



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO:

El método lúdico y el aprendizaje, en los niños del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2023-2024.

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación Básica.**

Autora:

Leticia Genoveva Bocancho Quingaluisa

Tutora:

Msc. Ruth Tatiana Fonseca Morales

Riobamba, 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Leticia Genoveva Bocancho Quingaluisa, con cédula de ciudadanía 0503637936, autora del trabajo de investigación titulado: El método lúdico y el aprendizaje, en los niños del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2023-2024, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 24 de Julio del 2024.



Leticia Genoveva Bocancho Quingaluisa
C.I: 0503637936



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, al 01 día del mes de julio del 2024, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **Leticia Genoveva Bocancho Quingaluiza** con CC: **0503637936**, de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado *TÍTULO: El método lúdico y el aprendizaje en los niños del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica "fe y alegría" de la ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2023-2024.* por lo tanto, se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales
TUTORA

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación, EL MÉTODO LÚDICO Y EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FE Y ALEGRÍA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO LECTIVO 2023-2024, presentado por Leticia Genoveva Bocancho Quingaluisa, con cédula de identidad número 0503637936, bajo la tutoría de Msc. Ruth Tatiana Fonseca Morales; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor, no teniendo más nada que observar.

Presidente del Tribunal de Grado
Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Félix José Rosero López



Firma

Miembro del Tribunal de Grado
Msg. Hugo Marcelo Campos Yedra



Firma

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

ORIGINAL



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **BOCANCHO QUINGALUISA LETICIA GENOVEVA** con CC: **0503637936**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado: **EL MÉTODO LÚDICO Y EL APRENDIZAJE, EN LOS NIÑOS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FE Y ALEGRÍA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO LECTIVO 2023-2024**, cumple con el **5%**, acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Turnitin.OriginalityCheck**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 18 de julio de 2024

Mgs. Ruth-Tatiana Fonseca Morales
TUTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo está dedicado a Dios, quien me ha dado la vida y ha permitido que llegue hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi abuelita, quien, desde el cielo, me han iluminado para seguir adelante a pesar de haber atravesado situaciones difíciles. A mi madre, por ser pilar de apoyo, su amor incondicional, su trabajo y sacrificio a lo largo de todos estos años. Sin su presencia, no habría sido posible culminar esta etapa en mi vida. A mis hermanos, por su apoyo moral durante este camino, para llegar a cumplirme a mí mismo una meta, que empezó como un sueño anhelado.

A mis tíos, quienes se convirtieron en mi persona vital y me ha brindado consejos de resiliencia, que sirven como herramienta para afrontar los obstáculos que no faltan en el proceso de la vida, pero que son necesarios para saber a dónde vamos, nuestras fortalezas y debilidades y de que estamos hechos. Particularmente, a todos aquellos, quienes, han contribuido con ese enlace de conocimiento mutuo, para seguir nutriéndome en mi proceso profesional y como ser humano.

Leticia Genoveva Bocancho Quingaluisa

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi guía en el transcurso de mi vida, por proveerme de coraje, brindándome sabiduría para superar cada uno de los obstáculos que fueron surgiendo en el camino y así poder lograr y culminar con éxitos mis metas propuestas. A la Universidad Nacional de Chimborazo, a la carrera de Educación Básica por recibirme con los brazos abiertos porque en él aprendí las mejores enseñanzas.

Mi profundo agradecimiento a mi familia y compañeros por estar siempre ahí para mí durante los desafíos que enfrenté en el camino; su apoyo incondicional, tanto moral como económico, desde el inicio de mis estudios, depositaron en mí su confianza de alcanzar una profesión que no acaba aquí, porque estoy segura que se seguirá tejiendo en el camino.

Expreso mi sincero agradecimiento y reconocimiento por la labor de todos quienes fueron mis docentes, por compartir sus conocimientos e ir más allá de aquello para profundizar y lograr un aprendizaje que deje una huella.

A mi tutora de proyecto, por su dedicación y entrega en este proceso de titulación, siendo una guía para el desarrollo de este trabajo.

De todo corazón, a mis amigas, con quienes compartí gratos momentos y me llevo recuerdos increíbles, que valorare por siempre, y espero que algún momento nuestros caminos se vuelvan a juntar para recordar todo el camino recorrido. A todas las personas que me brindaron su apoyo, con sus palabras que alienta y me permitieron saber que después de cualquier tormenta siempre sale el sol.

Leticia Genoveva Bocancho Quingaluisa

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT.....	
CAPÍTULO I	15
1. INTRODUCCIÓN	15
1.1 Antecedentes de Investigaciones o Estudios anteriores	17
1.2 Planteamiento del Problema.....	18
1.3 Justificación.....	21
1.4 Objetivos.....	23
1.4.1 General.....	23
1.4.2 Específicos.....	23
CAPÍTULO II.....	24
2. MARCO TEÓRICO	24
2.1 Lúdica.....	24
2.2 Aspectos relacionados con la lúdica y las teorías de Vygotski, Piaget y Montessori	25
2.3 Tipos de métodos lúdicos aplicables en el aula de clase	26
2.3.1 El Juego.....	26

2.3.2	El cuento y las dramatizaciones	28
2.5	Beneficios de la lúdica.....	29
2.5.1	Beneficios Cognitivos	30
2.5.2	Beneficios Emocionales y Sociales	30
2.5.3	Beneficios Físicos y Motores.....	30
2.6	Aprendizaje.....	31
2.6.2	Impacto en el Aprendizaje	32
2.7	Teoría del Aprendizaje Significativo según Ausubel	32
2.8	El juego en el aprendizaje.....	33
2.9	El Métodos Lúdicos en el aprendizaje	34
2.10	Etapas de desarrollo del Juego	35
2.10.1	Protocolo del Juego y su clasificación	35
CAPÍTULO III.....		38
3	METODOLOGÍA.....	38
3.10	Enfoque de la Investigación	38
3.1.1	Enfoque Cualitativo	38
3.2	Diseño de la Investigación	38
3.3	Nivel de Investigación	38
3.4	Tipo de Investigación.....	38
Por el lugar:.....		39
3.5	Unidad de Análisis.....	39
3.5.1	Población de Estudio	39
3.5.2	Muestra	40
3.6	Técnicas para el análisis, procesamiento e interpretación de datos e información... 40	
3.6.1	Técnica.....	40
CAPÍTULO IV		41
4.	RESULTADOS	41

4.1 Resultado de la Ficha de Observación Aplicada a los estudiantes de cuarto año de EGB.41

CAPÍTULO V	56
5.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	56
5.1 Conclusión general	56
5.1.2 Conclusiones específicas	56
5.2 Recomendaciones	57
REFERENCIAS.....	88
ANEXOS	94
1. Acta de aprobación del perfil	94
2. Resolución de aprobación del proyecto de investigación.....	95
3. Ficha de observación	101
4. Fotografías de aplicación de la Ficha de Observación	104

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Protocolo del Juego y su Clasificación	35
Tabla 2 Población de Estudio	39
Tabla 3 Muestra de estudio de los estudiantes de Cuarto Año de EGB	40
Tabla 4 Participación Activa	41
Tabla 5 Colaboración y Trabajo en Equipo.....	42
Tabla 6 Creatividad e Imaginación.....	43
Tabla 7 Motivación y Disfrute	45
Tabla 8 Atención y Concentración.....	46
Tabla 9 Comprensión de conceptos.....	47
Tabla 10 Retención de información	49
Tabla 11 Aplicación del Conocimiento.....	50
Tabla 12 Habilidades de Pensamiento Crítico	51
Tabla 13 Actividad Verbal	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Participación Activa.....	41
Figura 2 Colaboración y Trabajo en Equipo	42
Figura 3 Creatividad e Imaginación.....	44
Figura 4 Motivación y Disfrute.....	45
Figura 5 Atención y Concentración	46
Figura 6 Comprensión de conceptos	48
Figura 7 Retención de información.....	49
Figura 8 Aplicación del Conocimiento	50
Figura 9 Habilidades de Pensamiento Crítico.....	52
Figura 10 Actividad Verbal.....	53

RESUMEN

El uso del método lúdico ha emergido como una práctica educativa fundamental en los últimos años, siendo reconocido por los docentes como una herramienta indispensable para enriquecer y lograr cambios significativos en la educación. El propósito de esta investigación fue determinar la importancia del método lúdico en el aprendizaje de los niños del Cuarto Grado de la Escuela de Educación Básica “Fé y Alegría” de la ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2023-2024.

La investigación adoptó un enfoque cualitativo, utilizando técnicas como la ficha de observación para la recolección de datos, con un diseño no experimental y un alcance descriptivo. Se llevaron a cabo estudios de campo, bibliográficos, transversales y descriptivos. La validación de los instrumentos de investigación por parte de expertos arrojó resultados excelentes, asegurando la confiabilidad de la información recopilada. La muestra que se seleccionó es de 36 estudiantes.

Los resultados revelaron que los estudiantes enfrentan dificultades en el aprendizaje y que la implementación de juegos didácticos permite que desarrollen sus capacidades cognitivas, físicas, motrices, afectivas. Se concluye que la implementación de métodos lúdicos es altamente efectiva estimulando el interés y compromiso de los estudiantes, mejorando la comprensión y retención de conceptos, y fortaleciendo habilidades, de igual manera se recomienda diversificar y planificar sistemáticamente las actividades, realizar evaluaciones continuas del rendimiento académico para ajustar las prácticas pedagógicas.

Palabras Clave: Método Lúdico, aprendizaje, herramientas, Enriquecer, Autocontrol.

ABSTRACT

The playful method, a fundamental educational practice, has recently gained recognition as an indispensable tool for enriching and bringing about significant educational changes. This research aimed to determine the importance of the playful method in the learning process of fourth-grade children at Escuela de Educación Básica "Fé y Alegría" in the city of Riobamba, school year 2023-2024. The research adopted a qualitative approach, using techniques such as the observation sheet for data collection. It had a non-experimental design and a descriptive scope. It was field, bibliographic, cross-sectional, and explanatory research. The validation of the research instruments by experts yielded excellent results, ensuring the reliability of the information collected. The sample consisted of 36 students. The results revealed that students face difficulties in learning and that educational games allow them to develop their cognitive, physical, motor, and affective abilities. The research results showed that implementing playful methods is highly effective in stimulating students' interest and commitment, improving their understanding and retention of concepts, and strengthening their skills. Likewise, activities should be diversified and planned systematically. In addition, continuous evaluations of academic performance would be necessary to adjust pedagogical practices.

Keywords: Playful Method, Learning, Tools, Enrich, Self-control.



JESSICA MARIA
GUARANGA LEMA

Reviewed by:

Mgs. Jessica María Guaranga Lema

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0606012607

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

La investigación actual se centra en el método lúdico en el aprendizaje de los niños del cuarto grado en la Escuela de Educación Básica "Fe y Alegría" de Riobamba durante el periodo lectivo 2023-2024. Este estudio reviste una gran importancia, ya que el método lúdico se presenta como una alternativa valiosa para el proceso de aprendizaje.

Esta técnica permite la incorporación de una variedad de juegos, para estimular la curiosidad, fomentar el interés y potenciar la creatividad de los estudiantes en el aula. Por otra parte, el proceso de aprendizaje representa una habilidad esencial que se inicia desde el nacimiento, brindándole a la persona la posibilidad de involucrarse en experiencias que exploran nuevas posibilidades. Además, desempeña un rol fundamental en el avance autónomo del individuo.

El objetivo de esta investigación fue determinar la importancia del método lúdico en el proceso de aprendizaje de los niños del cuarto grado en la Escuela de Educación Básica "Fe y Alegría" de Riobamba durante el periodo lectivo 2023-2024. Esta elección se basó en la observación de la escasa implementación de este método en el aula, lo cual ha contribuido a las deficiencias que los estudiantes presentan en su proceso del aprendizaje. En la actualidad, es esencial que las clases se desarrollen de manera más dinámica para fomentar la predisposición de los alumnos hacia la enseñanza.

En cuanto a las variables de estudio, el concepto de lúdica se revela como algo amplio y complejo, ya que aborda la necesidad intrínseca del ser humano de expresarse de diversas maneras, comunicarse, experimentar sensaciones, y vivir una gama de emociones. Incluye disfrutar de experiencias placenteras como el entretenimiento, el juego, la diversión y el esparcimiento, que conducen a experimentar la alegría, la risa, la excitación y, en algunos casos, incluso a sentir emociones más intensas como el llanto.

La educación constituye un proceso inherente a la existencia humana desde sus primeros momentos, inclusive durante la etapa infantil, donde el individuo, desde los 0 meses, se encuentra en un continuo desarrollo de adquisición de conocimientos. Esta dinámica gradual impulsa la acumulación de diversos saberes, enriqueciendo así la vida con una amplia riqueza

intelectual. Para lograr este aprendizaje significativo, se recurre a diversas estrategias que buscan dejar una huella duradera en el progreso del individuo.

La implementación de tácticas en la práctica educativa, adaptándolas a las necesidades de los estudiantes y centrándose en el desarrollo de habilidades y destrezas, se refiere a la utilización de estrategias de aprendizaje. Estas estrategias consisten en un conjunto de actividades dirigidas hacia un aprendizaje significativo, que se guía y estimula de manera coherente con la edad de los estudiantes. No obstante, se observa la carencia de estrategias que orienten hacia un aprendizaje lúdico, respaldado por la estimulación a través del juego. Por lo tanto, se plantea que el educador reconsidere la pregunta de "¿cómo y para qué enseñar?"

En consecuencia, surge el interés de aportar a la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de educación básica mediante la creación de una guía didáctica que aborden el método lúdico como estrategia de enseñanza. Esta guía busca aplicar la herramienta del juego de manera que los niños logren la reconstrucción de reglas, el control de emociones, el trabajo en equipo, la atención, el seguimiento de instrucciones, y la maximización del desarrollo de la creatividad y la resolución de problemas, con el objetivo de apoyar al docente y fortalecer su participación, evitando prácticas cotidianas que generen apatía en los estudiantes. Además, se busca crear experiencias significativas dentro del aula para analizar el impacto que tiene trabajar con este tipo de estrategias. Es importante destacar los puntos focales de este trabajo que consta de cinco capítulos.

Capítulo I, hace referencia a los antecedentes, planteamiento del problema, desde el contexto macro, meso y micro mediante un análisis crítico para poder partir y determinar la formulación del problema con las respectivas preguntas que guiaron el trabajo investigativo, la importancia dar una justificación al estudio donde se evidenció factores como: relación del investigador con el problema, originalidad, viabilidad, utilidad teórico-práctico, impacto social, entre otros, para de esta manera plantear objetivos claros.

Capítulo II, representa el marco teórico de investigaciones relacionadas con cada una de las variables basadas en investigaciones nacionales e internacionales; abarcando detenidamente corrientes psicopedagógicas sobre las cuales se sustenta cada una de ellas, esta investigación se realizó a partir de las variables de estudio el método lúdico y el aprendizaje.

Capítulo III, está referido a la metodología empleada en la investigación, tuvo un enfoque cuantitativo, mediante la aplicación de la ficha de observación sin la manipulación de las variables con su respectivo instrumento cuestionario de preguntas en escala de Likert. Se fundamentó en el tipo de investigación en donde se analizan las variables de estudio Ubicación, población, muestra y recolección y presentación de datos.

Capítulo IV, se presentan los resultados y discusión mediante un análisis e interpretación de los datos y la construcción de tablas arrojados luego de la aplicación a la muestra seleccionada de las técnicas e instrumentos de recolección de datos, asimismo, se precisa el análisis estadístico de nivel descriptivo

Capítulo V, hace referencia a las conclusiones y recomendaciones del proyecto de investigación realizado sobre la base de los objetivos de la investigación tanto general como específicos, con la finalidad de plasmar y determinar lo que se encontró durante el proceso del estudio.

1.1 Antecedentes de Investigaciones o Estudios anteriores

Para la realización de esta investigación fue fundamental recopilar información de varias fuentes de información que estén relacionadas con el objetivo de estudio. Se exploró diversos repositorios de universidad, datos virtuales como Scielo, google Académicos que generen información internacional, nacional y local.

En base a una revisión bibliográfica, con el fin de determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje Calderón (2021), en su trabajo titulado “Las actividades lúdicas para el aprendizaje” concluye:

Es crucial reconocer la importancia de establecer bases sólidas en las habilidades lógico-matemáticas durante la educación infantil, ya que esto impacta directamente en el desarrollo cognitivo de los niños. Por tanto, los maestros deben familiarizarse no solo con los recursos didácticos disponibles para enseñar esta área, sino también comprender la evaluación del pensamiento infantil para adaptar adecuadamente los procesos de enseñanza-aprendizaje y lograr resultados significativos en tal proceso.

La investigación llevada a cabo por Cruz (2022), titulada "El Método Lúdico Como Motivador del Aprendizaje" en la Universidad Santo Tomás, Bogotá, y publicada en el repositorio de USTU, tiene como propósito analizar la influencia del método lúdico como estímulo para el aprendizaje en el área de ciencias naturales en estudiantes de educación primaria del Colegio Wesleyano del Norte.

La metodología empleada en este estudio es cualitativa, con el objetivo de explorar las perspectivas, experiencias y reflexiones de los participantes. Se optó por un enfoque de estudio de caso para comprender las razones, métodos y la importancia del fenómeno de la desmotivación constante de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje en el Colegio Wesleyano del Norte. Para ello, se utilizaron dos instrumentos principales: entrevistas semiestructuradas, con un guion de seis preguntas dirigidas a seis docentes responsables del

área de ciencias naturales en educación primaria, y una revisión documental del Proyecto Educativo Institucional (PEI) instruccional.

Los resultados de la investigación revelan que el método lúdico se menciona en varios apartados del PEI, indicando que ha sido implementado en la institución durante varios años. Sin embargo, la información sobre la motivación del estudiante es limitada, tanto para primaria como para bachillerato. Se observa que los juegos implementados por los docentes se utilizan principalmente al inicio de la clase, a pesar de que el PEI sugiere que podrían incorporarse en diferentes momentos como herramientas evaluativas o para reforzar lo aprendido.

De la misma manera la investigación “Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica” por Morocho y Quintana (2023), se centra en la viabilidad de aplicar estrategias lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica en Ecuador. Se evidencia la falta de utilización de estas metodologías por parte de los docentes, lo que afecta negativamente el aprendizaje. Se observa un retroceso en su enseñanza desde 2012 hasta 2019, según datos del INEVAL. Sin embargo, se demuestra que los estudiantes prefieren textos llamativos y de su interés. Se concluye que las actividades lúdicas favorecen la comprensión, incrementan habilidades sociocognitivas y mejoran el nivel de lectura y escritura del alumnado. Por tanto, se recomienda la implementación de estas estrategias para promover aprendizajes significativos en la lectoescritura.

Finalmente, la investigación presentada por Brito et al., (2023), nombrada “Las prácticas lúdicas en la concentración de niños de básica elemental de la Unidad Educativa Riobamba”, en la que destaca la importancia del desarrollo del juego desde la primera infancia, y que debe ir acompañando las diferentes etapas de desarrollo que atraviesan los niños y niñas. Tiene como objetivo aplicar talleres lúdicos para determinar el grado de concentración por medio de la utilización de un enfoque cualitativo con una modalidad de revisión bibliográfica y de campo, guiada en la obtención de información de diferentes autores relacionados con el tema de estudio. La población estuvo conformada por 24 estudiantes de la Unidad Educativa, a los que se aplicó la herramienta del test atención A-2 de concentración por medio de la prueba T-Student, llegando a la conclusión de que los estudiantes presentan problemas de concentración que afectan directamente al proceso de aprendizaje.

1.2 Planteamiento del Problema

A nivel mundial, UNICEF (2018), en su investigación del refuerzo del aprendizaje a través del juego señala lo siguiente:

Que uno de los principales problemas educativos es la poca aplicación del método lúdico en el desarrollo del aprendizaje, lo que causa que los estudiantes no consigan un conocimiento significativo en sus horas clases, esto se debe a que en los procesos de estudio se aplican métodos memorísticos, repetitivos, los docentes no cuentan con los suficientes recursos didácticos para motivar la enseñanza y los estudiantes presentan desmotivación por aprender. En Ecuador, Paredes (2020), en su tesis titulada “Importancia del factor lúdico en el proceso docente - alumno”, concluye lo siguiente:

En la educación tradicionalista los docentes desarrollan su método de enseñanza como empleando actividades, recursos y estrategias como trabajos grupales e individuales, lecturas comprensivas, glosarios, ensayos, cuadros sinópticos, entre otros. Los mismos que son muy útiles en el transcurso educativo, sin embargo, el empleo de habilidades didácticas lúdicas en el aula mejora el proceso de enseñanza- aprendizaje ya que la docente cuenta con habilidades de enseñanza innovadoras y a su vez los estudiantes adquieren un aprendizaje que además de proporcionarles entretenimiento despierta su interés por aprender y participar más.

Con respecto a nuestro país, en la mayoría de centros educativos, los dificultades comunes que se suelen observar son: falta de atención y concentración de los niños, inconvenientes de aprendizaje y socialización; a lo que se refiere con la educación básica dentro de nuestro país, a medida que pasa el tiempo no es suficiente dotar de implementos a una escuela, falta complementar esto con la implementación de nuevas técnicas lúdicas en el transcurso de enseñanza, invirtiendo de esta forma en un desarrollo integral del niño, dejar de lado la forma tradicional que no se conecta con los niños solo causa aburrimiento, y en varios casos la presencia de no querer asistir al centro educativo.

Por otro lado, en lo que respecta a la Provincia de Chimborazo, en la tesis titulada “Las técnicas lúdicas en el desarrollo social de los niños del segundo año de educación básica, de la Unidad Educativa Fiscal Capitán Edmundo Chiriboga, Cantón Riobamba 2015-2016”, presentada por Gálvez y Pilco (2016), dan a conocer lo siguiente:

A nivel de la Provincia de Chimborazo utilizan técnicas lúdicas pero no conllevan a un aprendizaje significativo debido al mal uso de los recursos didácticos que posee el docente, su escaso interés por aplicar las nuevas corrientes pedagógicas en las que se recomienda el uso de recursos didácticos de la lúdica como elemento transformador de los procesos de aprendizaje, la mínima utilización de material didáctico lúdico por parte de los docentes está provocando que los niños y niñas no desarrollen sus potencialidades, no ejecuten un buen desarrollo físico e intelectual, y por ende no contribuyen a la creatividad, criticidad y reflexividad causando desinterés en el aula (pág. 2).

En cuanto, a la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” se evidencia las falencias del método lúdico, en el cual dentro de las planificaciones está establecido, pero por falta de información en los docentes, se aplica solo por momentos, se evidencia también el uso de metodología tradicional en el proceso de enseñanza, que como consecuente desliga la conexión juego y aprendizaje por completo. Cuando el docente utiliza solo clases o lecciones magistrales, aprendizaje de repetición, trabajo individual o de grupo el docente establece el tema y los estudiantes presentan los resultados, esto no le permite al niño que haga su análisis, su criticidad para desarrollar su pensamiento. El docente establece y no deja crear al estudiante su imaginación creatividad.

Por lo expuesto, el direccionamiento de la investigación se basa en un estudio previo para lograr determinar como la lúdica en el aprendizaje puede llegar a fortalecer las áreas de aprendizaje en los niños y niñas, tomando como estrategia al juego dentro del desarrollo de actividades que permitan que el niño se libere del ámbito tradicional y logre expresar lo que siente y piensa, creando así un niño seguro de sí mismo, con conocimientos que tengan significado en el transcurso de su vida durante y después de la etapa en la que se encuentra.

Lo que se necesita metodologías innovadoras en la educación donde el estudiante tenga mayor protagonismo sea más activo y autónomo en su propio proceso de enseñanza aprendizaje mediante su participación en actividades y discusiones en clase, para que le den mayor prioridad al desarrollo de capacidades útiles y que estas se puedan aplicar siempre tanto en la escuela como o en su diario vivir, el docente debe utilizar aprendizajes basados en proyectos, aprendizaje cooperativo y colaborativo, trabajo por ámbitos, gamificación educativa, esto permitirá ser más eficaz en cada función del contexto donde se encuentre el niño, esto será ideal para el aprendizaje y desarrollo de las capacidades.

1.3 Justificación

La investigación actual se enfoca en examinar la relación entre el método lúdico y el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Este problema de investigación se manifiesta claramente durante mis prácticas preprofesionales, donde observé directamente que los docentes carecen de conocimiento sobre los métodos lúdicos, lo que resulta en la falta de aplicación de estos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto conduce a clases monótonas y a una falta de motivación en los niños para interactuar con sus compañeros, generando una desmotivación general hacia el aprendizaje.

El aprendizaje es una herramienta que está inmiscuido en la vida del ser humano desde siempre, incluso cuando está en la etapa infantil desde los 0 meses el sujeto está en constante aprendizaje y poco a poco va adquiriendo conocimientos distintos, este proceso hace que la vida tenga una riqueza intelectual; se basa en distintas estrategias para lograr así un conocimiento que deje huella.

Es por ello que la presente investigación se enfoca en los resultados del método lúdico en el aprendizaje, como herramienta clave y que genera un bajo costo; impulsando el compromiso, motivación, además de generar la curiosidad e interés en la realización de diferentes actividades que logren contribuir a un mejor rendimiento académico. Además, por medio de la guía de actividades, se pretende inculcar la creatividad como un medio representativo del conocimiento que genere competencia y desarrolle distintas habilidades en áreas del desarrollo integral, contando con la participación de docentes y estudiantes.

Si bien es evidente que existen varias contribuciones relacionadas con el tema a nivel internacional, nacional y local, es importante destacar que esta investigación en particular posee un enfoque de originalidad que la distingue y la hace única. Aunque se basa en documentos disponibles en internet para abordar eficazmente el problema generado por la falta de utilización de métodos lúdicos por parte de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De la misma manera, la utilidad metodológica de esta investigación radica en proporcionar estrategias didácticas, lo cual motivó la elección de un enfoque cualitativo. Este enfoque se justifica debido a la obtención de datos numéricos a través de la aplicación de encuestas, lo que elimina la subjetividad del investigador y la manipulación de variables. Se evidencia la relación entre variables en el ámbito educativo.

Se considera factible, ya que cuenta con los recursos necesarios para su ejecución, contamos con el apoyo de las autoridades educativas de la escuela de educación básica fe y alegría, la misma que nos permite acceder al lugar en donde se detecta el problema motivo por el cual se

realizó la investigación también contamos con el apoyo de la docente la misma que nos permitió observar la problemática y por ende se llegó a la elaboración de la guía de Actividades, en las que se utilizan materiales de bajo costo y alcance para que se lleven a cabo por medio de la participación activa de docentes y alumnos de cuarto grado de educación básica de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”. Se espera que las soluciones propuestas aborden las necesidades tanto de los estudiantes como de los docentes en la institución.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

- Determinar la importancia del método lúdico en el aprendizaje de los niños del Cuarto Grado de la Escuela de Educación Básica “Fé y Alegría” de la ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2023-2024.

1.4.2 Específicos

- Identificar las ventajas y los beneficios de los métodos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de 8 a 9 años.
- Relacionar el aprendizaje y el método lúdico en los niños del cuarto grado de educación general básica.
- Diseñar una Guía Didáctica con actividades lúdicas centradas en la utilización del juego como herramienta para desarrollo de las habilidades Lingüísticas, matemáticas, sociales, de autocontrol y de creatividad en niños de 8 a 9 años.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Lúdica

Así mismo, Hurtado (2018) plantea que la lúdica crea una atmósfera envolvente en el entorno de aprendizaje estableciendo una conexión especial entre maestros y alumnos, siendo esta una herramienta facilitadora de aprendizaje, es así como al presentarse diversas situaciones en el contexto educativo, y en el aprendizaje de temas que aunque son seleccionados y planificados en base a un esquema, las actividades que en ellos se desarrollen, resulten dinámicas y frescas, para causar satisfacción en todos los involucrados (pág. 107).

la lúdica no solo es una actividad recreativa, sino también un espacio donde se pueden expresar aspectos profundos del ser, fortalecer la autoestima mediante logros personales y desarrollar la creatividad a través de la exploración y la experimentación. Esto la convierte en una herramienta para el desarrollo personal y social.

2.1.2 Método lúdico

Para Ponce et al., (2018) las metodologías lúdicas consisten en actividades creativas que promuevan el aprendizaje integral, facilitando la adquisición de conocimientos y habilidades de forma dinámica, y que estas herramientas contribuyan directamente a la estructuración del aprendizaje significativo, creatividad, incremento en la motivación por indagar más acerca de un concepto o tema planteado en el aula de clase, por medio de una actitud y predisposición activa, en base a las experiencias cotidianas, para que dichos conceptos puedan tener una relación directa con esto y sea más fácil para los niños y niñas recordarlo de forma práctica. (pág. 17).

2.1.3 Importancia del método lúdico.

Desde el punto de vista (Guaila Pilco, 2021) En la pedagogía de la actualidad, se enfatiza la importancia de incorporar actividades lúdicas en la educación, las cuales se vuelven prácticas, motivadoras y creativas para preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos en su desarrollo integral, por otro lado es crucial emplear la metodología lúdica en la aula de clase, concebida como una estrategia de desarrollo, ya que el juego estimula la integración, facilita el aprendizaje de manera divertida y fortalece el desarrollo psicomotor y la creatividad. (pág. 10)

Los métodos lúdicos son fundamentales porque buscan promover un desarrollo integral que abarque aspectos psíquicos y sociales. El juego facilita la formación de la personalidad a

través de la internalización de valores y el acceso al conocimiento mediante actividades que combinan el placer, la distracción, la creatividad y el aprendizaje, además la lúdica emplea juegos de manera especial en el ámbito escolar para proporcionar experiencias significativas que forman parte del desarrollo humano. Estas actividades fomentan la formación de la personalidad al estimular la creatividad y el disfrute en el aprendizaje.

2.1.4 Características del método lúdico.

Según (Guaila Pilco, 2021) El método lúdico o juego es una actividad mundial que trasciende barreras de raza o cultura. Sirve como herramienta para la socialización, el autoconocimiento, el descubrimiento y la construcción del entorno, preparando al ser humano para la vida.

Es fundamental considerar las características del método lúdico que lo distinguen y lo hacen único.

- Estimular la concentración.
- Debe liberar tensiones.
- Mejorar la creatividad.
- Mejorar el estado de ánimo.
- Fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas.
- Otorga conocimientos y adquisición de nuevos conceptos.
- Incentiva el desarrollo de aptitudes físicas y sociales.

2.2 Aspectos relacionados con la lúdica y las teorías de Vygotski, Piaget y Montessori

Tabla 1 *La lúdica entre las diferentes teorías*

Lev Vygotsky	Jean Piaget	Montessori
Este autor presenta una teoría más exhaustiva y clara sobre el papel del juego en el desarrollo cognitivo del niño y su conexión con el lenguaje. Esta relación es vista como dialéctica: comienza con la acción necesaria en una situación dada, como la tesis; luego, el juego actúa como un	Piaget sostiene que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia hasta la etapa del pensamiento operacional concreto, los niños utilizan el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas mentales preexistentes.	Según el método Montessori, la educación se concibe como un autoeducación, ya que el niño realiza actividades de la vida diaria sin intervención directa del educador, fomentando así la independencia y la autodisciplina. Este enfoque se basa en la asociación y el

<p>paso intermedio, como la antítesis, y se dirige hacia el lenguaje o la significación como la síntesis. Este lenguaje no es sensorial, sino una representación. El juego dialectico entre acción y significación se desarrolla de manera dialéctica conforme el niño adquiere desarrollo cognitivo con el tiempo.</p>		<p>uso de materiales adecuados para iniciar la educación sensorial.</p>
---	--	---

Nota. La Tabla 1 presenta un análisis comparativo de la lúdica según diversas teorías educativas, destacando las similitudes y diferencias en su enfoque y aplicación, por Bermeo (2020).

2.3 Tipos de métodos lúdicos aplicables en el aula de clase

Los métodos lúdicos forman parte de la revolución dada en la educación, con un principio de cambio; aparecen como herramienta en el que se descarta totalmente el rol autoritario del docente por un guía en el conocimiento, que comparte este con los estudiantes y absorbe las opiniones de ellos, para construir juntos ese camino de aprendizaje. En base a esta línea de ideas, se plantea la clasificación con respecto a los tipos de métodos lúdicos a continuación:

2.3.1 El Juego

Se conceptualiza de acuerdo con lo expresado por López y Gallardo (2018), quienes sostienen que:

El juego se erige como una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica promueve la internalización de valores, actitudes y normas esenciales para una convivencia adecuada. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro entorno familiar, material, social y cultural a través del juego. Este concepto se revela como sumamente rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente, lo cual dificulta su categorización. Desde un punto de vista etimológico, los investigadores señalan que la palabra "juego" proviene de dos términos en latín: "iocum y ludusludere", ambos haciendo alusión a la broma, diversión y chiste, y se utilizan de manera interchangeable junto con la expresión "actividad lúdica".

Otros autores complementan esta perspectiva en relación con la definición del juego:

Mediante el juego, el niño logra representar sus experiencias pasadas, expresando aquello que le impactó o le gustó. Utiliza gestos, movimientos, objetos o su propio cuerpo como medios de representación. Durante estas actividades lúdicas, su pensamiento se entrelaza con las acciones que realiza, otorgando un significado al juego. Además, emplea un lenguaje personal, inventando palabras (preconceptos) que adquieren significado para él, según lo planteado por Arijá (2021).

En este sentido, el juego se convierte en un espacio seguro para los niños, en el que pueden explorar y entender el mundo de una manera divertida, entre risas y la realización de actividades, desarrollan habilidades vitales para las diferentes etapas de crecimiento integral.

Cuando juegan ponen en práctica sus aprendizajes y conocimientos, ensayan, prueban y tratan de mejorar, además de disfrutar. Jugando expresan sus sentimientos y emociones, se divierten, ríen, gozan, muestran alegría, bienestar... y también tristeza, frustración, confusión, tensión... Jugando van construyendo su propia identidad y subjetividad (Cano, 2019, pág. 307).

2.3.2 El Juego Como Herramienta Educativa

Según Calderón (2021) en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se realiza en el aula, los docentes aplican una serie de estrategias para mejorar la manera en la que adquieren conocimientos los estudiantes, una de ellas es incluir las actividades lúdicas en la planificación, con la finalidad de desarrollar habilidades que se conecten con el conocimiento y se conviertan en destrezas desarrolladas (pág. 863). Basado en ello, el docente debe planificar actividades para llevar a la práctica estrategias innovadoras de aprendizaje que faciliten la apropiación de conocimientos y una formación integral que incluya el desarrollo de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas del estudiante (Peña, 2020).

La Academia Americana de Pediatría (AAP) ha publicado recientemente, un documento titulado *The power of play* (El poder del juego) en el que se aconseja a todos los pediatras que recomienden a padres y maestros que permitan y estimulen el juego libre en los niños, tanto en las familias como en las escuelas, ya que es un arma poderosa para la formación, al promover las habilidades socio-emocionales, cognitivas, de lenguaje y de auto-regulación que construyen la función ejecutiva y el cerebro prosocial (Yogman, Garner, Hutchinson, & Michnick, 2018).

Los beneficios son múltiples en relación a las etapas de crecimiento de los niños. En este sentido, Chamorro (2010) establece una clasificación de las áreas que pueden potenciarse a través del juego, a continuación:

Gráfico 1

Áreas que pueden potenciarse a través del juego



Nota. Este gráfico visualiza claramente las áreas clave que pueden beneficiarse del juego en la infancia, incluyendo el desarrollo cognitivo, las habilidades sociales y emocionales, el desarrollo físico y motor, el desarrollo del lenguaje y la comunicación, así como el desarrollo socioemocional, por Chamorro (2010)

De acuerdo con, García (2018) el juego desempeña un papel significativo en el desarrollo emocional y de la identidad durante las primeras etapas de la vida, permitiendo la expresión libre de emociones y fomentando la imaginación. Además, es innegable la importancia de esta actividad para el desarrollo psicomotor adecuado del niño, facilitando la integración sensoriomotora y contribuyendo así al avance de las estructuras cognitivas. En cuanto a la creatividad y la flexibilidad, el juego asume un papel destacado, al tiempo que proporciona pautas de comunicación y socialización (pág. 47).

2.3.2 El cuento y las dramatizaciones

El cuento como herramienta didáctica en el ámbito educativo es uno de los usos más antiguos, y que se utiliza con más frecuencia, permitiendo que por medio de la interacción entre los personajes que se elijan para participan en un tema, recobren vida en la psiquis de los niños y puedan aprender de una manera divertida y menos compleja, conceptos de difícil explicación (Torres, 2019, pág. 48).

Por otro lado, Lara y Gómez (2020) enfatizan la dramatización contribuye al proceso educativo como una estrategia didáctica que fortalece y fomenta los valores y habilidades de los estudiantes mediante el uso del teatro; fundamentada en el juego y la experimentación, proporciona espacios para la libre expresión, facilitando el desarrollo de habilidades en diversas expresiones idiomáticas y estimulando la creatividad.

2.4 Ventajas del método lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según (Torres Diaz., 2022). El método lúdico, que se basa en el juego como herramienta educativa, tiene varias ventajas significativas, no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo

y entretenido, sino que también mejora la efectividad del proceso educativo al involucrar a los estudiantes de manera activa y positiva. (pág. 13)

- **Motivación y participación:** Los juegos captan el interés de los estudiantes de manera natural, lo que los motiva a participar activamente en las actividades educativas.
- **Aprendizaje activo:** Promueve un aprendizaje activo y experiencial, donde los estudiantes aprenden haciendo y experimentando, en lugar de solo escuchar o leer.
- **Desarrollo de habilidades sociales:** Los juegos frecuentemente implican trabajo en equipo, cooperación y comunicación, lo que ayuda a desarrollar habilidades sociales clave.
- **Fomento de la creatividad:** Los juegos suelen requerir soluciones creativas a problemas, lo que estimula el pensamiento creativo y la imaginación.
- **Mejora del ambiente de aprendizaje:** Crean un ambiente positivo y relajado que facilita la absorción de conocimientos y reduce el estrés asociado con el aprendizaje más tradicional.
- **Memorización y retención:** Al asociar el aprendizaje con experiencias positivas y emocionales, los juegos pueden ayudar a mejorar la memorización y la retención a largo plazo.
- **Adaptabilidad y personalización:** Pueden adaptarse fácilmente a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad, permitiendo una personalización en el proceso educativo.
- **Promoción del pensamiento crítico:** Muchos juegos requieren tomar decisiones rápidas y estratégicas, lo que promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

2.5 Beneficios de la lúdica

La actividad lúdica al tener como característica principal la motivación que puede causar según Borja y Bailón (2020) la atención de los estudiantes, brinda innumerables beneficios, no solo en la adquisición de conocimiento, sino también en aspectos de conciencia entorno a su propio cuerpo, desarrollando el equilibrio y coordinación, reduciendo los canales de estrés, el manejo de emociones, y todo lo que involucra el trabajo del espacio y tiempo, para relacionar con el mundo exterior, así mismo los beneficios son evidentes gracias a la estimulación en coordinación óculo manual, agilidad en el pensamiento, flexibilidad del cuerpo, conexión con la música y naturaleza, durante las etapas de desarrollo.

2.5.1 Beneficios Cognitivos

Báez (2021) en su investigación manifiesta la importancia de incorporar actividades a través de la lúdica en el aula de clase con la finalidad de facilitar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, así como las habilidades lógicas, mejora de retención de información, estimulación de la creatividad, permitiendo la motivación por realizar actividades que contengan como ejemplo conceptos complejos, generando estimulación neural en los estudiantes, lo cual es propicio para crear un aprendizaje educativo.

Así, también Zamora (2019) enfatiza que este enfoque metodológico permite a los niños aprender y explorar de manera lúdica y significativa, sin embargo si los docentes no emplean metodologías activas, como el método mencionado Juego-Trabajo, y solo forman a través de un trabajo mecánico y repetitivo, dificultan el desarrollo del pensamiento creativo en sus estudiantes, y estos no podrán desarrollar sus capacidades en el ámbito creativo, convirtiéndose en individuos que solo ejecutan instrucciones y no participan en la sociedad por medio de un pensamiento crítico que conlleva a innovar.

2.5.2 Beneficios Emocionales y Sociales

En un estudio presentado por Jiménez et al., (2022) en base a los resultados de la aplicación de la escala de comportamiento asertivo en el aula evidencian la importancia de los juegos tradicionales en la mejora de las relaciones interpersonales. Inicialmente, se observó que el 51% de los estudiantes mostraban conductas agresivas y el 43% conductas pasivas. Sin embargo, tras implementar los juegos tradicionales, se logró que la mayoría de los niños fueran asertivos en su comunicación, mejorando la armonía y el trabajo en equipo. Esto demuestra que las actividades lúdicas no solo fortalecen las relaciones sociales, sino que también promueven el aprendizaje significativo, la inclusión y la gestión de emociones y tensiones.

De igual manera, Chanco (2022) menciona que “las actividades lúdicas son unas buenas estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la autoestima de los escolares y además ayuda a controlar los niveles de ansiedad”.

2.5.3 Beneficios Físicos y Motores

Muzón y Chuya (2021) plantea que de acuerdo al análisis de los resultados obtenidos de la investigación, permite demostrar que las actividades lúdicas son de gran importancia para mejorar la coordinación motriz, señalando que el estudiante al obtener una buena coordinación podrá desarrollar cualquier actividad o deporte lo que a su vez le generará un buen gesto técnico, cabe señalar que el docente debe planificar las actividades para no caer en la improvisación y a su vez promover el desarrollo integral del estudiante.

En la actualidad, como lo explica Anderson y Steel (2022) las estrategias lúdicas se han convertido en una herramienta pedagógica ampliamente utilizada en la enseñanza de las habilidades motrices básicas, se basan en la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando se realiza de manera lúdica y divertida. El objetivo principal de las estrategias lúdicas se sustenta en hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador para los niños, lo que a su vez puede mejorar su capacidad para adquirir y retener habilidades.

2.6 Aprendizaje

Según Bartolomei (2019), "el aprendizaje es un proceso continuo y natural al que el ser humano está expuesto todos los días de su vida. Este concepto se define por la adquisición duradera de conocimientos, conductas, destrezas o habilidades a través de la práctica, el estudio o la experiencia" (párr. 2).

Se dice que los niños son como esponjas, esta es la mejor etapa de aprendizaje, por lo que todo lo que un niño aprende en el primer año se aplicará en la vida cotidiana, y la mayoría de las personas aún no tienen la capacidad de razonar. La relación entre el bien y el mal lo llevará a un aprendizaje natural que, con suerte, beneficiará su desarrollo físico y mental. Esta fase es necesaria porque durante este período asimila y comprende las estructuras culturales a las que tendrá que adaptarse en el nuevo mundo.

Las áreas superiores del cerebro humano en los primeros meses de vida preparan al bebé para el pensamiento y el razonamiento, otorgándole así la singular capacidad de ser el único ser vivo con estas habilidades. En las primeras semanas de vida, se forman nuevas conexiones neuronales en el cerebro humano que posibilitan el desarrollo de diversas capacidades en el niño.

Dado que este proceso es gradual y se adapta a la estructura y madurez individual de cada niño, es esencial comprender cómo se desarrolla el proceso evolutivo del niño para garantizar las condiciones necesarias que contribuyan a su desarrollo y aprendizaje. No basta con crear las condiciones propicias; también es fundamental entender cómo el niño interactúa con su entorno y cómo acompañamos su proceso de adaptación y apropiación tanto del entorno físico como del entorno social (Zavaleta, 2020, pág. 65).

1.6.1 La importancia del aprendizaje.

(Ramírez, 2021). Dice que la importancia del aprendizaje es un proceso dinámico y continuo que no solo amplía nuestras capacidades prácticas, sino que también enriquece nuestro ser interior y nuestra conexión con el mundo. Es una herramienta poderosa para mejorar nuestra calidad de vida y para contribuir positivamente al entorno en el que vivimos, además enriquece

nuestras competencias y conocimientos, preparándonos para enfrentar las oportunidades futuras con mayor facilidad. Por ende, nos permite mantenernos actualizados en un mundo que evoluciona rápidamente.

El aprendizaje es fundamental tanto para nuestro desarrollo personal como profesional. Al nutrir nuestra mente con nuevos conocimientos y habilidades, nos proporciona las herramientas necesarias para entender y enfrentar diversas situaciones cotidianas con mayor eficacia.

2.6.2 Impacto en el Aprendizaje

Según Carrión (2020) A través del juego, los estudiantes se preparan para enfrentar los desafíos futuros, lograr objetivos, experimentar satisfacción, liberar energía, superar frustraciones y fomentar la creatividad. El aspecto lúdico contribuye al desarrollo de habilidades y al equilibrio personal, promoviendo actitudes y valores como el respeto propio y hacia los demás, así como el aprendizaje de habilidades sociales como negociar, llegar a acuerdos, ser paciente y resolver conflictos de manera pacífica. Las habilidades motoras se desarrollan en una amplia variedad de actividades y momentos de juego (pág. 136).

Así también, UNICEF señala que, los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad. (Calderón, 2021).

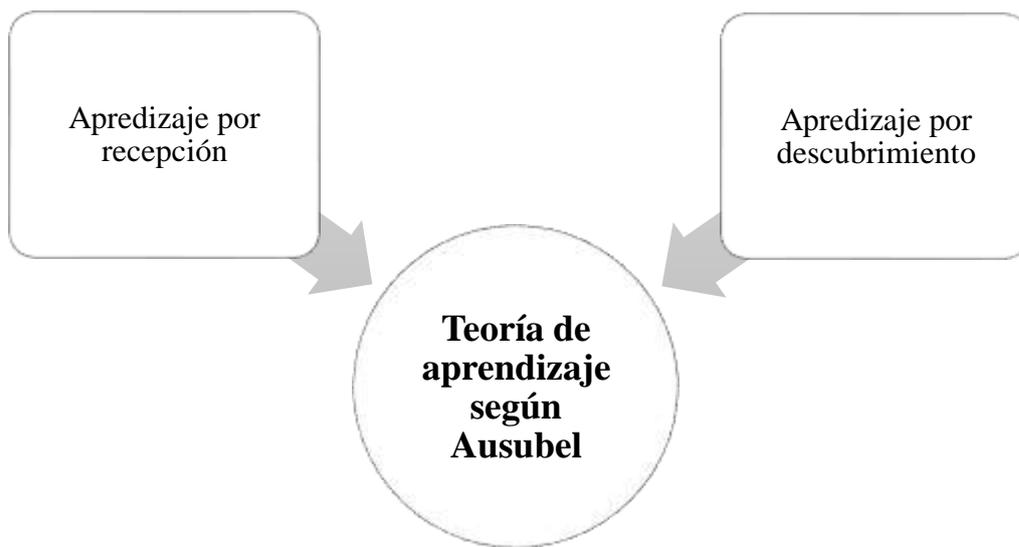
2.7 Teoría del Aprendizaje Significativo según Ausubel

En esta teoría, Ausubel (1983), argumenta que el aprendizaje de un estudiante está vinculado a la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. La "estructura cognitiva" se refiere al conjunto de conceptos e ideas que un individuo tiene en un área específica del conocimiento, junto con su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es crucial comprender la estructura cognitiva del alumno. Esto va más allá de simplemente conocer la cantidad de información que posee, ya que implica entender los conceptos y proposiciones que maneja, así como su grado de estabilidad

La Teoría del Aprendizaje Significativo, propuesta por David Ausubel, es un enfoque clave en psicología educativa que destaca la importancia de la conexión entre los nuevos conocimientos y la estructura cognitiva existente en la mente del estudiante. Según Ausubel, el

aprendizaje significativo ocurre cuando una persona relaciona activamente la nueva información con conceptos o ideas preexistentes en su estructura cognitiva (Novak, 2005) Es decir, el concepto fundamental en esta teoría es la diferenciación entre el aprendizaje significativo y el aprendizaje memorístico. Mientras que el aprendizaje memorístico se basa en la repetición y la retención pasiva de información, el aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante establece vínculos sustanciales entre la nueva información y lo que ya sabe, lo que permite una comprensión profunda y una retención duradera.

Gráfico 2 Teoría de aprendizaje según Ausubel



Nota. El Gráfico 3 presenta un resumen visual de la Teoría de Aprendizaje según Ausubel, destacando los principales conceptos y procesos implicados en el aprendizaje significativo propuesto por este teórico por Novak (2005)

Ausubel identifica dos tipos de aprendizaje: 1. El aprendizaje por recepción implica la adquisición de nuevos conocimientos a partir de la exposición directa a la información presentada por un instructor o un material educativo estructurado. Por otro lado, 2. el aprendizaje por descubrimiento involucra un proceso más activo, donde el estudiante descubre o construye por sí mismo los conceptos a través de la exploración, la experimentación y la resolución de problemas (Novak, 2005).

2.8 El juego en el aprendizaje

Según Carrión (2020) A través del juego, los estudiantes se preparan para enfrentar los desafíos futuros, lograr objetivos, experimentar satisfacción, liberar energía, superar frustraciones y fomentar la creatividad. El aspecto lúdico contribuye al desarrollo de

habilidades y al equilibrio personal, promoviendo actitudes y valores como el respeto propio y hacia los demás, así como el aprendizaje de habilidades sociales como negociar, llegar a acuerdos, ser paciente y resolver conflictos de manera pacífica. Las habilidades motoras se desarrollan en una amplia variedad de actividades y momentos de juego (pág. 136).

El juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, pues se considera como una actividad de suma importancia para el desarrollo y el aprendizaje, es por ello que en esta investigación se pretende demostrar que al aplicar en el aula de clase el juego didáctico innovador como método de enseñanza se captará mejor su atención, su motivación y por ende el niño preescolar demostrará el gusto por aprender y lo hará de una forma más rápida y sencilla (Carrillo, Herrera, Mediavilla, & Álvarez, 2020).

Así también, UNICEF señala que, los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad (Calderón, 2021).

2.9 El Métodos Lúdicos en el aprendizaje

Según Carrión (2020) A través del juego, los estudiantes se preparan para enfrentar los desafíos futuros, lograr objetivos, experimentar satisfacción, liberar energía, superar frustraciones y fomentar la creatividad. El aspecto lúdico contribuye al desarrollo de habilidades y al equilibrio personal, promoviendo actitudes y valores como el respeto propio y hacia los demás, así como el aprendizaje de habilidades sociales como negociar, llegar a acuerdos, ser paciente y resolver conflictos de manera pacífica. Las habilidades motoras se desarrollan en una amplia variedad de actividades y momentos de juego (pág. 136).

El juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, pues se considera como una actividad de suma importancia para el desarrollo y el aprendizaje, es por ello que en esta investigación se pretende demostrar que al aplicar en el aula de clase el juego didáctico innovador como método de enseñanza se captará mejor su atención, su motivación y por ende el niño preescolar demostrará el gusto por aprender y lo hará de una forma más rápida y sencilla (Carrillo, Herrera, Mediavilla, & Álvarez, 2020).

Así también, UNICEF señala que, los niños juegan para divertirse, pero el juego también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo. El juego ayuda al niño a ampliar sus

conocimientos y experiencias y a desarrollar su curiosidad y su confianza. Los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño padece una discapacidad (Calderón, 2021).

2.10 Etapas de desarrollo del Juego

2.10.1 Protocolo del Juego y su clasificación

Tabla 2 Protocolo del Juego y su Clasificación

Etapas del desarrollo del juego	Descripción de la actividad	Materiales
Juego Manipulativo	Utilizando diversos juguetes: Se facilitan diferentes juguetes como carros, muñecas, plastilina, no se le brinda ningún tipo de instrucción.	Muñeca, muñeco. Carros Plastilina Balón Plásticos de cocina Billetes didácticos Rompecabezas Encajable Muñecos con texturas y/o estímulos
	Los macarrones: Se debe proporcionar el material y preguntarles qué desean hacer con eso	Macarrones Lana
Juego Simbólico	El restaurante: Se les dice a los niños que deben llegar a un restaurante, se procura que ellos puedan usar un medio de transporte. Una vez se “llega” al restaurante, se facilita un juego de vajilla, hojas de colores, plantas, plastilina, entre otros, se informa a los niños que se jugará al restaurante.	Sillas Juego de vajilla Plastilina Hojas de colores Entre otros
	Dibujo: Al restaurante le hace falta cuadros para decorarlos, vamos hacer un dibujo que represente el cumpleaños (fiesta) para cuando estén celebrando algo; estudio para cuando los	Hojas de papel Lápices Borradores Colores

	estudiantes vienen a comer; enfermedad para darle de comer a los enfermos; y amor para compartir en pareja o en familia. Se debe tener en cuenta que inicialmente se le debe solicitar que realicen el dibujo solo mencionando la palabra, si les hace falta motivación, se les menciona el “para” de cada término. Los strikes se entregan como último recurso. Se le solicita a la docente que les pida a los niños un dibujo sobre sus últimas vacaciones sin brindar ningún tipo de orientación	Sacapuntas Stickers (emojis) asociados a cada palabra
Juego protagonizado	El médico: Se proporcionará objetos que permitan ambientar el juego, se debe repartir los papeles (médico y paciente) para que asuman cada uno de los niños, permitiéndoles escoger el rol que quieran representar. No se debe facilitar todos los objetos, cuando el niño resuelve el no tener los objetos necesarios (imitar inyección, por ejemplo) se facilitan. Todos los participantes deben asumir el rol de médico, debe completarse toda la escena de la consulta médica	Equipo médico (fonendoscopio, inyección, entre otros)
	El/ la profesor (a): Se proporcionará objetos que permitan ambientar el juego, se debe repartir los papeles (profesor (a) y estudiante) para que asuman cada uno de los niños. Se espera que los niños organicen o escojan los papeles. Se espera que se cumpla toda la escena de una clase completa	Marcador borrable Tablero Borrador para tablero Libros
Juego de roles	Con base en las actividades propuestas para el juego protagonizado, se problematizará la situación, de esta manera, se les solicitará a los niños que cambien de roles con la finalidad de evidenciar si puede sostener el personaje e interactuar con el otro rol. Se les debe decir que antes de iniciar a jugar, se deben poner de acuerdo qué escena van a representar y luego que cambien de rol. Al finalizar hacer un pequeño	Equipo médico (fonendoscopio, inyección, entre otros) Marcador borrable Tablero Borrador para tablero Libros

	interrogatorio ¿cómo nos sentimos cambiando de rol? Y otras que vayan surgiendo de acuerdo a lo evidenciado	
Juegos grupales	Durante la clase de educación física se observará a los participantes (observación no participante). Para ello se le solicitará al docente que les permita a los estudiantes jugar: la lleva, pañuelo, futbol, los colores. En caso de no poder observar la clase, se debe plantear los juegos	Un trozo de tela Un balón de futbol
Juego de reglas	Parqués: Consiste en que el jugador logre llevar dos fichas desde la cárcel hasta la meta. En el camino puede ser enviado a la cárcel por otros jugadores. Gana el primero que logre llegar a la meta con sus dos fichas. Si no conoce el juego, se le explican las reglas. En caso de que los participantes no se familiaricen rápidamente con la dinámica del juego, por cuestiones de tiempo se les proporcionara el juego de escalera	Tablero de parques Fichas (2 jugadores) Dados Escalera
	Cuatro en línea: Consiste en formar una línea por cuatro fichas, bien sea horizontal, vertical o diagonal. Para eso, cada participante debe insertar una ficha por turno. Gana el primero que forme la línea	Juego cuatro en línea

Nota: La Tabla 2 detalla el Protocolo del Juego y su Clasificación, presentando diferentes etapas del desarrollo del juego junto con una descripción de la actividad y los materiales requeridos. Cada actividad está diseñada para fomentar el desarrollo integral de los niños, brindando oportunidades para la exploración, la creatividad y la interacción social en un ambiente educativo estructurado y enriquecedor, por Muelas et al., (2019).

CAPÍTULO III.

3 METODOLOGÍA

3.10 Enfoque de la Investigación

3.1.1 Enfoque Cualitativo

La investigación presento un enfoque cualitativo Dado que la investigación se enmarca en el ámbito social, concretamente en el campo humanístico, ya que permite obtener una comprensión profunda y amplia, no se han manipulado datos estadísticos en el proceso. la información recolectada a través del instrumento como es una ficha de observación con 10 preguntas estructuradas mediante una escala de Likert por medio de los cuales serán recogidos datos e información y a través de los mismos su análisis estadístico para establecer conclusiones y recomendaciones pertinentes.

3.2 Diseño de la Investigación

Este estudio posee un diseño no experimental, en la cual las variables no están controladas y el análisis del fenómeno se basa en la observación en su contexto natural, es decir, es aquella en la que las variables del estudio no se controlan ni manipulan, para desarrollar la investigación, el método lúdico y el aprendizaje en donde se observó los hechos tal como se muestra en su contexto real, en un tiempo determinados en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” y además se definió los métodos y técnicas para la recolección de datos por lo que el problema de investigación fue manejado de manera eficaz y más apegado al contexto.

3.3 Nivel de Investigación

Descriptivo: Se ha considerado el nivel descriptivo, porque según Sampieri (2018) consiste en determinar la naturaleza de la problemática y las características de los fenómenos y, a veces, establecer asociaciones entre ellos, por ende esto permitiría obtener una visión completa y detallada del uso del método lúdico en el aprendizaje de los niños en la Escuela de Educación Básica "Fe y Alegría" de Riobamba, proporcionando información valiosa para comprender su implementación y los posibles efectos en el proceso educativo.

3.4 Tipo de Investigación

Por los objetivos: Básica

Con esta investigación se logró detallar la problemática, así como identificar el método lúdico en donde los niños de cuarto grado están inmersos en el aprendizaje, se consigue analizar la investigación teniendo en cuenta que se debe mejorar el aprendizaje de los niños, también para que esos conocimientos puedan ser aplicados en futuras investigaciones. En este estudio

intereso descubrir, determinar un hecho, fenómeno o problema y plantear alternativas teóricas de solución al problema investigado para el desarrollo de la ciencia en este campo.

Por el lugar: De campo

Debido a la interacción con los niños, y docentes del cuarto grado de educación básica de la Unidad Educativa “Fe y Alegría” en la cual está inmersa en la investigación se identificó el problema y se logró tener la aprobación y predisposición de los involucrados siendo así el permiso del rector para realizar trámites y papeleos de orden legal, y se puede recopilar datos, enfocados al entorno en el que se desenvuelven los estudiantes para que su proceso de aprendizaje sea adecuado.

Bibliográfico y documental

Se ha hecho uso de este tipo de investigación, porque es un paso esencial porque incluye un conjunto de fases que abarcan la observación, la indagación, la interpretación, la reflexión y el análisis para obtener bases necesarias para el desarrollo de cualquier estudio relacionado para recopilar información bibliográfica proveniente de libros, revistas indexadas, investigaciones previas, informes, entre otras, tomando como referencia la información correspondiente y respecto al tema de investigación sobre el método lúdico en el aprendizaje de los niños de cuarto grado.

Por el tiempo: Transversal

La investigación se centró en observar la evolución de una serie de eventos en las dos variables del estudio a lo largo de un periodo de tiempo determinado. En este caso interesa observar la evolución de los eventos a lo largo del periodo académico y se aplicó los instrumentos de recolección de datos por una sola vez durante este periodo de tiempo a la muestra seleccionada.

3.5 Unidad de Análisis

3.5.1 Población de Estudio

La población de esta investigación son los estudiantes que forman parte del problema de la Unidad Educativa de educación básica, “Fe y Alegría”, quienes estuvieron conformados por niños y niñas.

Tabla 3 Población de Estudio

Población	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	511	100%
Total	511	100%

3.5.2 Muestra

Fue no probabilística porque, se seleccionó de manera deliberada, es decir, según la conveniencia de la investigadora. Se basó en su experiencia y conocimiento para identificar a los estudiantes con los que se trabajó, eligiendo a los 36 niños y niñas de cuarto grado EGB, paralelo “B” de forma que no es necesario determinar ningún cálculo o procedimiento matemático.

Tabla 4 *Muestra de estudio de los estudiantes de Cuarto Año de EGB*

Población	Frecuencia	Porcentaje
Niños	10	100%
Niñas	16	100%
Total	36	100%

Nota. Elaboración propia en base a datos proporcionados por la Escuela “Fe y Alegría”

3.6 Técnicas para el análisis, procesamiento e interpretación de datos e información.

3.6.1 Técnica

Observación

Esta técnica permitió al investigador recopilar la información de manera directa, con la finalidad de registrar un número de datos con porcentaje elevado.

Ficha de Observación

En esta investigación se utilizó esta herramienta para recopilar datos objetivos y sistemáticos durante la observación de la variable como es el aprendizaje, donde permitirá obtener información confidencial y real sobre la situación en la que se desenvuelven los niños del cuarto grado de educación básica, permitió cumplir con los objetivos, dimensiones e indicadores de la variable con 10 ítems aplicados previamente diseñados, establecidos y propuestos para el estudio, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS

4.1 Resultado de la Ficha de Observación Aplicada a los estudiantes de cuarto año de EGB.

Pregunta 1. ¿Los niños muestran interés y participan activamente en las actividades lúdicas propuestas en el horario de clases?

Tabla 5 Participación Activa

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	12	33%
Poco	19	53%
Nada	5	14%
TOTAL	36	100%

Nota. Elaboración propia

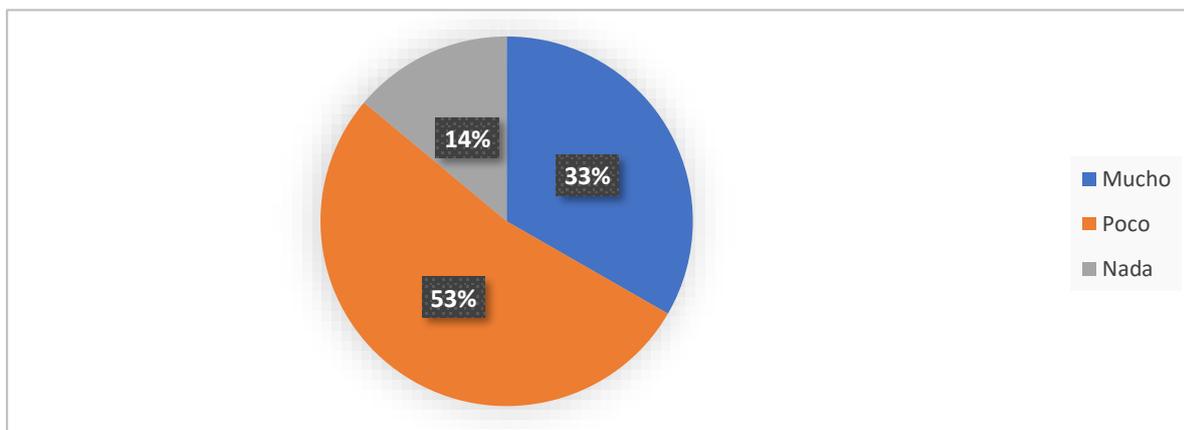


Figura 1 Participación Activa

Nota. Elaboración propia

Análisis:

Un total del 86% de los niños se encuentra en la categoría de mucho con un 33% y poco con un 53%, esto indica que la mitad de los niños muestra un grado de interés y participación activa en las actividades lúdicas propuestas en clase, mientras que un 14% se encuentra en la categoría de nada, esto sugiere incrementar la motivación en las actividades

Interpretación:

Este porcentaje que representa la parte de estudiantes no está mostrando el interés deseado. Para mejorar la participación, se pueden explorar estrategias como personalización de actividades adaptadas a diferentes estilos de aprendizaje. (Parra & Rodríguez, 2021), da a conocer en el contexto del aprendizaje activo, la principal responsabilidad del profesor es crear un entorno de enseñanza seguro que despierte el interés y promueva la participación de los estudiantes. En este escenario, el docente actúa como facilitador y motivador, cuya tarea primordial es alentar a los estudiantes a aprender mediante la práctica y a disfrutar del proceso activo. Ya que esto también fomenta el pensamiento crítico y la colaboración, garantizando así una experiencia educativa tanto significativa como sostenible a largo plazo.

Pregunta 2. ¿Los niños muestran colaboración entre ellos durante las actividades lúdicas?

Tabla 6 Colaboración y Trabajo en Equipo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	11	30%
Poco	15	42%
Nada	10	28%
TOTAL	36	100%

Nota. Elaboración propia

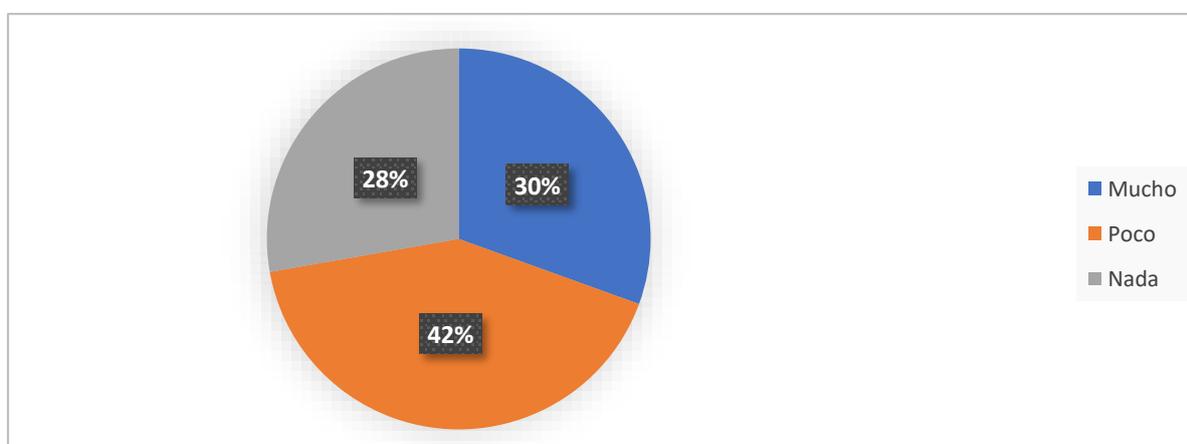


Figura 2 Colaboración y Trabajo en Equipo

Nota. Elaboración propia

Análisis:

De acuerdo con la escala utilizada, un total de 70% se encuentre entre mucho con un 30% y poco con un 42%, esto indica que la mayoría del grupo de niños muestra un alto grado de colaboración y trabajo en equipo en el desarrollo de actividades, mientras que un 28% muestra un nivel nada de colaboración.

Interpretación:

Dado lo expuesto es importante mantener estrategias que resulten efectivas e incentiven al trabajo en equipo, al igual que es necesario una evaluación continua que se ajuste a las actividades lúdicas planificadas, para asegurar que todos los niños y niñas continúen desarrollando habilidades. (Elena, 2023). Menciona que la colaboración y el trabajo en equipo en el aula son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. Estas habilidades no solo son esenciales para el éxito académico, sino también para su futuro personal y profesional, además fomenta el desarrollo de habilidades sociales, tales como la comunicación efectiva, la empatía, la resolución de conflictos y la capacidad de escuchar y respetar diferentes opiniones, El trabajo en equipo reúne diferentes puntos de vista, experiencias y habilidades individuales, lo que enriquece el aprendizaje al exponer a los estudiantes a diversas formas de abordar un problema o una tarea.

pregunta 3. ¿Los niños demuestran la imaginación durante las actividades desarrolladas?

Tabla 7 Imaginación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	0	0%
Poco	26	72%
Nada	10	28%
TOTAL	36	100%

Nota. Elaboración propia

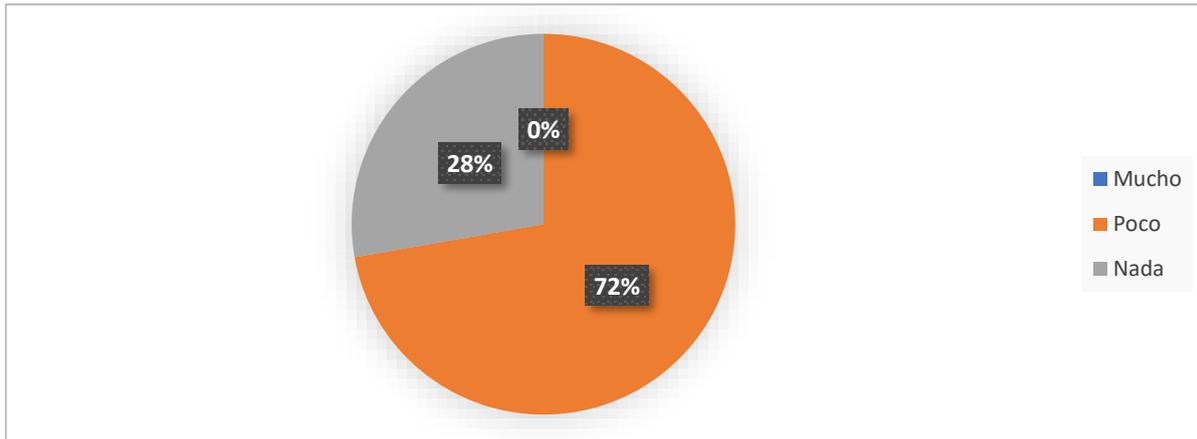


Figura 3 Imaginación
Nota. Elaboración propia

Análisis:

El 72% de los niños se encuentra en la categoría de poco, esto indica que una parte significativa de los niños demuestra niveles buenos de imaginación durante las actividades desarrolladas, esto se considera alentador ver que un grupo considerable está mostrando estas capacidades, mientras que el 28% representa a la alternativa nada.

Interpretación:

En la imaginación, podemos incorporando proyectos abiertos, con problemas simples y complejos que requieran de soluciones creativas, actividades que permitan desarrollar esta habilidad, en un espacio propicio en el que todos tengan acceso a materiales y recursos como materiales artísticos, herramientas digitales, crear oportunidades para que los niños compartan y discutan sus ideas con los demás compañeros del grupo. (Mareovich, 2022). Menciona que la imaginación en los niños es un aspecto fundamental de su desarrollo cognitivo como la resolución de problemas, el pensamiento crítico. A través de juegos imaginativos, los niños aprenden a crear y seguir narrativas, planificar secuencias de eventos, los niños aprenden a comprender y practicar roles sociales, a cooperar con otros, y a desarrollar empatía. Jugar con otros niños en escenarios imaginativos fomenta habilidades de comunicación y colaboración través de la imaginación, los niños pueden explorar y entender el mundo que les rodea, experimentar con ideas y conceptos, y desarrollar habilidades importantes.

Pregunta 4. ¿Los niños parecen disfrutar y estar motivados durante la hora clase?

Tabla 8 Motivación y Disfrute

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	8	22%
Poco	22	61%
Nada	6	17%
TOTAL	36	100%

Nota. Elaboración propia

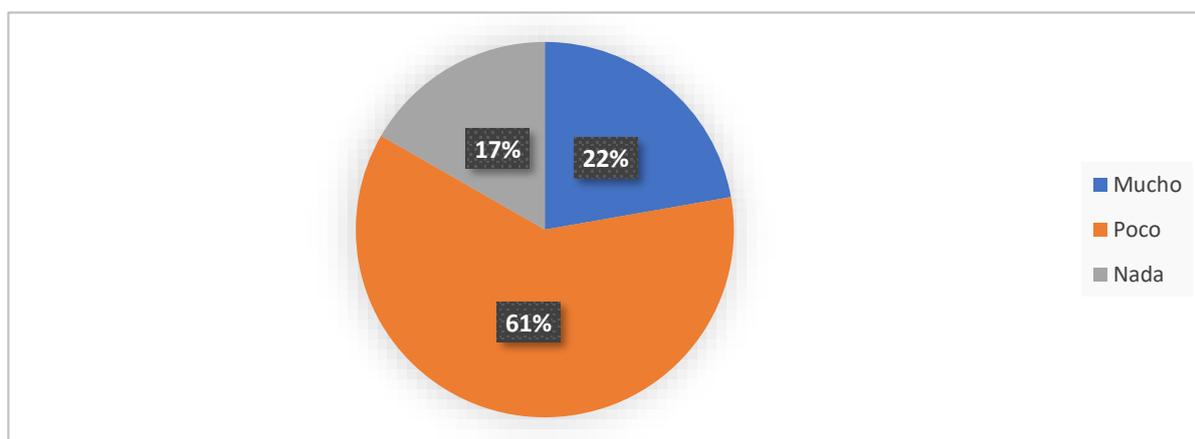


Figura 4 Motivación y Disfrute

Nota. Elaboración propia

Análisis:

En base a la técnica aplicada, un total de 83% de niños se encuentran divididos en la categoría mucho con un 22% y poco 61%, esto indica que una gran mayoría de los niños se encuentra motivados, y es evidente por medio de sus expresiones faciales de alegría y comentarios positivos durante la hora de clase, mientras que el 17% representa a la alternativa nada, aunque este porcentaje no es elevado.

Interpretación:

Es importante prestarle atención para comprender al grupo de niños que no se encuentran disfrutando de las actividades en clase y es por esto que es necesario asegurarse que

las actividades sean variadas esto puede incluir juegos, proyectos colaborativos, debates, investigaciones guiadas, relacionadas con generar una experiencia al igual que establecer límites para fomentar la autonomía en el desarrollo integral. (Espinosa Mendoza & Pérez Pérez, 2023). Dice que la motivación y el disfrute son fundamentales para el aprendizaje efectivo en los niños, especialmente en el contexto de las clases, utilizando diferentes métodos de enseñanza, actividades interactivas, juegos educativos y proyectos creativos puede hacer que las clases sean más atractivas y emocionantes, Permitiendo también que los alumnos elijan temas de interés o proyectos que deseen explorar puede aumentar significativamente su motivación y compromiso, por otro lado los docentes pueden crear un entorno en el que los estudiantes no solo aprendan, sino que también disfruten y se sientan motivados para participar activamente en su propio proceso educativo.

Pregunta 5. ¿Los niños mantienen la atención y concentración durante el desarrollo de actividades?

Tabla 9 Atención y Concentración

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	14	39%
Poco	17	47%
Nada	5	14%
TOTAL	36	100%

Nota. Elaboración propia

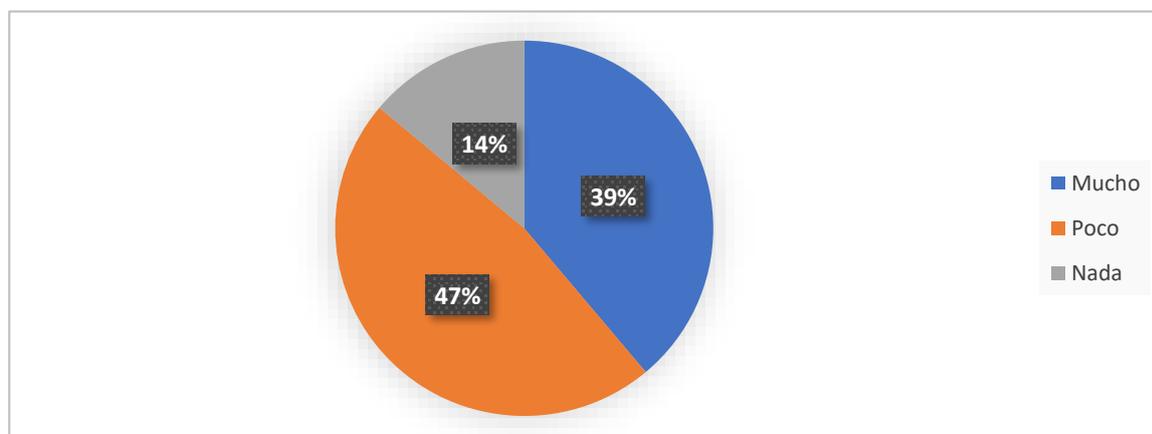


Figura 5 Atención y Concentración
Nota. Elaboración propia

Análisis:

La mayor proporción de niños que representa el 39% muestra una atención y concentración clasificada como mucho, esto sugiere que casi la mitad de los niños pueden tener dificultades para mantener la atención en actividades específicas, mientras que un porcentaje significativo de 47% se encuentra en poco, lo que indica que un grupo considerable de niños muestra habilidades destacadas en mantener la atención, sin embargo, el 14% considera un nivel nada en términos de atención y concentración.

Interpretación:

Considerando que la atención y concentración facilita el aprendizaje y permite la participación activa de clase, como hacer preguntas, discutir y resolver un tema determinado, de igual manera esto fomenta el pensamiento crítico, expresión de ideas. Según (Lavajos Pua, 2023) nos da a conocer que la atención es un componente fundamental del desarrollo cognitivo en los niños. A medida que aprenden a concentrarse y dirigir su atención, están simultáneamente desarrollando habilidades cognitivas clave que son esenciales para su aprendizaje y crecimiento, la capacidad de prestar atención en el entorno escolar es crucial para el éxito académico, facilitando la participación activa en discusiones y actividades en clase. Los alumnos atentos pueden hacer preguntas, responder a las preguntas del docente y contribuir a las discusiones grupales por otro lado la concentración es la capacidad de enfocar la atención en un solo tema, actividad o tarea durante un período de tiempo sostenido, evitando las distracciones tanto internas y externas.

Pregunta 6. ¿Los niños comprenden los conceptos de un tema determinado durante la actividad planificada?

Tabla 10 Comprensión de conceptos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	0	0%
Poco	28	78%
Nada	8	22%
TOTAL	36	100%

Nota. Elaboración propia

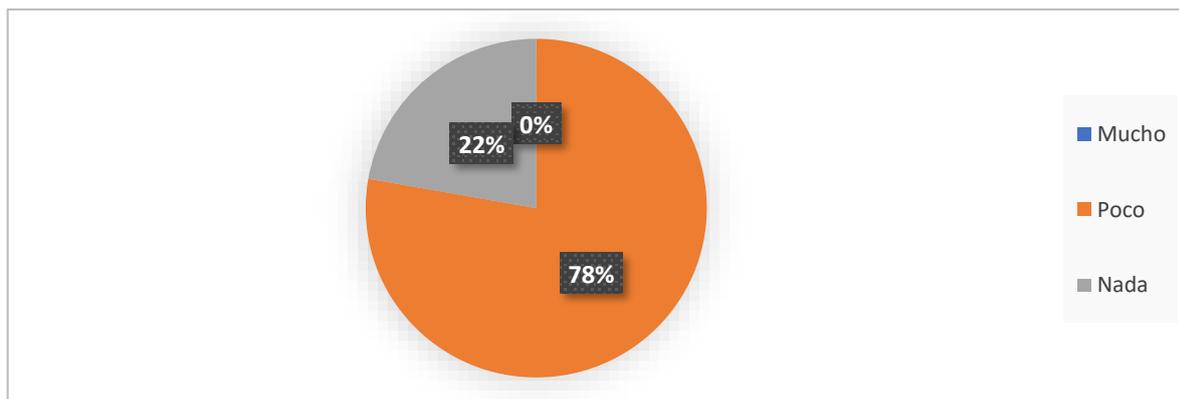


Figura 6 Comprensión de conceptos
Nota. Elaboración propia

Análisis:

La mayoría de los niños con un 78% han sido clasificados con una comprensión poco, de los conceptos durante la actividad planificada, esto indica que una proporción significativa de los niños tiene un nivel de comprensión básico o medio del tema tratado en una actividad, un grupo más pequeño, pero notable representado con un 22% considera nada la comprensión de conceptos.

Interpretación:

Es por esto que se considera incorporar actividades interactivas que los estudiantes no solo escuchen, sino que también puedan participar directamente, de igual manera promover el trabajo colaborativo y en equipo en donde puedan discutir ideas, resolver problemas y enseñarse mutuamente. Relacionar los conceptos académicos con situaciones y problemas del mundo real que sean relevantes y significativos para los estudiantes, aumentando así su motivación intrínseca para aprender. (Castro Florez, 2019) menciona que para que los niños comprendan los conceptos de un tema determinado durante una actividad, es fundamental que esté bien diseñada y ejecutada, además define claramente los objetivos y asegúrate de que los niños los entiendan. Saber qué se espera que aprendan les da una meta clara, por ende, podemos utilizar tareas que requieran la participación activa de los niños, como experimentos, juegos educativos, proyectos grupales, la interacción activa facilita una mejor comprensión. realiza evaluaciones formativas durante el aprendizaje para monitorear la comprensión de los estudiantes y ajustar la enseñanza según sea necesario. Esto puede incluir preguntas rápidas, observaciones,

implementando estas estrategias, puedes mejorar significativamente la comprensión de los conceptos por parte de los niños durante las actividades planificadas.

Pregunta 7. ¿Los niños retienen la información presentada durante la clase?

Tabla 11 Retención de información

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	0	0%
Poco	28	78%
Nada	8	22%
TOTAL	36	100%

Nota. Elaboración propia

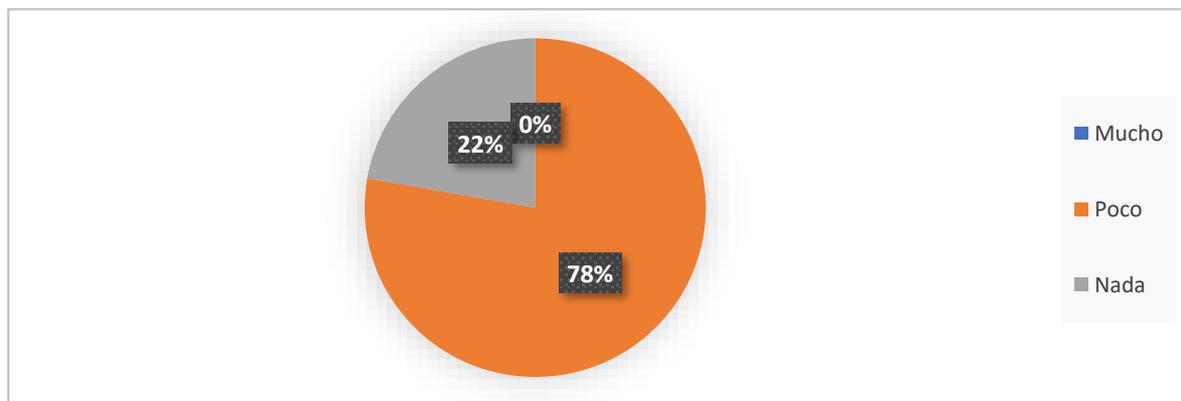


Figura 7 Retención de información
Nota. Elaboración propia

Análisis:

El 78% de los niños han sido calificados con una retención de información poco. Esto sugiere que la mayoría de los niños tienen la capacidad de recordar y retener la información presentada durante las clases, aunque no necesariamente de manera consistente o completa. Un 22% de los niños mostraron una retención de información calificada como nada.

Interpretación:

Esto indica que un número significativo de niños tiene una capacidad mejorada para retener y recordar la información enseñada. Aunque la mayoría de los niños muestran una retención regular, es crucial mantener un enfoque en mejorar esta habilidad para apoyar un

aprendizaje más efectivo y duradero. Sin embargo, existe espacio para implementar estrategias adicionales que puedan elevar este nivel hacia un rendimiento más consistente y efectivo en la retención de lo aprendido. (Rojas Villarce, 2020) da a conocer que la retención de información implica la capacidad de mantener la información en la memoria a lo largo del tiempo y es fundamental utilizar una combinación de estrategias pedagógicas efectivas como métodos interactivos y visuales suelen ser más efectivos, actividades prácticas, juegos educativos si el tema es interesante y relevante para los niños, es más probable que retengan, la implementación de estrategias que tengan en cuenta estos factores puede mejorar significativamente la retención de la información en los niños durante las clases

Pregunta 8. ¿Los niños pueden aplicar el conocimiento adquirido a nuevas situaciones o resolución de problemas?

Tabla 12 Aplicación del Conocimiento

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	10	28%
Poco	21	58%
Nada	5	14%
TOTAL	36	100%

Nota. Elaboración propia

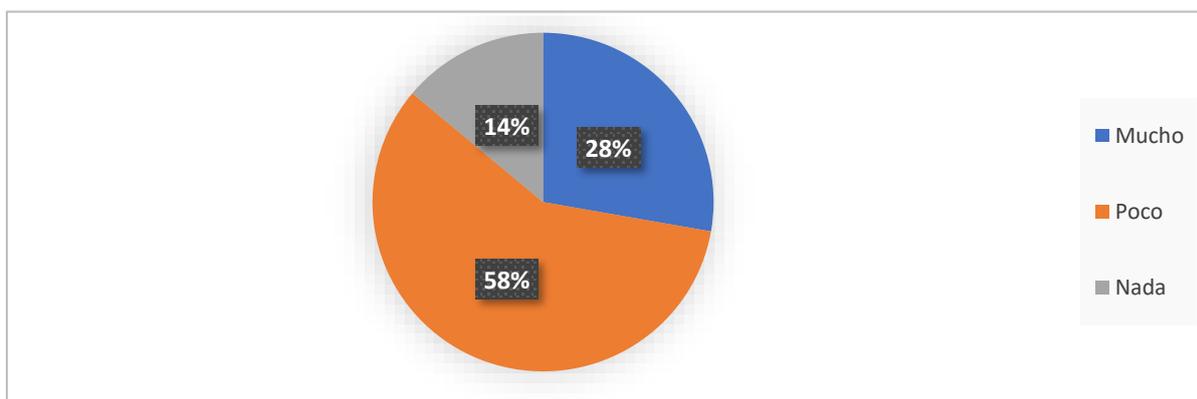


Figura 8 Aplicación del Conocimiento
Nota. Elaboración propia

Análisis:

Un porcentaje significativo de niños muestra una capacidad de aplicación del conocimiento considerada mucho 28% y poco 58%. Esto indica que una mayoría considerable puede utilizar efectivamente el conocimiento adquirido en nuevas situaciones o para resolver

problemas. Aunque la mayoría de los niños muestran habilidades positivas en la aplicación del conocimiento, un 14% como nada, hay una proporción minoritaria que enfrenta desafíos significativos al aplicar el conocimiento aprendido.

Interpretación:

Es crucial implementar estrategias educativas que fortalezcan la capacidad de los niños para aplicar el conocimiento de manera consistente y efectiva en diversas situaciones. Esto podría incluir prácticas adicionales, ejercicios de resolución de problemas y actividades prácticas que fomenten la transferencia de conocimientos. Pozo Prieto, (2023). Da a conocer que permitir que los niños apliquen los conocimientos adquiridos en situaciones reales les ayuda a comprender la utilidad y relevancia de lo que están aprendiendo. Esto incrementa su motivación y compromiso con el aprendizaje, ya que ven cómo sus esfuerzos se traducen en resultados tangibles. También la resolución de problemas es una excelente manera de promover habilidades sociales y emocionales en los niños. Al trabajar juntos para encontrar soluciones, aprenden a comunicarse de manera efectiva, a escuchar las ideas de los demás, a colaborar y a respetar diferentes perspectivas. Sin embargo, fomentar que los alumnos enfrenten y resuelvan problemas en el aula creará un ambiente propicio para el desarrollo de vínculos afectivos entre ellos.

Pregunta 9. ¿Los niños demuestran habilidades de pensamiento crítico al enfrentar desafíos durante la hora clase?

Tabla 13 Habilidades de Pensamiento Crítico

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	10	28%
poco	17	47%
Nada	9	25%
TOTAL	36	100%

Nota. Elaboración propia

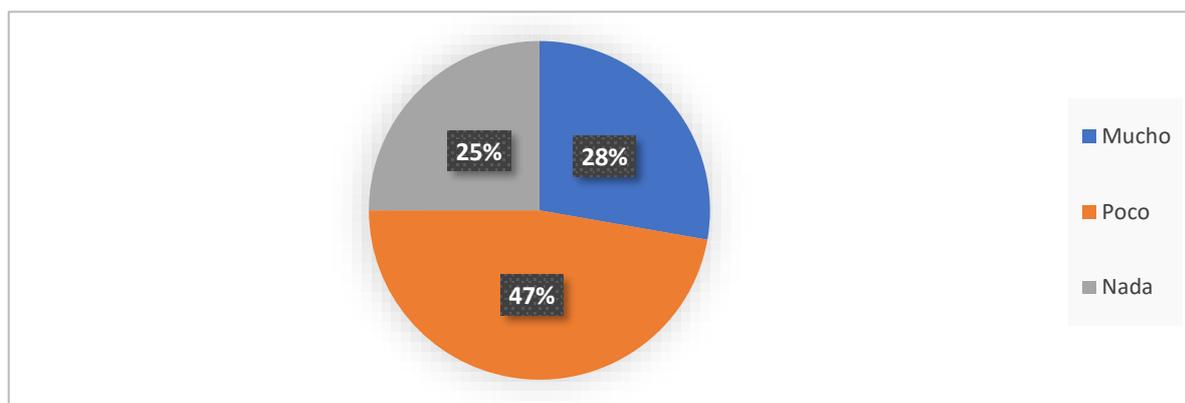


Figura 9 Habilidades de Pensamiento Crítico

Nota. Elaboración propia

Análisis:

La mayoría de los niños han sido calificados con habilidades de pensamiento crítico mucho 28% y poco 47%. Esto indica que una proporción significativa de los niños muestra una capacidad notable para abordar desafíos y problemas de manera crítica y analítica. Un 25% de los niños tiene habilidades de pensamiento crítico clasificadas como nada. Aunque esta proporción es menor, sugiere que algunos niños pueden beneficiarse de estrategias adicionales para fortalecer sus habilidades de pensamiento crítico.

Interpretación:

Es importante mantener y fortalecer estas habilidades a través de actividades educativas que promuevan el análisis, la evaluación y la resolución de problemas complejos. Integrar actividades y proyectos que desafíen a los estudiantes a pensar de manera crítica y creativa en diversas áreas del currículo puede ayudar a consolidar estas habilidades y prepararlos mejor para enfrentar desafíos futuros. Urrea Barragán (2020) menciona que las habilidades de pensamiento crítico en los niños son capacidades que les permiten analizar, evaluar sobre la información y las situaciones que encuentran. Estas habilidades son esenciales para que los alumnos desarrollen una comprensión profunda de los temas, resuelvan problemas de manera efectiva y tomen decisiones bien fundamentadas, como la curiosidad y formulación de preguntas ¿por qué?, ¿cómo? y ¿qué pasaría? también Interpretación y comprensión, del significado de la información, poder explicarlo con sus propias palabras, es una parte crucial del pensamiento crítico, además, toma de decisiones informadas, comunicación efectiva, fomentar estas habilidades en el aula puede involucrar actividades como debates, juegos de

roles, estudios de casos, experimentos, y análisis de textos. Crear un ambiente donde los estudiantes se sientan seguros para expresar sus ideas, hacer preguntas y cometer errores es esencial para desarrollar el pensamiento crítico.

Pregunta 10. El niño verbaliza todo el tiempo durante la actividad con fines de intercambio y retroalimentación

Tabla 14 Actividad Verbal

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	9	25%
Poco	27	75%
Nada	0	0%
TOTAL	36	100%

Nota. Elaboración propia

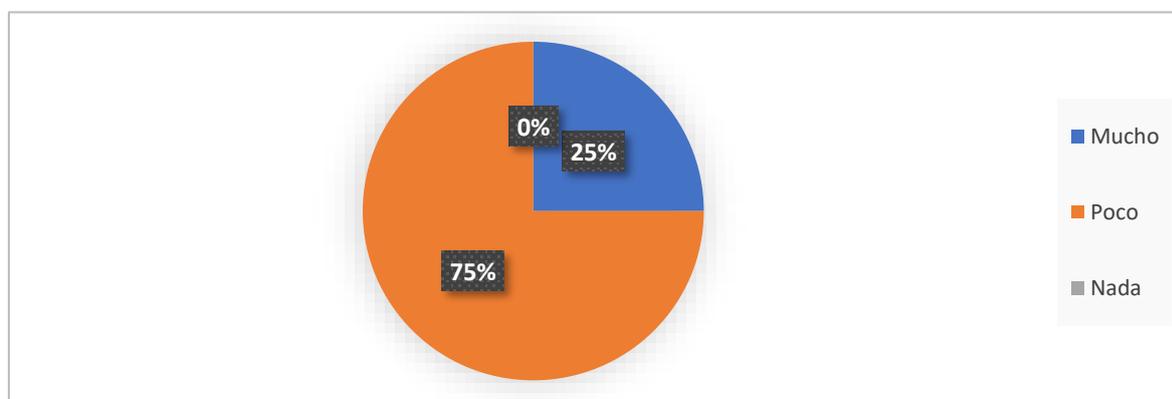


Figura 10 Actividad Verbal
Nota. Elaboración propia

Análisis:

La mayoría de los niños han sido clasificados con una actividad verbal mucho 25% y poco 75%. Esto indica que la mayoría de los niños participan activamente verbalizando durante la actividad con propósitos de intercambio y retroalimentación. La participación activa en la actividad verbal puede facilitar un intercambio efectivo de ideas, promover la comprensión mutua entre los compañeros y facilitar la retroalimentación constructiva, lo cual es beneficioso para el proceso de aprendizaje.

Interpretación:

Es importante seguir fomentando estas habilidades comunicativas mediante actividades que estimulen el diálogo, la argumentación y la colaboración entre los estudiantes. Continuar incentivando y celebrando la actividad verbal positiva puede fortalecer la confianza de los niños en su capacidad para expresarse y participar activamente en actividades educativas. López et al., (2021) da a conocer para lograr un aprendizaje efectivo, es crucial que todos los involucrados creen en la posibilidad de cambios en el camino educativo y se sientan motivados a esforzarse. Es fundamental crear un ambiente en el aula donde los errores no se vean como algo crítico, sino como oportunidades para crecer y mejorar. La retroalimentación entre compañeros debe ser constante para que los estudiantes se conviertan en recursos de aprendizaje unos para otros. El rol del docente aquí es ejemplificar y mostrar cómo los estudiantes deben interactuar entre sí. Este proceso no solo ayuda a los estudiantes a visualizar su propio aprendizaje, sino que también permite a los docentes reflexionar sobre sus métodos e identificar áreas de mejora.

4.2 Discusión

La discusión basada en los resultados de la ficha de observación revela varias facetas importantes del proceso de aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de EGB. Cada variable observada proporciona información valiosa sobre diferentes aspectos del desempeño y el entorno de aprendizaje de los estudiantes. En primer lugar, la participación activa en actividades lúdicas indica un alto nivel de interés y compromiso por parte de los estudiantes, sugiriendo un entorno educativo estimulante que fomenta la motivación intrínseca. Sin embargo, existe una necesidad de aumentar la participación entre aquellos estudiantes que muestran niveles regulares en esta área específica.

El trabajo colaborativo y en equipo emerge como una fortaleza destacada, facilitando un espacio donde los estudiantes pueden compartir ideas, resolver problemas de manera conjunta y aprender de manera colaborativa. Esta habilidad es crucial no solo para el desarrollo académico, sino también para la habilidad de los estudiantes para comunicarse efectivamente y colaborar en entornos diversos. La imaginación, evaluada a través de la ficha de observación, revelan un potencial prometedor entre los estudiantes. Aquellos que muestran habilidades regulares en esta área podrían beneficiarse de estrategias pedagógicas que fomenten la generación de ideas originales y la aplicación de soluciones innovadoras a problemas dados. La

motivación y el disfrute durante las actividades educativas son evidentes por las expresiones faciales positivas y los comentarios entusiastas de los estudiantes. Este aspecto resalta la importancia de un entorno educativo que no solo enseñe contenidos académicos, sino que también promueva un aprendizaje emocionalmente satisfactorio.

La implementación de estrategias pedagógicas efectivas, adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes, es fundamental para mejorar su experiencia educativa y promover un aprendizaje significativo y efectivo en el contexto escolar.

CAPÍTULO V

5.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusión general

Se determinó que del método lúdico en el aprendizaje es una herramienta pedagógica esencial que enriquece el proceso educativo, la enseñanza es más dinámico, atractivo y efectivo. Al incorporar el juego en el aula, se logra no solo una mayor motivación y participación por parte de los estudiantes, sino también un desarrollo integral que abarca habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Esto permite que los niños adquieran conocimientos de manera más profunda y significativa, al mismo tiempo que disfrutan y se sienten más involucrados en su educación.

5.1.2 Conclusiones específicas.

- Se identificó la importancia y los beneficios de la implementación de métodos lúdicos en el proceso educativo de los estudiantes de cuarto grado, se evidencio que el método lúdico estimula un alto nivel de interés y compromiso entre los estudiantes, facilitando un entorno educativo que promueve la motivación intrínseca. La participación activa en actividades lúdicas no solo enriquece el aprendizaje de contenidos académicos, sino que también fortalece habilidades sociales y emocionales fundamentales para el desarrollo integral de los niños.
- Se relacionó el aprendizaje con el método lúdico en los estudiantes de cuarto grado. La participación en actividades colaborativas y el uso de metodologías lúdicas han demostrado mejorar la comprensión de conceptos, fortalecer habilidades de resolución de problemas y aumentar la retención de información en los estudiantes. Esto indica que los métodos lúdicos no solo hacen el aprendizaje más accesible y atractivo, sino que también contribuyen a un aprendizaje más profundo y significativo.
- La creación de la Guía Didáctica basada en métodos lúdicos representa una herramienta efectiva para enriquecer el desarrollo integral de los niños de cuarto grado. Las actividades diseñadas han demostrado fortalecer habilidades lingüísticas, matemáticas, sociales, motoras y emocionales de manera integral. Este enfoque no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve el bienestar emocional y social de los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje inclusivo y estimulante.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda diversificar las actividades lúdicas adaptadas a diferentes estilos de aprendizaje, para maximizar los beneficios de los métodos lúdicos. Es fundamental que los docentes continúen explorando nuevas estrategias pedagógicas que fomenten la participación activa y la creatividad de los estudiantes. Además, implementar una planificación curricular que integre de manera sistemática métodos lúdicos en todas las áreas del currículo escolar podría potenciar aún más el impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.
- Se recomienda realizar evaluaciones continuas del rendimiento académico, para mantener y ampliar este impacto positivo de los estudiantes utilizando métodos lúdicos. Integrar evaluaciones formativas antes y después de la implementación de actividades lúdicas puede proporcionar retroalimentación. Asimismo, es fundamental capacitar y apoyar a los docentes en la implementación efectiva de métodos lúdicos, asegurando así una aplicación coherente y beneficiosa en el aula.
- Se sugiere a los docentes la utilización de la Guía Didáctica, en sus planificaciones así garantizando su correcta implementación y maximizando su impacto en el desarrollo integral de los estudiantes. Además, fomentar la colaboración entre docentes para compartir buenas prácticas y experiencias puede enriquecer aún más la aplicación de métodos lúdicos en el currículo escolar.



GUÍA DIDÁCTICA

Actividades

lúdicas



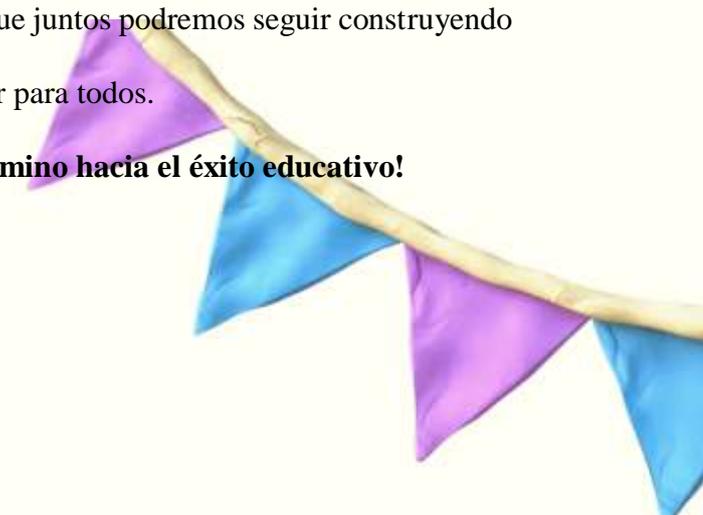
Presentación

Estimados docentes y miembros de la comunidad educativa,

Es un placer para nosotros presentarles esta guía didáctica de actividades lúdicas diseñada específicamente para los estudiantes del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica "Fe y Alegría" de Riobamba durante el periodo lectivo 2023-2024. Es por ello que hemos elaborado esta guía, con el objetivo de brindarles herramientas prácticas y creativas que enriquezcan su proceso educativo.

La guía está compuesta por una variedad de actividades lúdicas cuidadosamente seleccionadas para abordar diferentes áreas del currículo escolar, enfocada en el desarrollo de habilidades lingüísticas, matemáticas, sociales, motoras, creativas, de atención, organización, autocontrol y regulación emocional. Se espera que esta guía sea de utilidad para todos los docentes de cuarto grado, y que las actividades propuestas se conviertan en una fuente de inspiración y enriquecimiento para sus prácticas educativas. Agradecemos su compromiso y dedicación en la formación de nuestros estudiantes, y confiamos en que juntos podremos seguir construyendo un ambiente de aprendizaje estimulante y enriquecedor para todos.

¡Que el juego y la diversión guíen nuestro camino hacia el éxito educativo!



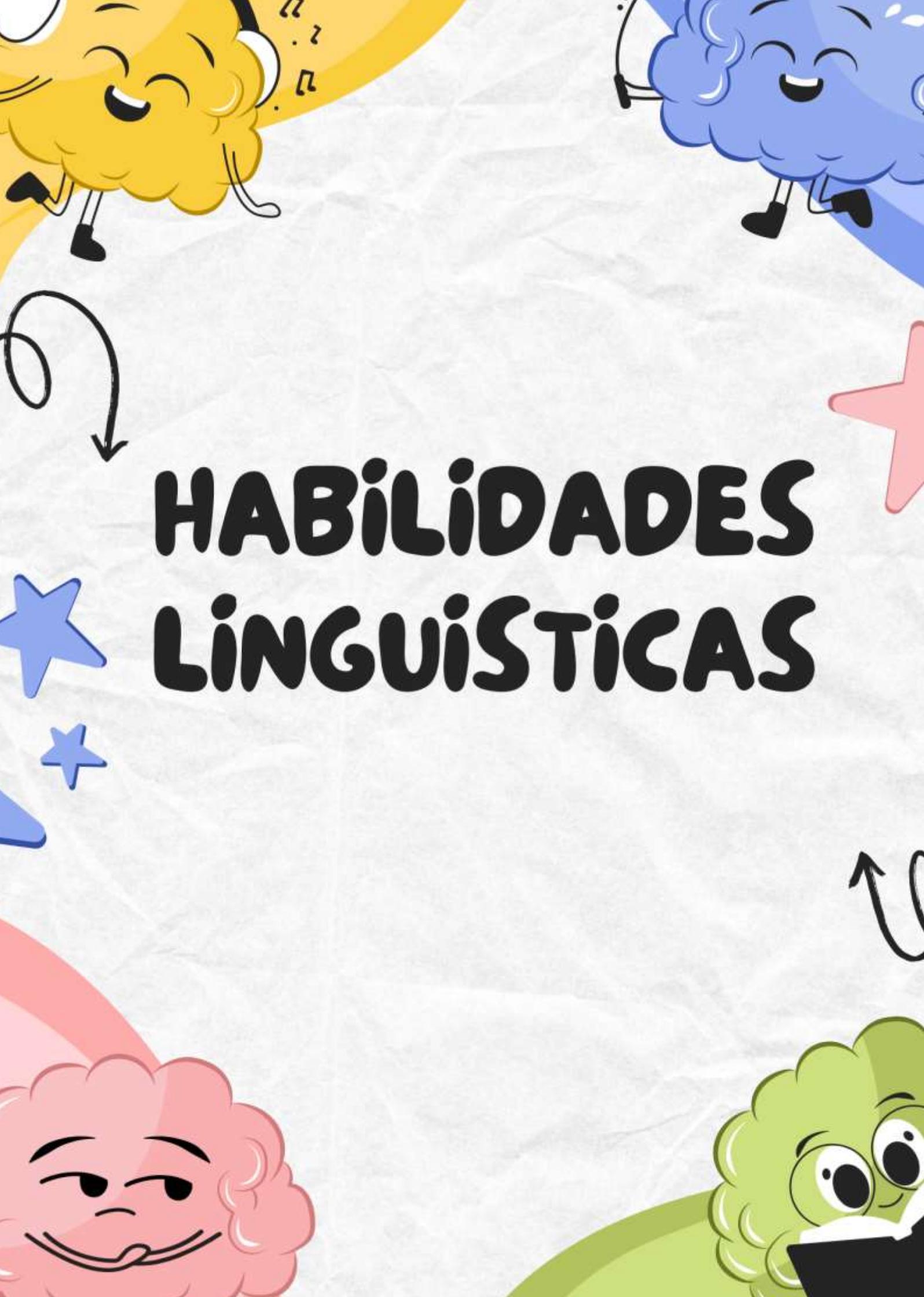
A large, stylized orange number '1' with a white highlight on its top curve.

Desarrollar actividades lúdicas que fortalezcan las habilidades lingüísticas de los niños de 8 a 9 años, promoviendo la lectura, escritura, y la expresión oral de manera divertida e interactiva.

Implementar actividades lúdicas centradas en el desarrollo de habilidades matemáticas, que incluyan el razonamiento lógico, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, adaptadas a los intereses y niveles de los niños de 8 a 9 años.

A large, stylized pink number '2' with a white highlight on its top curve.A large, stylized blue number '3' with a white highlight on its top curve.

Fomentar el desarrollo de habilidades sociales, motoras y emocionales a través de actividades lúdicas que promuevan la colaboración, el trabajo en equipo, y el manejo de emociones entre los niños de 8 a 9 años.



HABILIDADES LINGÜÍSTICAS

Actividad 1



leyendo con todas mis fuerzas

OBJETIVO: Mejorar la fluidez en la lectura, la comprensión lectora, la expresión oral y la creatividad

MATERIALES

- Papelotes
- Colores
- Marcadores
- Cuento

TIEMPO 20 min.

DESCRIPCIÓN

- Seleccionar una lectura de un cuento atractivo para hacer volar la imaginación de los niños y niñas
- Ubicar a los niños en un círculo, en el que el/la docente debe ponerse en la mitad para empezar a contar el cuento
- Una vez finalizado el mini cuento formar grupos con los niños para que ellos dibujen lo que más les llamo la atención (un dibujo por grupo) plasmado en el papelote y lo cuenten con sus palabras.

CIERRE

Al finalizar las presentaciones, el/la docente agradecerá a todos los niños por su participación y destacará los aspectos positivos de cada grupo, como la creatividad en los dibujos y la claridad en la narración. Se hará un resumen de las partes más importantes del cuento y se discutirá cómo cada grupo interpretó la historia de manera única. Finalmente, se abrirá un espacio para que los niños compartan cómo se sintieron durante la actividad y qué aprendieron, reforzando la importancia de la lectura y la expresión creativa. Se motivará a los niños a seguir leyendo y explorando sus capacidades creativas en futuras actividades.

Actividad 2

enredo de palabras



OBJETIVO: Ampliar el vocabulario, mejorar la ortografía, fomentar el pensamiento lateral y la atención.

MATERIALES

- Cronómetro
- Dado
- Palabras

TIEMPO 20 min.

DESCRIPCIÓN

- Formar grupos entre los estudiantes indistintamente
- Los grupos deben estar representados por colores
- Lanzar el dado y dependiendo el color el grupo que se identifique con él, deberá formar una palabra con una letra que el docente le proporcionará
- Mientras más palabras en menos tiempo un grupo será seleccionado como ganador.

CIERRE

Se hará un breve repaso de las palabras formadas, destacando aquellas que fueron especialmente creativas o complejas. El grupo ganador será reconocido y se les motivará a seguir practicando para mejorar su vocabulario y ortografía. El/la docente reforzará la importancia de la colaboración y la atención en las actividades grupales, y animará a los estudiantes a aplicar estas habilidades en su vida diaria y en futuras actividades académicas.

Actividad 3

plumas creativas



OBJETIVO: Fomentar la creatividad, mejorar la escritura y la composición, desarrollar habilidades narrativas y de organización.

MATERIALES

- Imágenes

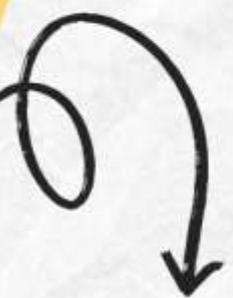
TIEMPO 15 min.

DESCRIPCIÓN

- En esta actividad, los estudiantes recibirán un inicio de historia intrigante o una imagen sugerente que servirá como punto de partida para su propia narrativa.
- A partir de este estímulo, se les invitará a dejar volar su imaginación y continuar la historia o crear una completamente nueva, desarrollando personajes únicos, escenarios vívidos y tramas emocionantes.
- Los estudiantes tendrán la libertad de explorar cualquier género o estilo literario que deseen, ya sea ciencia ficción, fantasía, realismo mágico o aventura.
- Se les animará a experimentar con diferentes estructuras narrativas y técnicas de escritura, como diálogos, descripciones sensoriales y narración en primera persona.

CIERRE

Durante la lectura, se destacarán aspectos positivos como la creatividad, la originalidad y el uso efectivo de técnicas narrativas. Se proporcionará retroalimentación constructiva, sugiriendo posibles mejoras y elogiando los esfuerzos individuales. Los estudiantes también tendrán la oportunidad de comentar sobre sus propias experiencias durante la escritura y lo que aprendieron.



HABILIDADES MATEMÁTICAS



Actividad 1



el tren de los números



OBJETIVO: Reforzar el aprendizaje de conceptos geométricos, desarrollar habilidades de visualización espacial, fomentar la creatividad y la exploración.

MATERIALES

- Papelotes
- Colores
- Marcadores
- Cuento

TIEMPO 15 min.

DESCRIPCIÓN

- Formar grupos entre los estudiantes y presentar las rieles que están plasmadas en un dibujo en un papelote ubicado en el suelo.
- Formar un tren con los estudiantes en el que la maestra es el primer vagón y tendrá pegado el número uno en la parte frontal de su cuerpo, así sucesivamente con todos los niños,
- Cuando la maestra un tren viajaba en medio de las montañas, pero derrepente en un movimiento extraño por el conductor los vagones con el número (nombra cualquier número) deben topar el color (identifica un color de pared o de cualquier objeto en el aula) sino explotara.
- Después los niños que pierdan en el juego deberán sumar todos los vagones y cual es el total el que más rápido lo haga se salva.

Actividad 1



el tren de los números



OBJETIVO: Reforzar el aprendizaje de conceptos geométricos, desarrollar habilidades de visualización espacial, fomentar la creatividad y la exploración.

CIERRE

Al finalizar la actividad, la maestra reunirá a los estudiantes para discutir cómo se sintieron durante el juego y qué aprendieron. Se destacará la importancia de la rapidez mental en matemáticas y la habilidad de colaboración en equipo. La maestra proporcionará retroalimentación específica sobre cómo cada estudiante participó y resaltaré ejemplos de buena visualización espacial y cálculo rápido. Además, se incentivará a los estudiantes a compartir sus experiencias y sugerir mejoras para futuras actividades. La maestra concluirá enfatizando la diversión y el aprendizaje simultáneo, motivando a los estudiantes a seguir practicando sus habilidades matemáticas y de trabajo en equipo.

Actividad 2

carrera de
problemas



OBJETIVO: Mejorar la rapidez y precisión en la resolución de problemas, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, promover la competencia amistosa.

MATERIALES

TIEMPO 20min

- Globos
- Colores, pizarra, mullos, cordones, ulas.

DESCRIPCIÓN

- Crear una carrera de 5 obstáculos entre los cuales, el primer obstáculo va estar ubicada una pizarra con algunas sumas, restas y divisiones. El segundo obstáculo tiene una bandeja con agua con algunos globos de diferentes colores, la otra tiene un cordones y mullos, la otra tiene ubicados ulas, y por último al final está ubicada una pizarra que tiene números para completar.
- Organizar a los niños por grupos, cada grupo debe pasar por los obstáculos el que llega más rápido al final y tiene todo bien hecho gana. En el segundo obstáculo deben contar los globos del mismo color, la otra tienen que pasar el mayo número de mullos en el menor tiempo posible, en las ulas deben saltar las ulas y al final completar series de números que falten.

Actividad 2

carrera de
problemas



OBJETIVO: Mejorar la rapidez y precisión en la resolución de problemas, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, promover la competencia amistosa.

CIERRE

Al concluir la carrera de problemas, reunir a los estudiantes para una discusión sobre sus experiencias durante la actividad. Felicitar a todos los grupos por su esfuerzo y colaboración, resaltando la importancia de trabajar en equipo y mantener una actitud positiva. Revisar las soluciones a los problemas matemáticos y las tareas de cada obstáculo, proporcionando retroalimentación específica sobre cómo podrían mejorar su rapidez y precisión en futuras actividades. Celebrar los logros y señalar ejemplos de buena cooperación y resolución de problemas. Animar a los estudiantes a reflexionar sobre lo que aprendieron y cómo pueden aplicar esas habilidades en otras áreas de su aprendizaje. Finalizar con un refuerzo positivo, enfatizando la importancia de la competencia amistosa y el aprendizaje a través del juego.

Actividad 3

movimiento
matemático



OBJETIVO: Integrar el aprendizaje de matemáticas con el movimiento físico, mejorar la concentración y la atención, promover un estilo de vida activo y saludable.

DESCRIPCIÓN

TIEMPO 20min

- En cada estación, se colocan carteles o pizarras que presentan problemas matemáticos específicos, adaptados al nivel y habilidades de los estudiantes. Estos problemas pueden incluir operaciones aritméticas básicas, problemas de lógica, problemas de tiempo, geometría, entre otros. Los estudiantes deben completar los desafíos matemáticos asignados antes de pasar a la siguiente estación.
- Por ejemplo, en una estación, los estudiantes pueden encontrarse con un cartel que presenta una serie de sumas y restas simples que deben resolver mientras realizan saltos de cuerda. En otra estación, pueden enfrentarse a problemas de geometría que deben resolver mientras realizan estiramientos. En una tercera estación, pueden resolver problemas de tiempo mientras corren alrededor de un circuito establecido.

Actividad 3

movimiento
matemático



OBJETIVO: Integrar el aprendizaje de matemáticas con el movimiento físico, mejorar la concentración y la atención, promover un estilo de vida activo y saludable.

MATERIALES

TIEMPO 20 min

- Pizarras, marcadores, papelotes

CIERRE

Reunir a los estudiantes después de que hayan completado todas las estaciones para una sesión de retroalimentación. Felicitar a los estudiantes por su participación activa y esfuerzo en resolver los problemas matemáticos y realizar las actividades físicas. Discutir las soluciones a los problemas en cada estación, proporcionando retroalimentación sobre cómo mejorar sus habilidades matemáticas y físicas. Reflexionar sobre la importancia de integrar el aprendizaje con la actividad física y cómo esto puede mejorar la concentración y la atención. Finalizar con una motivación positiva, destacando la importancia de un estilo de vida activo y saludable para el bienestar general y el éxito académico.



HABILIDADES SOCIALES

Actividad I

juego de roles

START

OBJETIVO: Mejorar la empatía, la comunicación asertiva, la resolución de conflictos y la cooperación en equipo..

MATERIALES

TIEMPO 20min

- Tarjetas con roles asignados, escenarios o situaciones para representar, espacio adecuado para la representación.

DESCRIPCIÓN

- Organiza situaciones simuladas donde los estudiantes asumen diferentes roles y trabajan juntos para resolver problemas o escenarios sociales.
- Por ejemplo, podrían representar una situación de conflicto entre amigos y practicar la resolución pacífica de conflictos. Los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar diferentes perspectivas y practicar habilidades sociales en un entorno controlado.

CIERRE

Reunir a todos los estudiantes y reflexionar sobre la actividad. Discutir cómo la práctica de estos roles puede ayudarles a manejar situaciones similares en la vida real. Enfatizar la importancia de la empatía y la comunicación asertiva para la resolución efectiva de conflictos. Proporcionar retroalimentación específica a cada grupo, destacando lo que hicieron bien y sugiriendo mejoras.

Actividad 2

mis ideas en acción



OBJETIVO: Mejorar la expresión emocional, la autoconfianza, la empatía y la capacidad de adaptación a diferentes situaciones sociales.

MATERIALES

TIEMPO 20min

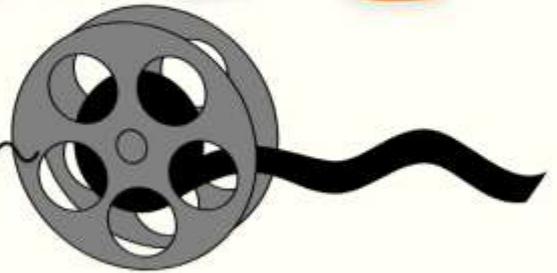
- Hojas con situaciones de la vida cotidiana (una por grupo).
- Espacio adecuado para las presentaciones.
- Posiblemente disfraces o accesorios simples para ayudar a los estudiantes a sumergirse en sus roles.

DESCRIPCIÓN

- En esta actividad, los estudiantes formarán grupos pequeños y se les asignará una situación de la vida cotidiana para representar a través de una improvisación teatral. Las situaciones pueden ser simples, como una conversación entre amigos, una interacción en una tienda, un conflicto familiar, etc. Cada grupo recibirá una situación diferente.
- Antes de comenzar la improvisación, los estudiantes tendrán un breve tiempo para planificar cómo abordarán la escena, discutiendo los roles de cada personaje y los posibles diálogos y acciones. Es importante que se animen a utilizar la creatividad y que exploren diferentes formas de comunicación no verbal, como gestos, expresiones faciales y posturas corporales.
- Una vez que estén listos, cada grupo presentará su improvisación frente al resto de la clase. Después de cada presentación, se abrirá un espacio para la reflexión y discusión, donde se analizarán las interacciones, las habilidades de comunicación no verbal y las emociones expresadas por los personajes.

Actividad 2

mis ideas en acción



OBJETIVO: Mejorar la expresión emocional, la autoconfianza, la empatía y la capacidad de adaptación a diferentes situaciones sociales.

CIERRE

Al finalizar las presentaciones, realizar una sesión de retroalimentación donde cada grupo comparta sus experiencias y aprendizajes. Guiar una discusión sobre las habilidades emocionales y sociales desarrolladas durante la actividad, como la expresión emocional, la autoconfianza al hablar en público, la empatía hacia diferentes perspectivas y la adaptabilidad en situaciones sociales variadas. Los estudiantes deben reflexionar sobre cómo estas habilidades pueden aplicarse en sus vidas cotidianas fuera del entorno escolar. La maestra proporcionará comentarios constructivos y alentará a los estudiantes a seguir practicando estas habilidades en futuras actividades.

Actividad 3

ayuda a juan, pedro
y paco



OBJETIVO: Fortalecer la confianza en el equipo, mejorar la comunicación, promover la resolución de problemas colaborativa y desarrollar habilidades de liderazgo.

MATERIALES

TIEMPO 20 min

- Rompecabezas, muñecos

DESCRIPCIÓN

- Ubicar a los estudiantes en un círculo, en la mitad ubicar a tres muñecos y presentarlos en el grupo, el primero se llama Juan, el otro Pedro y finalmente el tercero Paco.
- Mientras la maestra dice Pedro tiene no se siente bien le duele mucho la cabeza, que podemos hacer?, Paco se le dañó la bicicleta a donde puede ir?, Juan se perdió del camino a casa que puede hacer?
- Los niños deben dar solución a estos problemas presentando diferentes alternativas.
- Finalmente como cierre, deben armar un rompecabezas que represente las soluciones acertadas. 1 Pedro visitando al médico, Paco visitando al mecánico, Juan encontrando el camino a casa.

CIERRE

Al concluir la actividad, realizar una sesión de retroalimentación donde los estudiantes compartan sus pensamientos sobre cómo se sintieron trabajando en equipo y qué aprendieron sobre la resolución de problemas. Discutir cómo cada miembro del grupo contribuyó a encontrar soluciones y qué habilidades de liderazgo se pusieron en práctica. La maestra proporciona comentarios específicos sobre la comunicación efectiva y la colaboración observadas durante la actividad.



HABILIDADES DE AUTOCONTROL

Actividad I

mi yo interno



- **OBJETIVO:** Promover el bienestar emocional y la autorregulación.

MATERIALES

TIEMPO 15min

- Almohadas o cojines para sentarse cómodamente.
- Música suave o sonidos naturales de fondo.
- Grabaciones de meditaciones guiadas.

DESCRIPCIÓN

- Introduce a los estudiantes en prácticas de meditación y mindfulness, donde aprendan a enfocar su atención en el momento presente y a regular su respiración. Pueden sentarse cómodamente en el suelo o en sillas y seguir las indicaciones del facilitador para realizar ejercicios de respiración consciente, exploración sensorial o visualización guiada.
- Realizar la actividad con música
- Después realizar el siguiente ejercicio, ubicar a todos los estudiantes frente un espejo, en que cada uno va a repetir "Soy grande, soy fuerte, soy hermoso (a), soy responsable, me amo y me acepto tal y como soy".

Actividad I

mi yo interno



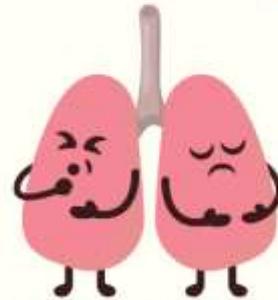
- **OBJETIVO:** Promover el bienestar emocional y la autorregulación.

CIERRE

Al finalizar la actividad, se abrirá un espacio para que los estudiantes compartan sus experiencias y sensaciones durante la meditación y al realizar las afirmaciones positivas frente al espejo. Se fomentará una discusión sobre la importancia de la autoaceptación, el autocuidado emocional y el impacto positivo de prácticas como la meditación y el mindfulness en su bienestar general. El facilitador proporcionará retroalimentación positiva y alentará a los estudiantes a incorporar estas prácticas en su rutina diaria para mantener un equilibrio emocional y mental.

Actividad 2

mis pulmones al
ton del reloj



- **OBJETIVO:** Promover la autorregulación emocional y la calma interior.

MATERIALES

TIEMPO 15min

- Tarjetas de instrucciones con las técnicas de respiración.
- Espacio tranquilo y confortable.

DESCRIPCIÓN

- Enseña a los estudiantes diferentes técnicas de respiración que pueden utilizar para calmarse en situaciones estresantes o emocionalmente desafiantes. Por ejemplo, la respiración abdominal profunda o la respiración controlada pueden ayudarles a gestionar sus emociones de manera más efectiva. Practican estas técnicas en grupo bajo la dirección del maestro.

CIERRE

Al finalizar la práctica de respiración, se abrirá un espacio para que los estudiantes compartan sus experiencias. El maestro guiará una discusión sobre cómo se sintieron al practicar las técnicas de respiración y qué efectos notaron en su estado emocional y físico. Se alentará a los estudiantes a reflexionar sobre la utilidad de estas técnicas en situaciones cotidianas y cómo pueden integrarlas para gestionar mejor sus emociones. El maestro proporcionará retroalimentación positiva y reforzará la importancia de la práctica regular para mantener una buena salud emocional y mental.

Actividad 3

mural colaborativo



OBJETIVO: Fortalecer el sentido de comunidad y pertenencia en el aula.

MATERIALES

TIEMPO 20 min

- Lienzo grande o cartulina, pinturas de diferentes colores.
- Marcadores, Lápices de colores, tijeras, Papel de colores.
- Pegamento.
- Pinceles.

DESCRIPCIÓN

- Los estudiantes trabajarán juntos para diseñar y crear un mural que represente temas importantes para ellos, como la diversidad, la amistad o la importancia del trabajo en equipo. Se les proporcionará un lienzo grande y una variedad de materiales artísticos, como pinturas, marcadores, lápices de colores, tijeras y papel de colores.
- Los estudiantes discutirán y planificarán el diseño del mural en grupos pequeños, luego colaborarán para pintar y decorar el mural de acuerdo con su visión colectiva. Al finalizar, el mural se exhibirá en el aula o en un área común de la escuela.

CIERRE

Al finalizar la creación del mural, los estudiantes se reunirán para admirar el trabajo conjunto y compartirán sus pensamientos y sentimientos sobre la experiencia. El maestro guiará una discusión reflexiva sobre cómo el mural refleja los valores y la diversidad del grupo. Se destacará la importancia del trabajo colaborativo y se celebrará el logro de crear una obra significativa que fortalezca el sentido de comunidad en el aula.



HABILIDADES DE CREATIVIDAD

Actividad I

universo creativo



- **OBJETIVO:** Promover la exploración de diferentes medios artísticos y técnicas, animando a los estudiantes a experimentar con diferentes materiales y estilos.

MATERIALES

TIEMPO 20 min

- Pinturas de diferentes colores
- Pinceles de diversos tamaños
- Papel y cartulina
- Arcilla
- Tela
- Tijeras
- Pegamento
- Objetos reciclados (botellas, tapones, cartón, etc.)

DESCRIPCIÓN

- Se les proporcionará un espacio amplio y una amplia variedad de materiales artísticos, que incluirán pinturas de diferentes colores, pinceles de diversos tamaños, papel, cartulina, arcilla, tela, tijeras, pegamento y una selección de objetos reciclados como botellas, tapones y cartón. Los estudiantes serán alentados a dejar volar su imaginación y a explorar libremente los materiales disponibles para crear obras de arte únicas y personales.

CIERRE

Al finalizar la actividad, los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir sus obras de arte entre sí. Se facilitará una discusión donde cada estudiante podrá explicar las decisiones artísticas que tomó y compartir cómo se sintió al experimentar con diferentes medios y técnicas. Se destacará la importancia de la exploración creativa y la expresión personal en el proceso artístico.

Actividad 2

un viaje de creación



OBJETIVO: Fomentar la creatividad tanto en la escritura como en las artes visuales.

MATERIALES

- Papel
- Lápices de colores
- Marcadores
- Pinturas
- Revistas para recortar imágenes
- Cámaras fotográficas (si es necesario)
- Pegamento

TIEMPO 20 min

DESCRIPCIÓN

- Invita a los estudiantes a embarcarse en un viaje creativo donde puedan dar rienda suelta a su imaginación y crear historias ilustradas.
- Primero, cada estudiante seleccionará un tema o una idea para su historia.
- Luego, utilizando técnicas artísticas como dibujo, pintura, collage o incluso fotografía, los estudiantes darán vida a sus narrativas mediante ilustraciones creativas. Pueden trabajar individualmente o en grupos pequeños, compartiendo ideas y colaborando en el desarrollo de sus historias y la creación de personajes y escenarios.
- Al finalizar, cada estudiante tendrá la oportunidad de compartir su historia ilustrada con el resto de la clase.

Actividad 2

un viaje de creación



OBJETIVO: Fomentar la creatividad tanto en la escritura como en las artes visuales.

CIERRE

Esta actividad culminará con una galería de historias ilustradas creadas por los estudiantes, destacando la importancia de la creatividad y la expresión personal en la escritura y las artes visuales. Se enfatizará cómo cada estudiante pudo explorar y desarrollar su propia voz creativa a través de esta experiencia de aprendizaje colaborativo.

Actividad 3

creación amigable con
la naturaleza



- **OBJETIVO:** Fomentar la conciencia ambiental y el pensamiento crítico sobre la reutilización de materiales.

MATERIALES

TIEMPO 20 min

- Materiales reciclados (botellas, cartón, papel, tapones, etc.)
- Tijeras
- Pegamento
- Cinta adhesiva
- Pinturas (si es necesario)

DESCRIPCIÓN

- Desafía a los estudiantes a poner en práctica su creatividad y habilidades de construcción mediante la creación de objetos reciclados.
- Cada estudiante o grupo recibirá una variedad de materiales reciclados, como botellas, cartón, papel, tapones, entre otros, y se les animará a utilizarlos para construir objetos útiles o decorativos.
- Pueden optar por proyectos individuales o colaborativos, diseñando y construyendo esculturas, maquetas, instrumentos musicales o juguetes.
- Durante el proceso, los estudiantes deberán utilizar su ingenio para transformar los materiales reciclados en nuevas creaciones únicas.

Actividad 3

creación amiga con
la naturaleza



- **OBJETIVO:** Fomentar la conciencia ambiental y el pensamiento crítico sobre la reutilización de materiales.

CIERRE

La actividad culminará con una exhibición de las creaciones recicladas, destacando la creatividad y el compromiso de los estudiantes con la conciencia ambiental. Se resaltarán la importancia del pensamiento crítico y la innovación para encontrar soluciones sostenibles a través de la reutilización de materiales en la vida diaria.

REFERENCIAS

- Campuzano-López, J., Mero Ponce, J., Zambrano Zambrano, J., & Quiroz Parrales, L. (agosto de 2021). La retroalimentación como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. *Dealnet*, 7(4), 57- 69. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2081>
- Castro Florez, M. (2019). Ambientes de aprendizaje. *-SOPHIA*, 15(2). doi:<http://dx.doi.org/10.18634/sophiaj.15v.2i.827>
- Lavajos Pua, G. (2023). La Atención y Concentración en Niños de Edad Preescolar”. TARAPOTO – SAN MARTÍN. Obtenido de https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/45/MONO_LAVAJOS%20GRETTY_2022-2.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Pozo Prieto, A. (2023). *RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN INFANTIL A TRAVÉS DE ACTIVIDADES MANIPULATIVAS*. Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/60586/TFG-B.%202030.pdf?sequence=1>
- Rojas Villarce, J. (2020). La Memorización: Puente Cognitivo entre la Retención y la. Obtenido de <http://scielo.iics.una.py/pdf/riics/v16n1/2226-4000-riics-16-01-77.pdf>
- Urrea Barragán, M. (2020). *Desarrollo de Habilidades de Pensamiento Crítico en Niños, y Adolescentes Entre los 10 y 14 Años de Edad: una Intervención, desde Teatro al Derecho en Sincelejo, Sucre*. Universidad de Antioquia, Sincelejo, Colombia. Obtenido de https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/15674/1/UrreaMercy_2020_TeatroCognici%C3%B2n_Educaci%C3%B3n.pdf
- Acosta, J., Cid, J., Silva, C., & Madariaga, E. (2020). Impacto y recomendaciones de clase invertida en el proceso de enseñanza-aprendizaje de geometría. *Formación Universitaria*, 13(3), 3-10. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000300003>
- Anderson, D., & Steel, K. (2022). It's not the type of practice that matters, it's the attitude : the impact of playful practice on motor skill learning. *Brazilian Journal of Motor Behavior*, 16(2), 179- 193. doi:<https://doi.org/10.20338/bjmb.v16i2.278>
- Báez, M. N. (2021). Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico. *Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC.*, 6(19), 2542-2987. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2021.6.19.10.208-227>

- Bartolomei, P. (11 de octubre de 2019). *learningbp.com*. Recuperado el 5 de julio de 2023 , de <https://www.learningbp.com/es/teorias-de-aprendizaje-definicion-y-caracteristicas-que-todo-educador-debe-conocer/>
- Borja, Y. M., & Bailón, J. B. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 90-98. doi:<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Brito, J. K., Secaira, S. R., Cuvi, I. E., Cuvi, E. E., Guerra, L. I., & Jara, J. P. (2023). Las prácticas lúdicas en la concentración de niños de básica elemental de la Unidad Educativa Riobamba. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 171-180. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6856
- Calderón, G. E. (8 de abril de 2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento* , 6(4), 861-878. doi:10.23857/pc.v6i4.2615
- Calle, D. A. (2021). *El judo en la atención de niños de 8 a 9 años con conductas disruptivas*. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Departamento de Posgrado . Guayaquil-Ecuador : Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Recuperado el marzo de 2024 , de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4254/1/TM-ULVR-0270.pdf>
- Cano, P. J. (9 de diciembre de 2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Revista Pediátrica de Atención Primaria*, 21(83), 307-12. Obtenido de <https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v21n83/1139-7632-pap-21-83-307.pdf>
- Carrión, A. A. (25 de enero de 2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132-149. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Cedillo, D. A. (2020). *Aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020*. Universidad de las Fuerzas Armadas . Universidad de las Fuerzas Armadas . Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/22685/1/T-ESPE-043958.pdf>
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista On-line Autodidáctica*. Obtenido de https://issuu.com/monicachico/docs/el_juego_en_la_educaci_n_infantil_y_primaria
- Chanco, S. D. (2022). *Las actividades lúdicas en los niveles de ansiedad en escolares*. Universidad Técnica de Ambato . Ambato : Universidad Técnica de Ambato . Obtenido de

[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34231/1/10.%20EST.%20CHANC
O%20ALVEAR%20STALIN%20DANIEL%20TESIS.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34231/1/10.%20EST.%20CHANC%20O%20ALVEAR%20STALIN%20DANIEL%20TESIS.pdf)

Cruz, A. (2022). *El método lúdico como motivador del aprendizaje (Tesis de Maestría)*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.

Díaz, D. S., & Díaz, O. A. (2021). El aula invertida como estrategia de aprendizaje. *Revista Conrado*, 17(80), 152-157. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n80/1990-8644-rc-17-80-152.pdf>

Elena, J. (09 de Noviembre de 2023). *educarchile*. Obtenido de <https://www.educarchile.cl/comunidades/la-colaboracion-en-el-aula/la-importancia-del-trabajo-colaborativo-entre-estudiantes>

Espinosa Mendoza, J., & Pérez Pérez, P. (2023). La Motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje. *Ciencia latina Revista multidisciplinar*, 6(6). doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4186

Gálvez, V., & Pilco, M. (2016). *Las técnicas lúdicas en el desarrollo social de los niños del segundo año de educación básica, de la Unidad Educativa Fiscal Capitan Edmundo Chiriboga, Cantón Riobamba 2015-2016*. Tesis , Universidad Nacional de Chimborazon , Facultad de ciencias de la educación humanas , Riobamba. Recuperado el 27 de Febrero de 2023, de <https://docplayer.es/154310508-Universidad-nacional-de-chimborazo.html>

García, P. S. (2 de noviembre de 2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Revista Voces de la Educación*, 4(7), 44-50. Recuperado el 2024 de <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112/156>

Guaila Pilco, M. (2021). *“EL MÉTODO LÚDICO PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DR. JOSÉ MARIANO BORJA, PARROQUIA CAJABAMBA, CANTÓN COLTA PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO OCTUBRE 2020 – I”*. tesis, UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7868/1/UNACH-EC-FCEHT-E.PARV-2021-000015.pdf>

Hurtado, M. Y. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en secundaria básica. *Revista Conrado*, 14(65), 106-111. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14s1/1990-8644-rc-14-s1-106.pdf>

- Jiménez, R., Ludeña, F., & Medina, S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social ‘Tejedora’*, 5(9). Obtenido de <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>
- Lara, D. C., & Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista del Instituto Tecnológico Superior Jubones Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. doi:<https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>
- López, J. A., & Gallardo, V. P. (2018). Teprías del juego como recurso educativo. *Innovagogia IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*, (págs. 12 Gallardo-López, José Alberto; Gallardo Vázquez, Pedro). Recuperado el 5 de julio de 2023 , de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mareovich, F. (2022). La imaginación y sus vínculos con la creatividad. Un análisis teórico desde la. *Revista de Psicología*, 18(35). Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13903/1/imaginaci%C3%B3n-v%C3%ADnculos-creatividad.pdf>
- Morocho, J. J., & Quintana, M. I. (10 de abril de 2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1). doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Muelas, Y. A., Cubides, S. D., Orejuela, A. S., & Velásquez, S. T. (2019). Desarrollo cognitivo, psicoafectivo y del juego en niños y niñas con dificultades de aprendizaje que cursan primero, tercero y cuarto de primaria. *Revista Universidad Católica Luisa Migo*, 37, 44-64. doi:10.21501/16920945.3338
- Munzon, P. L., & Chuya, S. A. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VI(2). doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>
- Novak, J. (2005). *Teaching Science for Understanding. A Human Constructivist View*. Kiev: Elsevier Science.
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Universidad Andina Simón Bolívar, Área de educación . Quito: Repositorio Institucional Creative Commons. Recuperado el 27 de Febrero de 2023, de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

- Parra, B., & Rodríguez, R. (2021). *prácticas Pedagógicas Innovadoras Mediadas por las TIC*. doi:<https://doi.org/10.18800/educacion.202102.012>
- Peña, M. d. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Ponce, E. M., Mendoza, M. d., & Martínez, M. d. (2018). *Metodologías lúdicas empleadas en el proceso enseñanza- Aprendizaje a los niños atendidos en el Ministerio Luz y Sal, ciudad Darío, Matagalpa, II semestre 2017*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua , Facultad regional multidisciplinaria Imatagalpa . Managua : Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua . Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/10153/1/6931.pdf>
- Ramírez, R. (17 de mayo de 2021). *Linked*. Obtenido de <https://es.linkedin.com/pulse/cu%C3%A1-es-la-importancia-del-aprendizaje-en-cualquier-etapa-ram%C3%ADrez>
- Sampieri, H. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGrawHill.
- Taborda, L. M., Segura, Y. C., Montoya, J. W., & Ospina, L. A. (21 de septiembre de 2021). La lúdica: herramienta para fortalecer la convivencia escolar. *Revista Udistrital*, 20(2), 174-183. doi: <https://doi.org/10.14483/16579089.15560>
- Torres, P. B. (2019). *La dramatización de cuentos infantiles como estrategia didáctica para favorecer la regulación de emociones en los alumnos de primer grado de preescolar en la estancia infantil Arcoíris de la Colonia San José en la Alcaldía de Tláhuac CDMX*. Universidad Pedagógica Nacional UPN. Ciudad de México : Universidad Pedagógica Nacional UPN. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/36566.pdf>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: 3 United Nations Plaza. Recuperado el 27 de Febrero de 2023, de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., & Michnick, K. H. (2018). The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *Pediatrics PubMed*, 142(3). doi:10.1542/peds.2018-2058
- Yturralde, E. (2021). *ludica.org*. Recuperado el 17 de Marzo de 2023, de <https://www.ludica.org/ludica.html>

- Zamora, J. A. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000100209&script=sci_arttext
- Zárate, R. M. (1 de marzo de 2019). *drrafazarate.com*. Recuperado el 5 de julio de 2023 , de <https://drrafazarate.com/2019/03/01/el-concepto-de-aprendizaje/>
- Zavaleta, M. T. (2020). Aprendizaje y desarrollo en la primera infancia. *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*. doi:<https://doi.org/10.33539/educacion.2020.v26n1.2186>

ANEXOS

1. Acta de aprobación del perfil



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

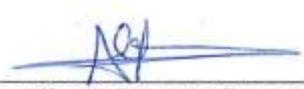


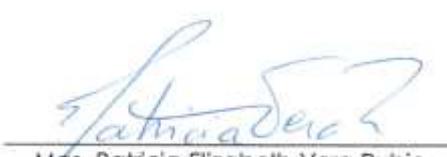
ACTA DE APROBACIÓN PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

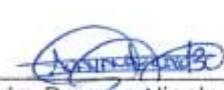
En la Ciudad de Riobamba, a los **02 días del mes de mayo del 2023**, se reúnen los miembros de la Comisión de Carrera, quienes luego de haber revisado y analizado la petición presentada por la estudiante **Leticia Genoveva Bocancho Quingalusa**, con CC: **0503637936** de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, emiten el **Acta de aprobación del perfil del proyecto de investigación** titulado **El método lúdico y el aprendizaje en los niños del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica "Fe y Alegría" de la ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2023-2024**, que corresponde al **dominio científico** Desarrollo socioeconómico y educativo para el fortalecimiento de la Institucionalidad democrática y ciudadana y alineado a la **línea de investigación** Ciencias de la Educación y Formación profesional/no profesional".


PhD. Manuel Joaquín Machado Sotomayor
DIRECTOR CARRERA


Mgs. José Félix Rosero López
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA


Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA


Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA


Srta. Dayana Nicole Berrones Carrasco
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL

2. Resolución de aprobación del proyecto de investigación



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 0603- DFCEHT-UNACH-2023

Dra. Amparo Cazorla Basantes
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 150, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 152, numeral 17, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación de la Universidad Nacional de Chimborazo, aprobado por el Consejo Universitario, en sesión extraordinaria de fecha 31 de octubre de 2023, con Resolución No. 0379-CU-UNACH-SE-31-10-2023, en su Art. 5, literal j), menciona: "Sugerir al Decano los tutores y miembros de los tribunales de grado, en correspondencia con las solicitudes presentadas" así como también el Art. 12 de la misma norma legal que enuncia "Designación del Tribunal de grado.- La Dirección de Carrera presentará la propuesta de conformación del tribunal de grado al Decano, quien designará a los miembros del tribunal y entre ellos quien lo preside, lo que deberá constar en la resolución administrativa correspondiente." (Artículo agregado mediante Resolución No. 0379-CU-UNACH-SE-EXT-31-10- 2023, adoptada por el Seno de Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Chimborazo, en sesión ordinaria, desarrollada el 31 de octubre de 2023);

Que, mediante Oficio No.0375.CEB-UNACH-2023, el Mgs. Manuel Joaquín Machado Sotomayor, Director de la Carrera de Educación Básica, en la parte pertinente de la comunicación expresa: "Un cordial saludo, en referencia al Artículo 32.- Del procedimiento para la evaluación del informe final del trabajo de investigación del REGLAMENTO DE TITULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO literal b, remito la propuesta de designación de los tres miembros que conformarán el tribunal para la sustentación, de los estudiantes de titulación periodo 2023-2S.";

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

RESUELVE:

Aprobar la propuesta de designación de los tres miembros evaluadores que conformarán el tribunal para la sustentación del Proyecto de Investigación de los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, en base al listado remitido por el señor Director de Carrera, mediante Oficio No.0375.CEB-UNACH-2023; y, designar al presidente del tribunal correspondiente. Por consiguiente, el tribunal con el respectivo presidente, queda establecido de la siguiente manera:



No	APELLIDOS Y NOMBRES	TEMAS	TUTOR /TUTORA	MIEMBROS EVALUADORES DEL TRIBUNAL	PRESIDENTE
1	ANTE CHANGOLUIZA LEYDY ALEXANDRA Y AUSHAY DAQUILEMA ANA LUCIA	IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA PSICOMOTRIZ EN NIÑOS CON RETRASO MADURATIVO DEL DESARROLLO DE 5 AÑOS, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FE Y ALEGRÍA, EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024	MGS. PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO	MGS. ISRAEL GARCÍA MGS. ALFREDO FIGUEROA MGS. PACO JANETA	MGS. ISRAEL GARCÍA
2	BALLA YUQUILEMA EDISSON ARIEL Y PEREZ PERALTA FERNANDO JAVIER	PROPUESTA DE PERTINENCIA DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. PERIODO ACADÉMICO 2023-1S	MGS. FÉLIX JOSÉ ROSERO LÓPEZ	PHD. MANUEL MACHADO MGS. PATRICIA VERA R. MGS. ALFREDO FIGUEROA	PHD. MANUEL MACHADO
3	BERRONES CARRASCO DAYANA NICOLE	DESARROLLO PSICOMOTOR Y AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS DE 7MO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "A" DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FE Y ALEGRÍA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024	MSC. RUTH MGS. TATIANA FONSECA MORALES	MGS. ALFREDO FIGUEROA MGS. HUGO CAMPOS MGS. PATRICIA VERA	MGS. PATRICIA VERA
4	BOCANCHO QUINGALUISA LETCIA GENOVEVA	EL MÉTODO LÚDICO Y EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FE Y ALEGRÍA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MSC. RUTH MGS. TATIANA FONSECA MORALES	MGS. FÉLIX ROSERO MGS. HUGO CAMPOS MGS. PATRICIA VERA	MGS. PATRICIA VERA
5	BOLAÑOS CHICAIZA MISHELL DOMENICA Y SACA MUÑOZ KARINA ALEXANDRA	APLICACIÓN DEL MÉTODO VACACHADAFÁ PARA EL DESARROLLO DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS DE 2DO DE EGB, EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FE Y ALEGRÍA, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024	MGS. FÉLIX JOSÉ ROSERO LÓPEZ	PHD. MANUEL MACHADO MGS. JOHANA MONTOYA PHD. GENOVEVA PONCE	PHD. MANUEL MACHADO



DECANATO

6	BUÑAY TENEZACA YADIRA MARILY	LAS DISFUNCIONES FAMILIARES UN FACTOR PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO, DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JESÚS INFANTE DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO ACADÉMICO 2023-2024.	MGS. PACO FERNANDO JANETA PATIÑO	PHD. EDGAR MONTROYA MGS. GLADYS BONILLA MGS. FÉLIX ROSERO	PHD. EDGAR MONTROYA
7	FREIRE SALAZAR KATHERINE LIZETH Y MACAS TIERRA DAYANA ISABEL	REPOSITORIO DE MATERIAL AUDIOVISUAL COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. PERÍODO 2023-2024	MGS. HUGO MARCELO CAMPOS YEDRA	MGS. JOHANA MONTROYA MGS. ALFREDO FIGUEROA PHD. JORGE FERNÁNDEZ	PHD. JORGE FERNÁNDEZ
8	GALARZA SISA NELLY DEL PILAR	CLIMA DE AULA AFECTIVO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO "NUEVO MUNDO" DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024	MGS. GLADYS PATRICIA BONILLA GONZÁLEZ	MGS. PACO JANETA MGS. JOHANA MONTROYA MGS. TATIANA FONSECA	MGS. JOHANA MONTROYA
9	GALLO GARCIA SINAI VICTORIA	COMPETENCIAS TICs DE LOS DOCENTES DE EGB MEDIA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JESÚS INFANTE" EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024	MGS. JOHANA KATERINE MONTROYA LUNAVICTORIA	MGS. ALFREDO FIGUEROA PHD. XIMENA ZÚÑIGA PHD. MANUEL MACHADO	PHD. MANUEL MACHADO
10	GARCES ARMAS SHIRLEY DAYANA	EL MÉTODO ROBINSON EN EL PROCESO DEL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE, EN LOS NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS DE LA FUNDACIÓN "EMANUEL" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO ACADÉMICO 2023-2024 1S	MGS RUTH TATIANA FONSECA MORALES	MGS. FÉLIX ROSERO PHD. GENOVEVA PONCE MGS. AIDA QUISHPE	PHD. GENOVEVA PONCE
11	GAUIN MOROCHO BETTY JOHANNA	PERCEPCIONES SOBRE LA IMPORTANCIA DEL IDIOMA KICHWA EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA "UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE ÑUCANCHIK YACHAY"	MSC. AÍDA CECILIA QUISHPE SALCÁN	MGS. FÉLIX ROSERO PHD. XIMENA ZÚÑIGA MSC. HUGO CAMPOS	PHD. XIMENA ZÚÑIGA



12	GAVILANES TAMAME LUIS EDUARDO	GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE CON LOS NIÑOS DEL SEXTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO "NUEVO MUNDO", CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS. GLADYS PATRICIA BONILLA GONZÁLEZ	MGS. JOHANA MONTOYA MGS. HUGO CAMPOS MGS. PACO JANETA	MGS. JOHANA MONTOYA
13	GUAMAN CHACUA MARIA CARMEN	LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, EN EL CUARTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICEO "NUEVO MUNDO", EN EL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MSC. GLADYS PATRICIA BONILLA GONZÁLEZ	MGS. AIDA QUISHPE MGS. PATRICIA VERA MSC. HUGO CAMPOS	MGS. PATRICIA VERA
14	HEREDIA YEPEZ LISA NIKOLE Y TIERRA TIERRA GABRIELA MISHEL	LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL APRENDIZAJE DE LAS CULTURAS DEL ECUADOR, EN LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO PARALELO "A" DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "HISPANOAMÉRICA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024	MGS. JOHANA KATHERINE MONTOYA LUNAVICTORIA	MGS. AIDA QUISHPE MGS. PATRICIA VERA MSC. HUGO CAMPOS	MGS. AIDA QUISHPE
15	MOROCHO PUCULPALA FERNANDA NAYELI	DIAGNÓSTICO DEL CONTEXTO FAMILIAR EN EL DESARROLLO SOCIEDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTE DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SICALPA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2023-2024.	MGS. PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO	MGS. GLADYS BONILLA MGS. PACO JANETA DRA. XIMENA ZÚNIGA	DRA. XIMENA ZÚNIGA
16	MOYA PARRA NUSSI ESTESY Y ZUMBA BUENO CARLOS MAURICIO	ACTUALIZACIÓN DE CONTENIDOS Y MÉTODOS, DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. PERIODO ACADÉMICO 2023-1S	MGS. FÉLIX JOSÉ ROSERO LÓPEZ	PHD. MANUEL MACHADO MGS. PATRICIA VERA R. MGS. ALFREDO FIGUEROA	PHD. MANUEL MACHADO



17	PALATE PALATE SILVIA LIZBETH	DIAGNÓSTICO DEL CONTEXTO FAMILIAR EN EL DESARROLLO SOCIEDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTE DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA SICALPA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2023-2024.	MGS. PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO	MGS. AIDA QUISHPE MGS. PACO JANETA DR. HUGO CAMPOS	MGS. PACO JANETA
18	PANATA PUNINA JENIFFER MELIZA	LA FAMILIA COMO PROMOTORA DEL DESARROLLO DE DESTREZAS BLANDAS PARA EL CUMPLIMIENTO DEL PROYECTO DE VIDA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA SICALPA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2023-2024.	MGS. PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO	MGS. GLADYS BONILLA MGS. PACO JANETA MGS. TATIANA FONSECA	MGS. GLADYS BONILLA
19	PAZ BRAVO RAMONA BEATRIZ	LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LENGUA DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA SAN PABLO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS. PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO	MGS. FÉLIX ROSETO MGS. JOHANA MONTOYA MGS. HUGO CAMPOS	MGS. FÉLIX ROSETO
20	POMA GARCÍA VALERIA SHANTELL	LA EMPATÍA AFECTIVA PARA EL DESARROLLO DE LA AUTOCONFIANZA EN LOS NIÑOS DE DE 6TO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SIMÓN RODRÍGUEZ", DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL AÑO LECTIVO 2023-2024.	MGS. RUTH TATIANA FONSECA MORALES	MGS. GLADYS BONILLA MGS. ISRAEL GARCÍA MGS. PACO JANETA	MGS. PACO JANETA
21	TADAY USHCA VIVIANA ELIZABETH	LA MOTIVACIÓN Y EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO GRADO, PARALELO "A" DE LA UNIDAD EDUCATIVA " SIMÓN RODRÍGUEZ"; PARROQUIA LICÁN, CANTÓN RIOBAMBA, PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS. RUTH TATIANA FONSECA MORALES	MGS. GLADYS BONILLA MGS. JOHANA MONTOYA MGS. PACO JANETA	MGS. JOHANA MONTOYA



22	TOCTAQUIZA TOCTAQUIZA ALEJANDRA SARIAH	BIBLIOTECAS VIRTUALES COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA EN LA BÁSICA MEDIA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "HISPANOAMÉRICA", DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA CHIMBORAZO. PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS. JOHANA KATHERINE MONTOYA LUNAVICTORIA	MGS. ALFREDO FIGUEROA PHD. JORGE FERNÁNDEZ MSC. FÉLIX ROSERO	PHD. JORGE FERNÁNDEZ
23	VALLEJO MENDOZA MÓNICA ALEXANDRA	PRÁCTICAS FAMILIARES Y DESARROLLO SOCIOEDUCATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SICALPA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2023-2024.	MGS. PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO	MGS. GLADYS BONILLA MGS. PACO JANETA DR. HUGO CAMPOS	DR. HUGO CAMPOS
24	VASQUEZ GUEVARA JESSICA VIRGINIA	EL NÚCLEO FAMILIAR Y EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "HISPANOAMÉRICA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, EN EL PERIODO LECTIVO 2023-2024.	MGS. GLADYS PATRICIA BONILLA GONZÁLEZ	MGS. PATRICIA VERA MGS. PACO JANETA PHD. EDGAR MONTOYA	PHD. EDGAR MONTOYA

Dada en la ciudad de Riobamba, el primer día del mes de diciembre del año 2023.



AMPARO
LILIAN
CAZORLA
BASANTES

Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.
DECANA

c.c. Archivo

Elaborado: Mgs. Zulia Jácome

Funcionarios que reciben	Fecha de recepción	Firma
Director/a de carrera	01-12-2023	
Miembros y Presidente del tribunal.		

3. Ficha de observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLÓGICAS

Carrera de Educación Básica

Ficha de observación dirigida a los estudiantes del cuarto grado de básica de la Escuela de Educación “Fe y Alegría”

OBJETIVO: Relacionar el aprendizaje y el método lúdico en los niños del cuarto grado de educación general básica.

ALTERNATIVAS: 1(Mucho), 2 (Poco), 3(Nada),

VARIABLES A OBSERVAR	INDICADOR A OBSERVAR	ALTERNATIVA	OBSERVACIONES			
Método Lúdico						
Participación Activa: ¿Los niños muestran interés y participan activamente en las actividades lúdicas propuestas?	Número de niños participando, entusiasmo, interacción con los materiales lúdicos.	<table border="1" style="display: inline-table;"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> </table>	1	2	3	
1	2	3				
Colaboración y Trabajo en Equipo: ¿Los niños colaboran entre ellos durante las actividades lúdicas?	Trabajo en equipo, comunicación entre compañeros, resolución conjunta de problemas.	<table border="1" style="display: inline-table;"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> </table>	1	2	3	
1	2	3				
Creatividad e Imaginación: ¿Los niños demuestran la imaginación durante las	Originalidad en las respuestas, uso creativo de los materiales, propuestas innovadoras	<table border="1" style="display: inline-table;"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> </table>	1	2	3	
1	2	3				

actividades lúdicas?				
Motivación y Disfrute: ¿Los niños parecen disfrutar y estar motivados durante las actividades lúdicas?	Expresiones faciales de alegría, comentarios positivos, grado de involucramiento	1	2	3
Atención y Concentración: ¿Los niños mantienen la atención y concentración durante las actividades lúdicas?	Tiempo de atención sostenida, grado de distracción, enfoque en las tareas.	1	2	3
APRENDIZAJE				
Comprensión de Conceptos: ¿Los niños comprenden los conceptos de un tema determinado durante la actividad planificada?	Respuestas correctas a preguntas, aplicación de conceptos en actividades.	1	2	3
Retención de Información: ¿Los niños retienen la información presentada durante la actividad planificada?	Capacidad para recordar información en sesiones posteriores, uso correcto de términos.	1	2	3
Aplicación del Conocimiento: ¿Los niños pueden aplicar el	Resolución de problemas, uso de conocimientos en	1	2	3

conocimiento adquirido a nuevas situaciones o problemas?	diferentes contextos.							
Habilidades de Pensamiento Crítico: ¿Los niños demuestran habilidades de pensamiento crítico al enfrentar desafíos durante las actividades lúdicas?	Análisis de problemas, generación de soluciones, evaluación de opciones	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr></table>	1	2	3	4	5	
1	2	3	4	5				
Actividad Verbal: El niño verbaliza todo el tiempo durante la actividad con fines de intercambio y retroalimentación	habilidades básicas (lectura y comunicación)	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr></table>	1	2	3	4	5	
1	2	3	4	5				

4. Fotografías de aplicación de la Ficha de Observación



Fuente: Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”
Elaborado por: Leticia Bocancho



Fuente: Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”
Elaborado por: Leticia Bocancho



Fuente: Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”
Elaborado por: Leticia Bocancho



Fuente: Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”
Elaborado por: Leticia Bocancho