencia y preferencia,

el 29.21% de los docentes aplican Estrategias lúdicas al finalizar el semestre; D) motivación, se observa el siguiente comportamiento 42 alumnos respondieron que no se sienten motivados equivalente a un 47.19%. Con respecto a cada cuanto tiempo consideran los alumnos que sería bueno que se apliquen estrategias lúdicas en sus clases, un 46.07% lo prefiere al finalizar cada clase. Como se observa en el Cuadro 3.

Segunda variable dependiente; A) rendimiento académico del ciclo escolar 2014 – 2015, arrojo que este se encuentra en un nivel medio con un 76.40% estando en un promedio de 7.0 a 8.9 de calificación. Mientras que el 12.36% corresponde a un rendimiento alto dentro de la escala de calificación de 9.0 a 10 y el 11.23% corresponde al nivel bajo correspondiente al rango de 9 a 10.

Los resultados obtenidos se dividen en dos variables, estrategias lúdicas y rendimiento académico, cada uno con sus respectivos preguntas, en el Cuadro 4 se compara la variable independiente (Estrategias lúdicas) con la dependiente (rendimiento académico) en los resultados se observa que las Estrategias lúdicas está por debajo del rendimiento académico medio uno, 1) estrategias lúdicas medio contra rendimiento académico bajo diez (17.5 %), en medio 47 (82.5%) y 2) estrategias lúdicas alto contra rendimiento académico medio 68 (64.5%), en alto 11 (35.5%). Predomina el nivel medio de estrategias lúdicas contra rendimiento académico medio, es decir, que existe una relación moderada entre estas dos variables.

Sin embargo, Borges y Gutiérrez (1995) en su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral, puesto que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse, así mismo, a los demás y al mundo que los rodea. Por su parte, Perdon y Sandoval (1997) indican que los “juegos cooperativos favorecen el proceso de socialización”, además que el aprendizaje de lo social debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre, lo mismo pasa en el nivel medio superior algunos alumnos vienen de otras comunidades y de otras escuelas por lo tanto no se conocen y son más reservados, la utilización de la lúdica funciona también para la integración de estos.

A pesar de la poca aplicación de las estrategias lúdicas los alumnos dan lo mejor de sí, asistiendo a sus clases, aunque en ocasiones les cause aburrimiento y se encuentren desinteresados, en este estudio se añadieron preguntas para conocer que les provoca aburrimiento y que les gustaría cambiar de sus clases. (Figuras 1 y 2) en estas se encuentran algunas de las actividades que los docentes hacen y provocan aburrimiento en los alumnos, la principal con un 24.71% es que dan mucha teoría, el tono de voz con 23.59%, la apatía del docente con 19.10%, que su clase no sea dinámica con 17.97% y que realicen comentarios fuera del tema con 14.60%.

## CONCLUSIÓN

Los resultados permiten señalar que los alumnos piensan que sus docentes dan poca importancia a las estrategias lúdicas, debido a que se enfocan en abarcar todo el temario de forma teórica y por su parte los alumnos no poseen las herramientas necesarias para un mejor desarrollo, ya que no se les da la importancia debida por el docente. Se ha comprobado que los alumnos creen que la lúdica se considera una estrategia primordial el cual permite al estudiante ser el conductor de su propio conocimiento siendo autónomo y

creativo, en este sentido, esta también permite la confianza entre compañeros, la seguridad para poder participar, etc., sin embargo, las pocas utilidades de estas actividades impiden que esto sea posible, como se pudo observar en los comentarios de los alumnos.

En el CECYTE los docentes aplican estrategias lúdicas durante sus clases, pero no de manera consecutiva, por lo tanto, se puede observar que influye de forma moderada en el rendimiento académico de los alumnos, por tal motivo se recomienda que los docentes deben tomar conciencia en cuanto a la capacitación que deben de tener para una buena planificación de clases, no basta solo con los conocimientos generales adquiridos en sus diferentes carreras sino buscar alternativas de mejora continua, innovando la práctica pedagógica buscando adecuar las clases de acuerdo a sus edades y comportamientos de cada grupo.

Los docentes deben de actualizarse en conocimientos teórico-práctico, a las distintas estrategias que se utilizan al momento de llevar a cabo su clase, en el cuadro 5 se presenta algunas actividades que podrían ser una guía para captar la atención y llegar de forma eficaz a su aprendizaje.

## AGRADECIMIENTOS

La autora agradece al Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos de Campeche por permitir realizar esta investigación. Al Doctor William Cetzal-Ix por transmitir sus conocimientos y realizar correcciones pertinentes al manuscrito.

## REFERENCIAS

- Andreu Andrés, M.A. y García Casas, M. (2000). "Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE. El juego didáctico", Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos. Madrid. Instituto Cervantes, pp. 121-125. [www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](http://www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf) [Fecha de consulta. 19 de agosto de 2008]
- Arevalo, L., Hernandez M., y Tafur, C. (2006). "Los juegos didácticos. Una estrategia en innovación educativa. Editorial Epistaine, Colombia
- Barretta, (2002) Lúdico en la Enseñanza-aprendizaje, revista electrónica de didáctica de Brasil, Número 7, fecha de consulta 1 abril de 2015 disponible en <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Bautista Vallejo, J. M. (Coord.) (2002). El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas. Granada. Adhara. [http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf\\_4/03.PDF](http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF)
- Brito Palacios, Hermelinda, El juego como herramienta para la enseñanza aprendizaje.
- Ceferino Góngora, Luis; Cú Balán, Guadalupe. (2007). Las estrategias de enseñanzas lúdicas como herramienta

de la calidad para el mejoramiento del rendimiento escolar y la equidad de los alumnos del nivel medio superior.

Cu Balán, Guadalupe (2005). El impacto de la escuela de procedencia del nivel medio superior en el desempeño de los alumnos en el nivel universitario. *Revista 2 Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación* 3(1)764-769. España

Góngora, Luis Ceferino Y Cu Balan, Guadalupe, 2007, Las Estrategias De Enseñanzas Lúdicas Como Herramienta De La Calidad Para El Mejoramiento Del Rendimiento Escolar Y La Equidad De Los Alumnos Del Nivel Medio Superior

<http://cumex.com.mx/moodle/mod/resource/view.php?id=980>

Hernández, Roberto S; Fernández, Collado C. y Baptista, L. Metodología de la investigación 6ta edición México 2014.

Matallana. R. (2003) estrategias metodológicas utilizadas por el profesor de matemáticas en la enseñanza media y su relación con el desarrollo de habilidades intelectuales de orden superior de sus alumnos y alumnas. Universidad de Chile. Santiago.

Medina, A (2006). La didáctica. Disciplina pedagógica aplicada. Editorial Prentice Hall, Madrid.

Monje, J. 2006. Lúdica, significado y evolución para tres generaciones. Comunicación visual creativa. Santiago de Cali.

Monge Alvarado, María de los Ángeles; Meneses Montero, Maureen. (2005). El uso del paracaídas en las actividades lúdicas, como un medio para reforzar el valor de la cooperación. *Educación*, 79-89.

Osorio Quiceno, Mariluz; Jaramillo, Cesar. (2006). Utilización de la Lúdica para la Enseñanza del M.R.P. I. *Scientia Et Technica*, Diciembre-Sin mes, 301-306

Pérez-Yglesias, María. (2010). Estrategia lúdico-creativa. Al conocimiento y la educación por el placer. *Educación*, Sin mes, 55-72.

Stefani, Graciela; Andrés, Laura; Oanes, Estela. (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 39-55. Disponible en: <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Sánchez-Peña M, Sánchez-Delgado K, Agudelo-Ramírez A. Estrategias lúdicas para aumentar el conocimiento de un grupo de adolescentes escolarizados sobre la gingivitis. *Duazary*. 2015 dic; 12 (2): 100 – 111

## CUADRO I. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS GENERALES DEL ALUMNO

Escolaridad	Genero		Edad		Procedencia	
	Frecuencia	Frecuencia	Frecuencia	Frecuencia	Frecuencia	Frecuencia
segundo semestre	43	Femenino 42	15-18	87	Pomuch	52
cuarto semestre	28	Masculino 47	18-20	2	Hecelchakan	9
sexto semestre	18				Dzotzil	2
					Chunkanan	7
					Blanca flor	2
					Dzitnup	2
					Nohalal	3
					Campeche	1
					Dzotché	1
					Cumpich	10
Total	89	Total 89	Total	89	Total	89

## CUADRO II. DESCRIPCIÓN DEL ANÁLISIS DE LOS CUATROS VARIABLES CON RESPECTO A LA VARIABLE INDEPENDIENTE.

Indicadores	Preguntas	Porcentajes obtenidos
Indicador 1: Estrategias Lúdicas	<p>1.- ¿El maestro realiza juegos dentro y fuera del aula?</p> <p>2.- ¿Los juegos que realizan tienen alguna relación con la materia que imparte?</p>	64% de los alumnos responden que se aplican a un nivel medio.
Indicador 2: Aprendizajes	<p>3.- ¿Cuándo los docentes aplican actividades lúdicas (actividades, juegos) para reforzar tus habilidades (motrices, de memoria, lenguaje, aprendizaje)?</p> <p>4.- ¿Genera más conocimientos con la implementación de actividades lúdicas (actividades, juegos)?</p> <p>5.- ¿El docente aplica actividades lúdicas en los ejercicios de retroalimentación?</p> <p>6.a- ¿Tus calificaciones mejoran cuando se realizan juegos en la materia?</p>	58 alumnos equivalente al 65.1% afirma que siempre se Generan Aprendizaje con la aplicación de estrategias lúdicas

Indicador 3 Frecuencia y preferencia.	<p>7.- ¿Con que frecuencia los docentes aplican actividades lúdicas (actividades, juegos) en tus clases?</p> <p>8.- ¿Cada cuánto tiempo sería ideal para ti que se incluyan juegos educativos en tus clases?</p>	<p>el 29.21% de los docentes aplican Estrategias lúdicas al finalizar el semestre.</p> <p>Con respecto a cada cuanto tiempo consideran los alumnos que sería bueno que se apliquen estrategias lúdicas en sus clases, un 46.07% lo prefiere al finalizar cada clase</p>
Indicador 4 motivación.	<p>9.- ¿Durante las clases de sus profesores participas haciendo preguntas, dando opiniones etc.?</p> <p>10.- ¿Te sientes motivado al ingresar al salón de clases?</p> <p>13.- ¿Qué es lo que te aburre de una clase?</p>	<p>Con respecto a este indicador se observa el siguiente comportamiento 42 alumnos respondieron que no se sienten motivados equivalente a un 47.19%</p>

### CUADRO III: COMPARACIÓN ENTRE LOS DOS ÍTEMS.

¿Con que frecuencia los docente aplican actividades lúdicas (actividades, juegos) en tus clases?			¿Cada cuánto tiempo sería ideal para ti que se incluyan juegos educativos en tus clases?		
	Frecuencia	Porcentaje		Frecuencia	Porcentaje
Una vez a la semana	21	23.6	Una vez a la semana	19	21.3
Tres veces por semana	17	19.1	Una vez al mes	7	7.9
Dos veces al mes	19	21.3	Al finalizar cada clase	41	46.1
Cada fin de semestre	26	29.2	Al finalizar el semestre	10	11.2
Todas las clases	6	6.7	Tres veces por semana	12	13.5
Total	89	100.0	Total	89	100.0

**CUADRO IV. COMPARACIÓN DE LAS DOS VARIABLES, INDEPENDIENTE Y DEPENDIENTE.**

			Rendimiento Académico			Total
			Bajo	Medio	Alto	
Estrategias lúdicas	Bajo	Recuento % dentro de Variable1	0 0.0%	1 100.0%	0 0.0%	1 100.0%
	Medio	Recuento % dentro de Variable1	10 17.5%	47 82.5%	0 0.0%	57 100.0%
		Alto % dentro de Variable1	0 0.0%	20 64.5%	11 35.5%	31 100.0%
Total	Alto	Recuento	10	68	11	89
		% dentro de Variable1	11.2%	76.4%	12.4%	100.0%

**CUADRO V. APOYOS DIDÁCTICOS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.**

Juego	Propósito	Competencias
Memorama	El alumno aprenderá las diferentes definiciones y conceptos	Desarrolla la memoria y concentración, comprensión conceptual.
Lotería	El alumno reforzará sus conocimientos y su habilidad visor y motriz	Desarrolla tu habilidad auditiva y visual.
Dramas	El alumno podrá representar lo aprendido en teoría a la vida práctica.	Desarrolla la habilidad de memorizar e interactuar con el grupo
Foros	Los alumnos expresaran sus conocimientos y habilidades respecto al tema.	Reforzar memoria. Conocimiento abstracto.
Aprendizaje entre pares	Los alumnos refuerzan sus aprendizajes adquiridos.	Conocimiento abstracto.

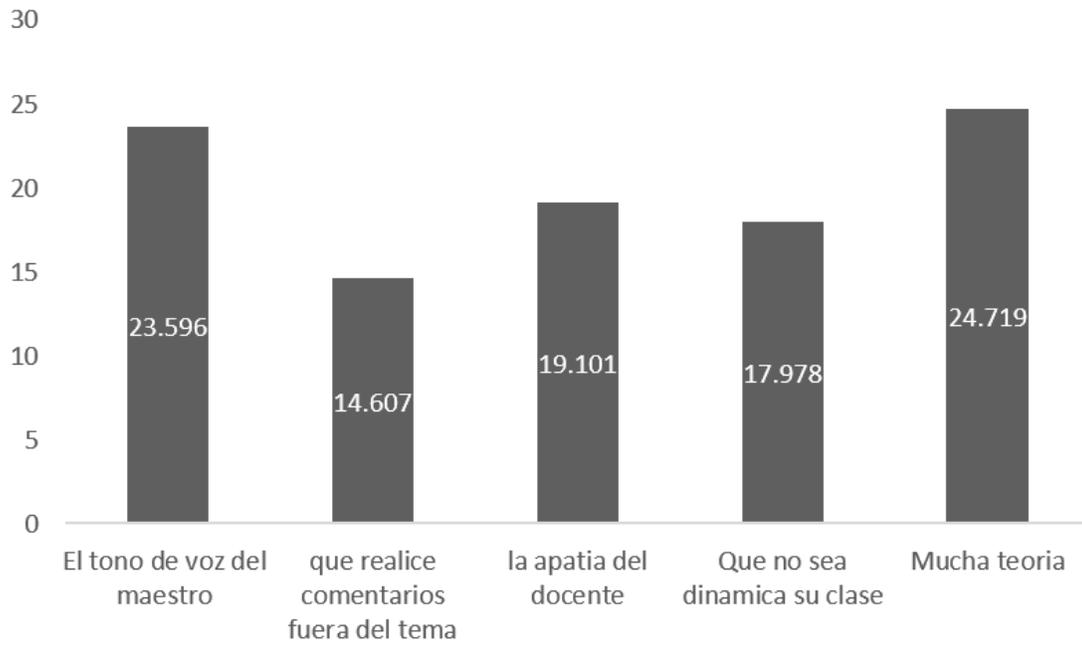


Figura 1. Actividades que realizan los docentes y aburre a los alumnos.

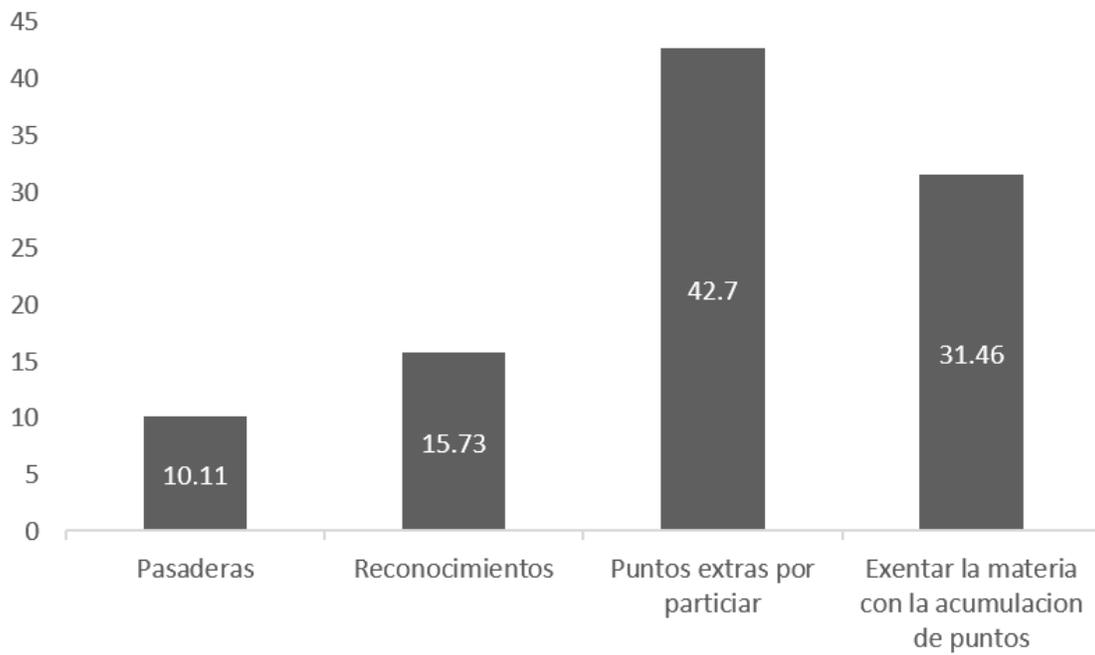


Figura 2. Sugerencias de los alumnos.