



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, VINCULACIÓN Y POSGRADO

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA MENCIÓN DOCENCIA INTERCULTURAL**

TEMA

Las actividades lúdicas como estrategia metodológica, en los estudiantes de tercero de básica “A” de la Unidad Educativa Hispanoamérica de la ciudad de Riobamba en el año lectivo 2023-2024

AUTOR

Lic. Yesenia Elizabeth Cubiña Velata

TUTOR

Master Virginia Barragán Erazo

RIOBAMBA-ECUADOR

2024

AUTORÍA

Yo, Yesenia Elizabeth Cubiña Velata, con número de cédula: 060435501-0, declaro y acepto ser responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en el presente trabajo de titulación denominado: **Las actividades lúdicas como estrategia metodológica, en los estudiantes de tercero de básica “A” de la Unidad Educativa Hispanoamérica de la ciudad de Riobamba en el año lectivo 2023-2024**, previo a la obtención del grado de Magíster en Pedagogía Mención Docencia Intercultural.

1. Declaro que mi trabajo investigativo pertenece al patrimonio de la Universidad Nacional de Chimborazo de conformidad con lo establecido en el artículo 20 literal **J** de la ley orgánica de Educación Superior LOES.
2. Autorizo a la Universidad Nacional de Chimborazo que pueda hacer uso del referido trabajo de titulación y a difundirlo como estime conveniente por cualquier medio conocido, y para que sea integrado en formato digital al Sistema de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos del autor, dando cumplimiento de esta manera a lo estipulado en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior LOES.

Riobamba, Julio de 2024

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a vertical line, positioned below the date.

Lcda. Yesenia Elizabeth Cubiña Velata

060435501-6

CERTIFICADO TUTOR

Certifico que el presente trabajo de titulación denominado: **Las actividades lúdicas como estrategia metodológica, en los estudiantes de tercero de básica “A” de la Unidad Educativa Hispanoamérica de la ciudad de Riobamba en el año lectivo 2023-2024**, ha sido elaborado por la Lcda. Yesenia Elizabeth Cubiña Velata, el mismo que ha sido orientado y revisado con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de Tutora. Así mismo, refrendo que dicho trabajo de titulación ha sido revisado por la herramienta antiplagio institucional; por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 11 de julio, de 2024



Firmado electrónicamente por:

VIRGINIA BARRAGAN

ERAZO

Lcda. Virginia Barragán Erazo, Mgs.

TUTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico de todo corazón a mi hija Yeilyn que es mi motor para seguir en adelante todos mis esfuerzos, sacrificios son enfocados en ti mi princesa te amo mucho mi vida. También a mis padres Norma y Darwin por nunca dejarme sola, gracias porque siempre quieren lo mejor para mí y eso se ve reflejado en sus sacrificios, familia gracias por siempre estar en mi camino guiándome con sus consejos y sus experiencias este trabajo les dedico de todo corazón.

Yesenia Elizabeth Cubiña Velata

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios quien me ha guiado en este camino de lucha no ha sido fácil pero siempre ha estado Dios para darme la fortaleza para seguir, agradezco también a la Universidad Nacional de Chimborazo especialmente a la Dirección de Posgrado quien me abrió la puerta para adquirir nuevos conocimientos. Mgs. Virginia Barragán quien fue mi mentora y gracias por sus conocimientos, paciencia y sobre todo la predisposición que puso para poder concluir con mis estudios.

Yesenia Elizabeth Cubiña Velata

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA	2
CERTIFICADO TUTOR	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO	5
ÍNDICE GENERAL.....	6
ÍNDICE DE TABLAS.....	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMATIZACIÓN	14
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	14
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	14
1.4 OBJETIVOS	15
1.4.1 Objetivo general.....	15
1.4.2 Objetivos específicos.....	15
CAPÍTULO II:.....	16
MARCO TEÓRICO	16
2.1 Antecedentes	16
2.2. Fundamentos.....	17
2.2.1 Fundamentos Epistemológicos.	17
2.2.2 Fundamentación Filosófica.....	18
2.2.3 Fundamentación Psicológica.....	18
2.2.4 Fundamentación Lingüística.	20
2.2.5 Fundamento Pedagógico.....	20
2.2.6 Fundamentación Legal.....	21
2.2.7. Fundamentación Conceptual.....	23
2.2.7.1. Concepto de Actividades Lúdicas.	23

2.2.7.2. Tipos de Actividades Lúdicas	24
2.2.7.3. Actividades Lúdicas y el Desarrollo del Pensamiento en Estudiantes de 3° Grado. .	25
2.2.7.4. Estrategias Concepto	26
2.2.7.5. Tipos de Estrategias Pedagógicas.....	26
2.2.7.6. Estrategias Metodológicas y el Desarrollo del Pensamiento en Estudiantes de 3° Grado	29
CAPÍTULO III:	32
MARCO METODOLÓGICO	32
3.1 Enfoque de la investigación	32
3.1.1 Cuantitativa:.....	32
3.1.2 Cualitativa:.....	32
3.2 Métodos de investigación	32
3.3 Tipo de investigación	33
3.3.1 Investigación de Campo.....	33
3.4 Diseño de la investigación	33
3.5. Población y muestra	33
3.5.1. Población	33
3.5.2 Muestra.....	33
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección	34
3.7 Técnicas de análisis	34
CAPÍTULO IV	35
ANÁLISIS DE RESULTADOS	35
4.1. Análisis de los resultados	35
CAPÍTULO V	65
PROPUESTA	65
CAPÍTULO VI	78
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
6.1 CONCLUSIONES	78
6.2 RECOMENDACIONES	78
BIBLIOGRAFÍA	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.Muestra	34
Tabla 2.Técnicas e Instrumentos	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.Algunos tipos de Estrategias	26
Figura 2.Algunos tipos de estrategias metodológicas	27
Figura 3.Características de la Lúdica	28

RESUMEN

El enfoque en las actividades lúdicas parte del juego como una forma natural de aprendizaje que integra aspectos cognitivos, sociales, emocionales que promueve el desarrollo integral de los niños. Al jugar, los estudiantes no solo se divierten, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. En el contexto se observó que estas actividades ayudaban a los niños a mejorar su concentración, motivación y participación en clase. En la Unidad Educativa Hispanoamérica, se ha implementado el uso de actividades lúdicas como estrategias metodológicas para los estudiantes de tercero de básica durante el año lectivo 2022-2023. Estas actividades tienen como objetivo principal mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso del juego y la diversión como herramientas pedagógicas. El estudio se enfoca en responder a preguntas específicas relacionadas con el uso de actividades lúdicas como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas preguntas incluyen la evaluación de la ejecución de las actividades lúdicas por parte de los docentes, la identificación de estrategias metodológicas que fortalezcan el aprendizaje significativo, y la definición de actividades específicas que puedan ser aplicadas con éxito. Los objetivos generales y específicos de la investigación se centran en determinar cómo las actividades lúdicas pueden fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, identificar las actividades más efectivas, y desarrollar una guía didáctica para su aplicación. Se utiliza un enfoque metodológico mixto que combina análisis cualitativo (mediante observación y análisis de datos no numéricos) y cuantitativo (con recolección y análisis de datos numéricos), permitiendo obtener una comprensión completa del impacto de las actividades lúdicas. El diseño de la investigación es transversal, con un estudio de caso de tipo descriptivo, centrado en una población específica de 23 estudiantes y 10 docentes del tercer año de básica de la institución en el periodo 2023-2024. Esto permite una evaluación detallada y representativa en un momento específico, fundamentando las recomendaciones en evidencia sólida y directa. En resumen, la investigación busca validar la efectividad de las actividades lúdicas como método educativo innovador, con el potencial de influir positivamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Hispanoamérica.

ABSTRACT

The focus on recreational activities is based on play as a natural form of learning that integrates cognitive, social and emotional aspects that promote the comprehensive development of children. By playing, students not only have fun, but also develop cognitive, social and emotional skills. In the context, it was observed that these activities helped children improve their concentration, motivation and participation in class. In the Hispanic American Educational Unit, the use of recreational activities has been implemented as methodological strategies for third grade students during the 2022-2023 school year. The objective is to improve the teaching-learning process through the use of play and fun as pedagogical tools. The study focuses on answering specific questions, the ones that include the evaluation of the execution of recreational activities by teachers, the identification of methodological strategies that strengthen meaningful learning, and the definition of specific activities that can be successfully applied. The general and specific objectives of the research focus on determining how recreational activities can strengthen student learning. A mixed methodological approach is used that combines qualitative and quantitative analysis. The research design is transversal, with a descriptive case study, focused on a specific population of 23 students and 10 teachers in the third year of basic education at the institution in the period 2023-2024. This allows for a detailed and representative evaluation at a specific point in time, basing recommendations on solid and direct evidence. In summary, the research seeks to validate the effectiveness of recreational activities as an innovative educational method, with the potential to positively influence the learning process of the students of the Hispanic American Educational Unit.

Keywords: concentration, motivation, activities, recreational, game, skills



Firmado electrónicamente por:

HUGO ALONSO SOLIS
VITERI

Reviewed by:

Mgs. Hugo Solis V.

ENGLISH PROFESSOR

INTRODUCCIÓN

(Harold Daniel Rosas López) La educación es el proceso continuo que fortalece la capacidad del individuo, para que mediante la ejecución de la misma sea posible el desarrollo de los valores fundamentales que forman al hombre; y debe estar orientada a la reconstrucción de los sistemas de enseñanza, utilizando métodos y técnicas que ayuden al estudiante a comprender los diferentes fenómenos y a resolver problemas, por ende, el campo educativo tiene como función formar a personas críticas, creativos, e innovadoras que sean capaces de asumir retos y construir una vida integral. Desde los inicios de la formación a un estudiante se deben utilizar estrategias que le permitan al educando generar destrezas, ya que no solo se trata de transmitir contenidos conceptuales, sino desarrollar habilidades que faciliten el accionar cotidiano.

La presente investigación se desarrolla en base a las actividades lúdicas como estrategia metodológica, en los estudiantes de tercero de básica “A” de la Unidad Educativa Hispanoamérica de la ciudad de Riobamba.

Ya que se ha visto la necesidad de desarrollar y aplicar actividades lúdicas como estrategias metodológicas en los niños de tercero de Básica, se ha visto que presentan falencias al momento de adquirir un nuevo conocimiento. En base a la experiencia como docente de los niños de Tercero de Básica se ve la necesidad de cambiar la metodología del trabajo que se utiliza, donde no se pretende seguir con una educación tradicional sino más bien se quiere interactuar con los niños mediante el juego.

Se ve la necesidad de aplicar actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, donde los niños tengan el interés de descubrir nuevos conocimientos, no queremos que los niños asistan a un centro educativo por obligación, más bien se pretende que los niños exploren y descubran un aprendizaje significativo.

El siguiente trabajo de investigación está estructurado en base a los reglamentos de la Dirección de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo de la siguiente manera:

CAPITULO I. Dentro del capítulo I se detalla sobre la problematización de forma general el cual se ha basado para la investigación, también se desarrolla la justificación y el objetivo general y los objetivos específicos.

CAPITULO II. Se desarrolla los antecedentes que se ha tenido a nivel nacional en base al tema de investigación, también se ejecuta lo que es los fundamentos, epistemológicos, filosóficos, psicológicos, pedagógicos y legal, se sustenta también en la fundamentación teórica de acuerdo a las variables que se presenta en el siguiente trabajo de investigación.

CAPITULO III. Se desarrolló lo que es el Marco metodológico donde se sustenta que métodos, diseño y tipo de investigación se utilizó también se hace hincapié a la población y muestra que se utilizó ya que son específicamente los estudiantes de Tercero de Básica de la

Unidad Educativa Hispanoamérica, se ve evidenciado las técnicas e instrumentos que se aplicó dentro de la Investigación.

CAPITULO IV. En los análisis de resultados se verá reflejado los resultados que se trabajó en la siguiente investigación, estos son analizados mediante la técnica e instrumento que se les aplico.

CAPITULO V. En la propuesta se presenta una estrategia al problema que se va a solucionar, mediante una guía de actividades para incentivar a los docentes y aplicar actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

CAPITULO VI. Las conclusiones y Recomendaciones en cuanto se pretenden desarrollar y aplicar las Actividades Lúdicas como estrategia metodológica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO I

PROBLEMATIZACIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN

Como docente de Tercero de básica de la Unidad Educativa Hispanoamérica se ha visto la necesidad de aplicar otra metodología de trabajo para que los niños puedan adquirir su propio conocimiento, ya que cierto número de estudiantes presentan falencias ante un nuevo contenido es así que se quiere aplicar actividades lúdicas como estrategia metodológica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Se considera importante el desarrollo de la investigación ya que se pueden plantear nuevas estrategias metodológicas que se van a ir desarrollando en el aula de clase para poder desplegar de una manera adecuada y favorable para los estudiantes de la Unidad Educativa.

La investigación será de gran impacto debido a que se basa en el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo, ya que se podrá interactuar entre docente – estudiante, estudiante – docente, se busca que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad mediante las actividades lúdicas obteniendo así nuevos conocimientos en base al cambio de estrategias metodológicas de trabajo que se aplicara en un tema y así podrán desarrollar y adquirir un nuevo conocimiento significativo.

Los aportes que se pretende llevar en aplicar actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con los niños de Tercero de Básica. También se aportará con el cambio de estrategias metodológicas donde será de mucha ayuda para la planta docente de Básica de la Unidad Educativa Hispanoamérica ya que al momento de ejecutar las actividades lúdicas y viendo el resultado también se puede cambiar en los siguientes niveles de Educación Básica y poder así construir un aprendizaje significativo. Esta investigación es factible ya que se cuenta con la aprobación de las autoridades de la institución educativa, los docentes, padres de familia, estudiantes, también participarán en la ejecución de esta investigación, el interés de esta investigación permitirá observar las estrategias metodológicas que se desarrollará dentro del aprendizaje. La investigación es de tipo factible ya que cuenta con un sin número de bibliografías y páginas web que será de mucha ayuda para concluir de buena manera con dicha temática así también como la apertura y el apoyo de la unidad educativa Hispanoamérica.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera las actividades lúdicas inciden como estrategia metodológica, en los estudiantes de tercero de básica “A” de la Unidad Educativa Hispanoamérica?

1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1. ¿El docente utiliza actividades lúdicas para impartir la clase en los niños del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Hispanoamérica, Riobamba en el período 2022-2023?

2. ¿Qué estrategias metodológicas ayudarán a fortalecer el aprendizaje significativo en los niños del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Hispanoamérica, Riobamba en el período 2022-2023?
3. ¿Qué actividades lúdicas ayudarían como estrategias metodológicas para el proceso de enseñanza – aprendizaje del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Hispanoamérica, Riobamba en el período 2022-2023?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Determinar el uso de actividades lúdicas como estrategia metodológica para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de tercero de básica “A” de la Unidad Educativa Hispanoamérica

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar las actividades lúdicas utilizadas por los docentes de Tercer Año de Educación Básica como estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje.
- Definir actividades lúdicas que aporten como estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje.
- Elaborar una guía didáctica con actividades lúdicas que se puedan aplicar como estrategias metodológicas para fortalecer aprendizajes.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

A continuación, se expone el marco teórico desarrollado a partir de la revisión de investigaciones encontradas en repositorios, artículos y textos que abordan estudios vinculados con las variables analizadas, como las actividades lúdicas y las estrategias metodológicas. Es importante resaltar que en este apartado se busca contribuir significativamente a la comprensión del fenómeno bajo estudio, *Ortiz, et al., (2021)*.

Por otra parte, Hernández y Mendoza (2018) plantearon acerca del marco teórico que una vez planteada la cuestión de investigación, el siguiente paso implica respaldar conceptualmente el estudio, lo que se conoce como desarrollo del apartado. Esto conlleva la organización y exposición sistemática de teorías, investigaciones previas y antecedentes relevantes que se consideren apropiados y pertinentes para establecer el contexto y la dirección de la investigación. Es relevante destacar que el término "marco teórico" difiere de "teoría", por lo tanto, no todos los estudios que incorporan un marco teórico necesariamente se basan en una teoría específica. A continuación, se inician con los antecedentes que permiten conocer el estado actual del fenómeno.

2.1 Antecedentes

Cuasapud y Manguashca (2023) realizaron un estudio denominado estrategias lúdicas y su uso en la mejora de la lecto-escritura. El propósito de la investigación fue detallar los provechos que resultan de la implementación de estrategias de carácter lúdico en la instrucción de capacidades de lectura y escritura en estudiantes de Educación Primaria en Ecuador. Para la elaboración de este estudio se empleó el enfoque deductivo y la investigación documental con orientación cualitativa. Respecto a los resultados adquiridos, se identificó una carencia en la utilización de metodologías de tipo lúdico por parte de los educadores, las cuales impactan directamente en el proceso de aprendizaje. Se concluye que la mayoría de los alumnos muestran preferencia por leer textos atractivos y relacionados con sus intereses. En última instancia, las actividades recreativas fomentan la asimilación sencilla de contenidos, el desarrollo de habilidades sociocognitivas y la mejora del nivel de competencia lectora y escrita en el estudiantado.

En su estudio Venegas *et al., (2021)*, donde abordaron las actividades lúdicas y lectura comprensiva, plantearon como propósito identificar las principales carencias que se observan en un conjunto de alumnos de Educación Secundaria en relación con su nivel de comprensión lectora. La metodología utilizada en el progreso de la investigación se encaja en la perspectiva cualitativo-cuantitativa, por medio de la ejecución de la técnica de la encuesta dirigida a los profesores y a los estudiantes. Los resultados principales muestran que el 50% de los alumnos tienen una escasa frecuencia de lectura, el 70% tienen preferencia por los cuentos como género de lectura, el 90% desearían que sus docentes promovieran la lectura a través de actividades

lúdicas y el 40% de ellos señalaron dificultades en la comprensión lectora. Se concluye que al complementar el enfoque aplicado con una propuesta adaptada a las dimensiones y características del problema en la Escuela de Educación Básica Numa Pompilio Llona, se pudo mejorar el desarrollo del pensamiento en los alumnos.

Wilms, *et al.*, (2023) en la investigación denominada *El papel de la experiencia en las actividades de aprendizaje lúdico: un autoestudio basado en el diseño dentro de la formación docente dirigido al desarrollo de juegos de rol de mesa*, Cuyo objetivo fue examinar las implicaciones de la experiencia de entornos docente donde se emplearon juegos de mesa como herramienta de aprendizaje. La perspectiva metodológica primordial es de carácter cualitativo, que involucra la auto investigación, enfocada en el progreso y un enfoque colaborativo basado en la comprensión constructivista social y posmoderna de la generación de conocimiento. Los resultados destacan los juegos de rol y narrativa en la enseñanza como una forma prometedora de involucrar a estudiantes de educación en el plan de estudios. Sin embargo, los elementos únicos como roles, narratividad y creatividad colaborativa plantean desafíos debido a la falta de experiencia previa de los estudiantes, por lo que se necesita más investigación para diseñar enfoques pedagógicos que permitan la participación creativa dentro de un contexto educativo.

2.2. Fundamentos

2.2.1 Fundamentos Epistemológicos.

Los fundamentos epistemológicos se refieren a las creencias subyacentes sobre cómo se adquiere el conocimiento y cómo se valida. Cuando los investigadores comprenden estas bases, pueden analizar si los métodos que utilizan, las fuentes de información que consultan y las conclusiones a las que llegan están en línea con la forma en que se considera que se construye el conocimiento confiable y válido. En tal sentido Crisanchó (2019) señaló que la epistemología constituye un ámbito de estudio indispensable para aprehender cómo se origina y autentica el saber. Su enfoque se orienta hacia la indagación de interrogantes esenciales, tales como cómo se adquiere el conocimiento y cuáles constituyen los cimientos de la veracidad y la seguridad en diversos dominios.

De manera que se puede señalar que la epistemología brinda herramientas y perspectivas para examinar la esencia del saber, los procedimientos para adquirirlo y cómo se puede respaldar y confirmar, por ello esta disciplina resulta crucial para investigar cómo las personas alcanzan la comprensión y confianza en la información que obtienen, lo cual ejerce un impacto profundo en la forja y el avance del conocimiento en todas las disciplinas y áreas de sabiduría.

En el contexto de generar conocimiento o llevar a cabo investigaciones científicas, resulta esencial tener una comprensión profunda de la filosofía. Dado que esta constituye los fundamentos del conocimiento humano, permite su manifestación en la solución de problemas, en la formulación de teorías y en la misma aplicación de la ciencia.

Antes de avanzar es necesario destacar que es importante considerar que cada individuo posee una acumulación de saberes y convicciones que influyen en su adopción de enfoques o

métodos de investigación. Esto se aplica tanto a los educadores como a los estudiantes. Desde una perspectiva epistemológica, la investigación se desarrolla y se fundamenta en esta base, estableciendo así los cimientos del conocimiento.

De acuerdo con Santiago (2019) en torno a la educación, que considera que el campo de la episteme ha demostrado un interés en este ámbito, ya que explora los elementos esenciales. Asimismo, resalta que la formación docente necesita de la epistemología para comprender categorías y conceptos que son fundamentales para la reflexión, de acuerdo con esta premisa como fundamentos epistémicos, se consideran todos aquellos conceptos que facilitarían la comprensión de las dos variables que se han planteado. Estas serán desarrolladas en el apartado destinado a la fundamentación conceptual.

2.2.2 Fundamentación Filosófica

Antes de tratar el punto de la fundamentación filosófica, es necesario aclarar el mencionar que, De Hoyos, (2020) señaló que esta emerge como un cimiento esencial para la ciencia, ya que la disposición a cuestionar es lo que incita al científico a observar su entorno y buscar elucidar los fenómenos, motivado por insatisfacción con explicaciones anteriores. Mediante ella se amplía la perspectiva de considerar a la ciencia como único patrón válido de conocimiento, lo que da espacio para cuestionar paradigmas arraigados y propicios la génesis y adopción de nuevos paradigmas como resultado de la ejecución de un método científico.

Dentro de los filósofos cuyos postulados se pueden considerar para ser la guía de este estudio se encuentra Freire quien de acuerdo con Flecha y Puigvert (1998) planteó que los seres humanos tienen mayor tendencia a las transformaciones, no obstante, se sugiere en la mayoría de los casos que se adapten. En términos educativos lo que debe llevarse a cabo es un cambio profundo de la práctica docente, de acuerdo con el planteamiento freireano esto conduciría al éxito a los menos privilegiados.

De acuerdo con el objetivo planteado en este estudio, lo que se busca que ocurran transformaciones profundas de la forma como se imparten las clases y cómo se propicia el desarrollo del pensamiento en los estudiantes de educación básica. Por ello, surge la propuesta dinamizadora que parte de la lúdica, como una estrategia favorecedora para el desarrollo de los alumnos.

2.2.3 Fundamentación Psicológica.

Los cimientos psicológicos en la enseñanza engloban doctrinas del aprendizaje, crecimiento cognitivo, incentivo, facetas socioemocionales, variedad, evaluación, progreso humano y teorías de la motivación. Suministran a los educadores herramientas para ajustar tácticas pedagógicas, tener en cuenta las disparidades individuales y crear entornos de aprendizaje enriquecedores.

En torno a la fundamentación psicológica, Guamán *et al.*, (2020) señaló que la obtención de conocimiento es continua y ha dado lugar a diversas teorías del aprendizaje como el

conductismo, cognitivismo, constructivismo y humanismo. El constructivismo se basa en teorías psicológicas del desarrollo y el aprendizaje significativo. El humanismo se apoya en principios psicopedagógicos y necesidades humanas. La investigación pedagógica se basa en el enfoque socio-constructivista y prioriza la participación activa del estudiante, guía del profesor y atención a diferencias individuales.

Para el caso de este estudio, se ha considerado la teoría psicológica del constructivismo planteada por Piaget Jean Piaget quien se enfoca en el desarrollo cognitivo infantil y cómo los niños construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno. Piaget destaca la adaptación de esquemas mentales ante nuevas experiencias, lo que influye en su comprensión del mundo, basándose en la asimilación y acomodación cognitiva (Guamán *et al.*, (2020).

Se entiende que el constructivismo, en particular, se basa en teorías psicológicas del desarrollo y aprendizaje y subraya la relevancia de la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante. En términos de la aplicación de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas, esta teoría proporciona una base sólida. Las actividades lúdicas permiten a los estudiantes interactuar con su entorno de manera activa y significativa, lo que se alinea con la idea de que ellos construyen su conocimiento a través de la participación activa. Al enfrentar nuevos desafíos durante estas actividades, los estudiantes adaptan sus esquemas mentales, lo que fomenta la comprensión y la asimilación de nuevos conceptos. Además, la interacción con compañeros y docentes durante estas actividades promueve un enfoque socio-constructivista, donde el aprendizaje se construye a través de la interacción y el intercambio de ideas.

El uso de actividades lúdicas en el aula también atiende a las diferencias individuales, ya que los estudiantes pueden abordar los desafíos desde diversas perspectivas y niveles de habilidad. La guía del profesor en estas actividades se asemeja al papel de facilitador, apoyando y dirigiendo a los estudiantes mientras ellos mismos construyen su comprensión.

Benítez, (2023) señaló que el constructivismo sugiere que los estudiantes son responsables de construir su propio conocimiento y que el papel del maestro es guiar, intercambiar saberes y colaborar en la síntesis de ideas. Esta noción se basa en tres pilares: el alumno dirige su aprendizaje, la actividad del alumno es fundamental y la enseñanza se adapta a la actividad mental del estudiante. Sin embargo, en el ámbito educativo, la asociación entre constructivismo y enseñanza a menudo se malinterpreta. Esta perspectiva no implica simplemente dejar a los estudiantes avanzar a su ritmo, sino que promueve una interacción activa entre maestros y alumnos.

Cabe destacar que el sistema educativo ecuatoriano tiene un enfoque humanista, pero, a menudo sigue patrones tradicionales debido a problemas en la implementación pedagógica, donde por ejemplo es necesario considerar la forma en que aprenden los estudiantes y bien vale emplear propuestas que apliquen nuevas formas de enseñanza.

La teoría constructivista de Piaget puede enriquecer la implementación de actividades lúdicas en el aula. Al permitir a los estudiantes participar activamente, experimentar con conceptos concretos, resolver problemas y construir gradualmente su comprensión, estas actividades pueden promover un aprendizaje significativo y el desarrollo cognitivo en línea con los principios de la teoría constructivista.

2.2.4 Fundamentación Lingüística.

La base lingüística se refiere al sustento teórico y conceptual que respalda el análisis y estudio del lenguaje en distintos contextos. En educación, el fundamento lingüístico resulta esencial para desarrollar enfoques pedagógicos efectivos en la enseñanza.

De acuerdo con Ramos (2021), en relación con la lingüística las estrategias pedagógicas utilizadas por algunos docentes. Carecen de alineación con la psicología de los niños de la edad en cuestión, lo que sugiere que no se consideran las características y necesidades específicas de desarrollo de los estudiantes. Demostrando que las estrategias pedagógicas tampoco tienen un enfoque intencionado que establezca una conexión con la lingüística. Esto implica que no se están aprovechando las oportunidades para relacionar el proceso educativo con el aprendizaje del lenguaje y su comprensión.

En cuanto a la fundamentación lingüística de este estudio, se consideró la teoría generativista propuesta por Chomsky y la adquisición del lenguaje, en ese sentido Chiluisa (2022) planteó que existe la posibilidad de generar dominio de la lengua o idioma y esto a su vez facilita el desarrollo del pensamiento, a partir de las estructuras más simples hasta lograr complejizarlas.

La teoría generativista de Chomsky puede enriquecer la implementación de actividades lúdicas como estrategia metodológica en el aula. Al aprovechar la capacidad innata de los estudiantes para generar y comprender lenguaje, estas actividades pueden promover la creatividad, el entendimiento gramatical, la interacción y la autonomía lingüística, contribuyendo así a un aprendizaje más efectivo y significativo.

2.2.5 Fundamento Pedagógico.

Las principales teorías pedagógicas son marcos conceptuales que guían la educación. Incluyen el constructivismo (aprendizaje activo), el conductismo (estímulos y respuestas), el cognitivismo (procesos mentales), el humanismo (crecimiento personal), el socio constructivismo (interacción social), la pedagogía crítica (conciencia social), el aprendizaje situado (contexto real), y el aprendizaje auto dirigido (autonomía). La elección depende de objetivos y contextos educativos. Para promover el desarrollo de competencias, las técnicas pedagógicas deben estimular aprendizajes participativos y constructivos. Sin embargo, esto no implica que solo deban emplearse enfoques constructivistas: ciertos aprendizajes, como la memorización de conceptos o el uso de fórmulas, requieren enfoques conductuales; mientras que la comprensión de textos, explicaciones o la resolución lógica de problemas, demanda enfoques cognitivos (Moreno y Beascoa, 2021).

Es importante recordar que dentro de la fundamentación pedagógica se hace referencia a la base teórica y conceptual que respalda las decisiones y prácticas educativas. Implica la comprensión de principios, teorías y enfoques pedagógicos que guían la planificación, implementación y evaluación de procesos de enseñanza y aprendizaje. Involucra la consideración de aspectos como el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, las

estrategias de enseñanza, el diseño de currículos, la evaluación del aprendizaje y la gestión del aula.

En el caso de esta investigación, el fundamento pedagógico, se encuentra representado por la teoría social de Vygotsky, que se basa en la idea central de la "Zona de Desarrollo Próximo", donde los estudiantes pueden avanzar con el apoyo adecuado. Esto se logra a través del "andamiaje", una guía gradual proporcionada por tutores. Las "funciones mentales superiores" como la resolución de problemas se desarrollan con la interacción social y el aprendizaje mediado. El lenguaje desempeña un papel clave al relacionarse con el pensamiento. El entorno social y cultural influye en el desarrollo y el aprendizaje, y las "herramientas" y "signos" externos ayudan a mediar el proceso de adquirir conocimientos.

El lenguaje desempeña un papel fundamental en la teoría sociocultural de Vygotsky. Las actividades lúdicas involucran la comunicación constante, lo que impulsa la expresión verbal y la comprensión mutua. Los estudiantes pueden discutir estrategias, compartir ideas y reflexionar sobre sus acciones, lo que fortalece su comprensión y pensamiento crítico. De modo que, al incorporar este paradigma en las actividades lúdicas, se crea un ambiente de aprendizaje socialmente interactivo donde los estudiantes pueden colaborar, comunicarse y construir conocimientos juntos. Esto no solo mejora su comprensión y desarrollo cognitivo, sino que también promueve habilidades sociales y la capacidad de trabajar en equipo.

2.2.6 Fundamentación Legal.

La fundamentación legal en educación abarca las leyes y regulaciones que guían el sistema educativo, asegurando prácticas éticas, calidad educativa y derechos de todos los actores. Además, proporciona el marco normativo para un entorno educativo adecuado y equitativo. Para sustentar este aparatado, se consultaron textos legales que permitieron el entendimiento de los aspectos normativos.

En el caso de Ecuador, la Constitución (2008) reconoce la importancia del desarrollo del niño y garantiza sus derechos. Algunos de los artículos relacionados con este aspecto son: Artículo 27: donde se establece que la educación se centra en la persona y busca su desarrollo integral. Además, se promoverá la formación ciudadana y el respeto a los derechos humanos.

Artículo 45: Establece el derecho a la educación inicial, preescolar y básica, así como la obligación del Estado de fomentar su desarrollo. Artículo 47: Protege el derecho a la recreación y al deporte, particularmente en la niñez y adolescencia. Artículo 66: Establece el principio de interés superior del niño, niña y adolescente, que debe ser considerado en todas las acciones que les conciernan.

En segundo lugar, se presenta el Código de la Niñez y Adolescencia (2003) aborda el desarrollo del niño y las actividades lúdicas como parte fundamental del crecimiento y educación. Algunos de los artículos relacionados son:

Artículo 2: Que reconoce y garantiza los derechos fundamentales de niños y adolescentes, incluyendo su desarrollo integral y su participación en la sociedad.

Artículo 3: Establece el principio del interés superior del niño como guía para la interpretación y aplicación de todas las normas y medidas que los afecten. Artículo 6: Asegura el derecho de niños y adolescentes a la educación, cultura, recreación y deporte, promoviendo su desarrollo integral.

Artículo 53: Estipula que los niños y adolescentes tienen derecho a la recreación, el juego y el descanso, promoviendo su desarrollo físico, emocional y social. Artículo 67: Fomenta la creación de espacios y actividades lúdicas y recreativas que promuevan el desarrollo integral de los niños y adolescentes. Artículo 68: Establece que las instituciones educativas deben promover el desarrollo de actividades lúdicas, deportivas, artísticas y culturales como parte de la formación integral de los niños y adolescentes.

Estos artículos del Código de la Niñez y Adolescencia reflejan la importancia que se le da en Ecuador al desarrollo integral de los niños y adolescentes, incluyendo el derecho a la recreación, el juego y las actividades lúdicas como elementos esenciales para su bienestar y crecimiento.

En tercer lugar, se presenta la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (Asamblea Nacional, 2011) en Ecuador también aborda el desarrollo del niño y su educación de manera integral. Algunos de los artículos relacionados con el desarrollo del niño y las actividades lúdicas en la LOEI son el Artículo 7: Reconoce el derecho a una educación inclusiva y de calidad, que considere la diversidad de las personas y promueva su desarrollo personal y social.

Artículo 8: Destaca la importancia de la participación activa y protagónica de estudiantes, docentes y padres de familia en la planificación y gestión de la educación. Artículo 14: Promueve el uso de estrategias pedagógicas diversas, incluyendo las actividades lúdicas, para fomentar la participación y el aprendizaje de los estudiantes. Artículo 15: Reconoce el derecho de los estudiantes a un ambiente escolar seguro y saludable que promueva su bienestar y desarrollo integral.

Artículo 18: Establece que la educación inicial debe ser inclusiva, respetando las características individuales de los niños y promoviendo su desarrollo integral. Artículo 27: Fomenta la formación integral de los estudiantes, incluyendo aspectos físicos, emocionales, cognitivos y sociales, mediante métodos educativos participativos y lúdicos.

Estos artículos de la LOEI reflejan el compromiso de Ecuador con el desarrollo integral de los niños a través de una educación inclusiva y de calidad, que valora la diversidad y utiliza enfoques pedagógicos que incluyen actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.

La Ley de Deporte Ecuatoriana comprende una serie de disposiciones relacionadas con la lúdica. Estos preceptos resaltan la relevancia de utilizar el deporte y la recreación como vehículos para fomentar la salud, el progreso social y la cohesión en la comunidad.

En cuarto y último lugar se revisó la Ley de Deporte Ecuatoriana (2010) y se evidencia que el Artículo 2: de la presente normativa tiene como propósito regular el ámbito deportivo, la recreación y la actividad física en sus distintas formas, con el fin de estimular la salud, el progreso social y la integración en la comunidad. El Artículo 3: El deporte, la recreación y la

actividad física ostentan la categoría de derechos fundamentales de los individuos. El Estado se encargará de garantizar su práctica en condiciones de igualdad, equidad y accesibilidad.

Artículo 4: El Estado incentivará el avance del deporte, la recreación y la actividad física mediante la implementación de políticas públicas y programas de respaldo. Artículo 5: El deporte, la recreación y la actividad física representan medios idóneos para propiciar la salud. El Estado asegurará la disponibilidad de servicios de atención médica integral para aquellos que participen en actividades deportivas, recreativas y físicas.

Artículo 6: El deporte, la recreación y la actividad física cumplen un rol significativo en la promoción del progreso social. El Estado promoverá la creación de programas deportivos, de recreación y de actividad física para individuos de todas las edades y diferentes condiciones socioeconómicas.

Artículo 7: El deporte, la recreación y la actividad física desempeñan una función clave en la estimulación de la integración comunitaria. El Estado fomentará el establecimiento de programas deportivos, de recreación y de actividad física con el propósito de propiciar la interacción entre personas de diversos estratos sociales.

Estos preceptos subrayan la trascendencia de emplear el deporte y la recreación como herramientas para impulsar la salud, el avance social y la unión en la comunidad. En resumen, lo que se busca fomentar con este estudio, es que se garantice el desarrollo pleno de los estudiantes y que se pueda tener en cuenta que las acciones se encuentran sustentadas legalmente.

2.2.7. Fundamentación Conceptual

Las actividades lúdicas ofrecen una amplia gama de beneficios educativos, ya que se alinean con enfoques pedagógicos contemporáneos y teorías del aprendizaje. En el contexto de los estudiantes de tercero de básica "A" de la Unidad Educativa Hispanoamérica en Riobamba, estas estrategias pueden mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje al promover la participación activa, la colaboración, la motivación intrínseca y el desarrollo integral de los estudiantes. Por ello, se expondrán algunos conceptos inherentes con la investigación.

2.2.7.1. Concepto de Actividades Lúdicas.

El vocablo proviene de dos raíces de origen griego: "entretenimiento", que denota juego, y "espacial", que hace referencia a lugar. En esencia, se refiere a un espacio o sitio diseñado para incentivar el juego, el encuentro, la creatividad, la evocación, el deleite y el regocijo. Para los infantes, esta clase de entorno es una herramienta valiosa de adquisición de conocimiento que implica la interacción entre compañeros o pares. Los ámbitos de recreación no son meramente lugares donde los niños pasan porción de su tiempo, sino que se transforman en escenarios fundamentales para su educación y desarrollo. Los patios escolares, los rincones de juego, los coliseos o las canchas deportivas son ejemplos de estos espacios de recreación. Estos

lugares están trazados para invitar a los niños a participar en actividades que no solo les brindan gozo, sino que además contribuyen a su crecimiento integral (Padilla, 2019).

La lúdica se considera una parte esencial de la educación infantil porque brinda múltiples oportunidades de aprendizaje. Cuando los niños juegan en estos espacios, están explorando, descubriendo, experimentando, resolviendo enigmas y edificando conocimiento de manera activa y participativa. Además, el juego en contextos de recreación promueve la interacción social y la colaboración entre los niños, lo que mejora sus destrezas de comunicación, trabajo en conjunto y solución de discrepancias.

Por otra parte, Casagualpa (2019) destaca que las acciones lúdicas consisten en una serie de actividades diseñadas de manera que tomen en cuenta los intereses y preferencias de los estudiantes. El uso constante del juego es enfatizado como un componente esencial dentro de estas estrategias, ya que contribuye a reforzar el desarrollo general y las habilidades que los niños deben adquirir en su proceso educativo. El texto subraya no solo están dirigidas al entretenimiento, sino que también tienen un objetivo educativo y de desarrollo integral. Al considerar los intereses de los estudiantes, se busca crear un ambiente de aprendizaje más atractivo y motivador, lo que a su vez puede aumentar la participación y el compromiso de los niños en las actividades.

De manera que se puede inferir que la lúdica tiene un impacto positivo en el desarrollo de competencias cognitivas en los estudiantes ya que les ayuda a desarrollar potencial para mejorar la manera en que los niños piensan, resuelven problemas y procesan la información.

2.2.7.2. Tipos de Actividades Lúdicas

Hay diversas formas de entretenimiento que resultan provechosas para el crecimiento tanto de los niños como de los adultos. Entre los tipos de actividades lúdicas se encuentran las siguientes: Juegos de mesa o de estrategias, estas actividades requieren superficies de juego, naipes o elementos y en muchas ocasiones tienen pautas particulares a obedecer. Ejemplos abarcan ajedrez, scrabble, damas y monopoly (alemán, *et al.*, (2018). También se encuentran los juegos al aire libre, de equipo o tradicionales, relacionados con actividades recreativas, juegos de baloncesto, fútbol, saltar con la cuerda o escondite (Ardila, 2021). De igual forma se reconocen los juegos de rol, que permiten al participante sumir rol ficticio (Moura, *et al.*, (2021).

En el mismo orden se presentan los juegos de construcción donde se emplean lego, bloques o piezas (Casadiego *et al.*, (2021). De igual manera, se encuentran los juegos de rompecabezas y de palabras, que involucran el lenguaje, desafían la mente y llevan al estudiante a resolver problemas.

Finalmente hay que mencionar los cambios tecnológicos que vive la sociedad y que impactan en la forma de enseñar, esto ha dado paso al surgimiento de juegos digitales, que hoy día se pueden tratar como la gamificación en el aula, se tratan de actividades educativas. Al respecto Gil y Prieto (2019) señalaron que la actual transformación social plantea interrogantes

crecientes sobre el papel de los sistemas educativos en la integración de la novedad en entornos de enseñanza, incluyendo en particular la utilización de dispositivos electrónicos o simuladores de juego en las estrategias pedagógicas basadas en la gamificación. El enfoque de los juegos, que la Escuela Nueva rechazaba y que algunos grupos todavía consideran hoy como opuestos al proceso de adquisición de conocimientos, necesita ser evaluado y modificado.

De modo que se comprende que la se refiere a la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en diversos contextos, como en entornos educativos. Implica utilizar elementos como la competencia, la interactividad, las recompensas y los desafíos en situaciones no lúdicas para motivar y comprometer a los participantes, en este caso, los estudiantes, con el objetivo de mejorar el proceso de aprendizaje.

Polisgua *et al.*, (2022) afirmaron que las herramientas de juego son un recurso motivador, sin embargo, es esencial cumplir con las reglas establecidas, lo que aumenta el interés y permite superar obstáculos al usar aplicaciones móviles. Se encuentra que a los estudiantes les gusta la tecnología, sobre todo si presenta retos, niveles y recompensas, ya que esta sustenta su interés y deseo de aprender, por tal motivo, la comunidad educativa Educación debe adoptar nuevas estrategias didácticas que integren la tecnología de acuerdo con las diferentes etapas de su aprendizaje.

2.2.7.3. Actividades Lúdicas y el Desarrollo del Pensamiento en Estudiantes de 3° Grado.

Las acciones recreativas contribuyen al desarrollo cognitivo del estudiante, de forma que les permiten explorar conocimientos utilizando diversos materiales didácticos que resultarán altamente beneficiosos para su desenvolvimiento en la rutina diaria. De igual forma, tareas como el entretenimiento, los juegos de ingenio, textos para comprensión lectora y similares, poseen una relevancia significativa en el estímulo de la capacidad de leer y escribir. Al valerse de estos recursos, el infante se verá incentivado, ya que adquiere conocimientos mediante la diversión, y como educador, pone en marcha dichas tácticas, relegando en parte los métodos tradicionales de enseñanza, dado que constantemente ocurren mejoras positivas en el ámbito educativo (Cuasapud y Maiguashca, 2023).

De manera que, a través del juego y el desplazamiento en diferentes entornos, los infantes adquieren habilidades físicas, cognitivas, sociales y emocionales de manera natural y efectiva (Padilla, 2019). En el mismo orden de ideas, es relevante mencionar que el juego es una actividad fundamental en la infancia, ya que desempeña un papel esencial en el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños. A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, adquieren habilidades y conocimientos, desarrollan su creatividad, fortalecen su autoestima y establecen relaciones sociales.

De modo que, el juego es una actividad esencial en la infancia que va más allá de la simple diversión. Tiene un impacto profundo en el desarrollo integral de los niños, promoviendo la autoconfianza, la autonomía, la socialización y la formación de la personalidad.

2.2.7.4. Estrategias Concepto

Según la Real Academia Española (RAE, 2020) son un conjunto de normas reguladas con el propósito de alcanzar un fin. Según Casagualpa (2019) hacen referencia a una serie de actividades o acciones que siguen una secuencia con el objetivo de fomentar el aprendizaje en el individuo. De manera similar, Díaz y Hernández (2002) coinciden en señalar que estas consisten en una sucesión de acciones, que son conscientes y voluntarias, empleadas para realizar la promoción del aprendizaje. De acuerdo con esta autora, existen tres categorías de tácticas, que son las de reiteración de la información, de estructuración y de elaboración. La figura 1 muestra tipos de estrategias.

2.2.7.5. Tipos de Estrategias Pedagógicas

Es necesario mencionar que las estrategias representan una variedad de acciones y que las definiciones o tipificaciones van a depender del autor que se consulte, por esta razón se inicia presentando lo expuesto por Díaz y Hernández (2002) en relación con algunos tipos, más adelante se presentan otros autores que también se han dedicado al estudio de esta temática.

Proceso	Tipo de estrategia	Finalidad u objetivo	Técnica o habilidad
Aprendizaje memorístico	Recirculación de la información	Repaso simple	-repetición simple y acumulativa
		Apoyo al repaso (seleccionar)	-subrayar -destacar -copiar
Aprendizaje significativo	Elaboración	Procesamiento simple	-palabra clave -rimas -imágenes mentales -parafraseo
		Procesamiento complejo	-elaboración de inferencias -resumir -analogías -elaboración conceptual
	Organización	Clasificación de la información Jerarquización y organización de la información	-uso de categorías -redes semánticas -mapas conceptuales -uso de estructuras textuales

Figura 1. Algunos tipos de Estrategias

Nota: Tomado de Díaz y Hernández (2002)

Es necesario enfatizar que las tácticas tanto en la instrucción como en el proceso de adquirir conocimientos son fundamentales en el ámbito educativo, en el cual representan un conjunto de métodos, procesos y acciones que posibilitan tanto a los alumnos como a los educadores potenciar la obtención de saberes y cumplir con uno o varios propósitos establecidos.

Cabe destacar que el término estrategia representa amplitud de conceptos o definiciones en el ámbito educativo, sin embargo, es necesario delimitar que el planteamiento de este estudio es utilizar la lúdica como una estrategia metodológica, ahora bien, esto significa que la recreación constituye una acción realizada por el disfrute de esta, sin ninguna otra razón en particular. En el contexto de la enseñanza, la podría ser implementada como una táctica metodológica con el fin de fomentar el proceso de adquisición de conocimientos.

En torno a ello, Solórzano, *et al.*, (2020) plantearon que la implementación de enfoques educativos en el proceso educativo se desarrolla en distintas etapas contempladas en la planificación de los materiales para impartir una lección, así como en el plan de estudios global, además de que debe variar según el tipo y nivel de los contenidos; en consecuencia, la dificultad variará en cada fase. Otro punto para considerar es que la estrategia debe ser siempre desde la menor a la mayor complejidad, sin dejar de considerar el contexto, independientemente del tipo de contenido; es de gran importancia considerar el entorno del alumno.

De manera que, como enfoque metodológico, los alumnos adquieren conocimientos a través de la práctica de juegos, ya que representan una actividad innata para los estudiantes, permitiéndoles adquirir conocimientos de una manera amena y atrayente. La recreación se puede utilizar para educar en una diversidad de temáticas, abarcando matemáticas, ciencias, idiomas, historia y expresión artística. Los juegos pueden colaborar en el desarrollo de aptitudes cognitivas, interpersonales y emocionales de los estudiantes. Se consideran estrategias metodológicas, las que se exponen en la figura 2.

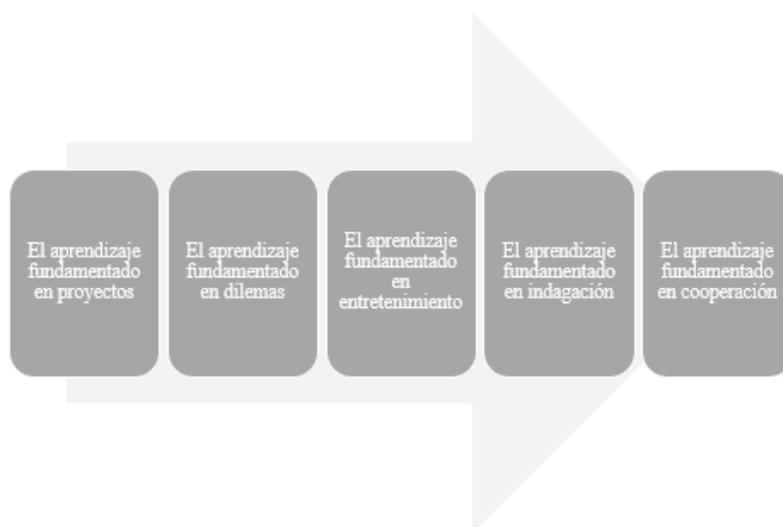


Figura 2. Algunos tipos de estrategias metodológicas

Nota: Tomado de Solórzano, *et al.*, (2020).

Loor y Alarcón, (2021), plantearon que las tácticas metodológicas creativas facilitan un aprendizaje profundo para los estudiantes, su uso requiere flexibilidad y adaptabilidad. Es esencial que los educadores evalúen la efectividad. Algunos ejemplos incluyen el enfoque en proyectos, problemas, juegos, investigación y colaboración. Estas estrategias fomentan la participación activa y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas. Diversidad en las tácticas es clave para asegurar el aprendizaje efectivo de todos los estudiantes.

Al considerar estas estrategias metodológicas, se puede señalar que es posible concatenarlas con las actividades lúdicas para contribuir a que los alumnos adquieran conocimiento de manera participativa y activa. Además, pueden auxiliar a los estudiantes en el incremento de aptitudes de análisis crítico y resolución de inconvenientes.

También será necesario considerar las características de la lúdica que se presentan en la figura 3.

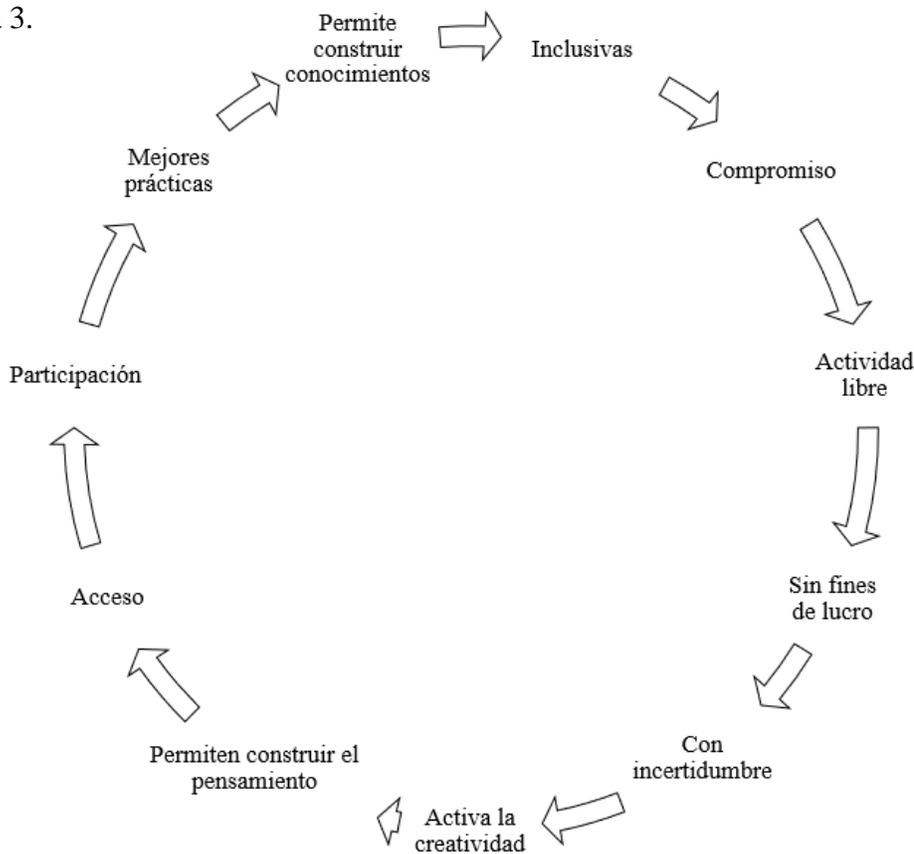


Figura 3. Características de la Lúdica

Nota: Adaptado de Casagualpa (Casagualpa, 2019)

La figura 3 muestra las diferentes características de la lúdica, que en primera instancia son de carácter inclusivo, es decir no excluye a ningún participante. Todos los que se activan en las actividades tienen el compromiso y motivación y dan una apertura total a la creatividad y desarrollo del pensamiento. Otro aspecto relevante es que mediante estas estrategias los estudiantes mejoran la cognición.

2.2.7.6. Estrategias Metodológicas y el Desarrollo del Pensamiento en Estudiantes de 3°

Grado

Loor y Alarcón, (2021) manifestaron que la aplicación de las estrategias pedagógicas, consiste en la amalgama de enfoques novedosos implementados en el proceso de educación y formación, que habilitan la formación de capacidades, la autonomía en el trabajo y la aptitud para la innovación con el propósito de lograr un aprendizaje con sentido. Las tácticas metodológicas innovadoras se sumergen en la función de intermediario del educador, quien funge como enlace entre el contenido y las preferencias de aprendizaje; en consecuencia, es necesario establecerlas basándose en la manera y lo que los educandos necesitan aprender.

Entonces al combinar diferentes enfoques, donde se considere la necesidad de los alumnos, es posible desarrollar habilidades, autonomía e innovación para un aprendizaje significativo. Las tácticas metodológicas innovadoras involucran al educador como mediador, enlazando contenido y preferencias de aprendizaje, lo que requiere establecerlas en base a las necesidades educativas de los estudiantes.

En el uso de diferentes estrategias, se pone en práctica la lúdica puede ser incorporada en cualquier disciplina del conocimiento. A través del juego estructurado y orientado se enriquece el avance del razonamiento lógico, ya que contribuye a entender, analizar, resumir y reflexionar de manera abstracta sobre las acciones que llevan a cabo. Esto conlleva al fomento de la inventiva. A través del juego, los alumnos desarrollan su imaginación y mediante la manipulación, construyen conceptos relacionados con su entorno, lo que a su vez les otorga aprendizajes profundos. Mediante el juego, los niños aprenden a explorar, descubrir o experimentar eventos por sí mismos, lo que les facilita expresarse en libertad (Pizarro y Rivera, 2019).

Para Gordon (2021) las estrategias metodológicas incluyen juegos de discriminación visual que permiten a los niños identificar características como color y forma ya que involucran colores y dibujos, mejorando las habilidades cognitivas. Estos mejoran la atención y permiten distinguir diferencias sutiles. Los juegos aritméticos introducen conceptos y mejoran la comprensión. Además, los niños utilizan la lúdica para expresar emociones, resolver problemas y desarrollar hábitos y habilidades. La importancia del pensamiento lógico matemático en el desarrollo infantil es resaltada, junto con la relevancia de la interacción con el entorno. El conocimiento se forma a través de experiencias y abstracciones, generando conexiones entre objetos y conceptos.

Las estrategias pedagógicas incluyen juegos que ayudan a los niños a reconocer características como color y forma. Estos juegos involucran colores y dibujos, mejorando las habilidades cognitivas al incrementar la atención y la capacidad de percibir diferencias sutiles. Estas estrategias fomentan el desarrollo integral de los alumnos a través de la participación activa y lúdica.

De manera que, para plantear estrategias metodológicas el docente debe tener claridad de lo que necesitan los alumnos, del significado de las estrategias, de la importancia de la lúdica y sus características para de esa forma seleccionar acciones que favorezcan al alumno.

En torno a lo anteriormente señalado, Holguín, et al., (2019) en el contexto educativo, especialmente con alumnos de primaria, el profesor necesita aplicar diversos conocimientos provenientes de distintas interacciones, como lo social, cultural, individual, material y digital, entre otras. Esto implica sumergirse en múltiples fuentes de conocimiento. La comprensión de los juegos, especialmente en relación con la educación, representa desafíos cognitivos que el docente debe abordar para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Para lograr, transformar la realidad de la enseñanza, superar paradigmas conductistas y fortalecer el desarrollo estudiantil, el docente está llamado a prepararse días tras días, a conocer la realidad de cada estudiante y las innovaciones que surgen en el campo educativo.

2.2.7.7. Fundamentación sobre los juegos de persecución

Actividades tradicionales muy populares entre los niños y las niñas. De hecho, los acogen con gran entusiasmo desde que los conocen y aprenden su funcionamiento. Suelen desarrollarse en muchos patios de colegio o fiestas infantiles. En este artículo, te proponemos juegos para fiestas infantiles originales. Es preferible desarrollarlos en grupo y en lugares de exterior, pues suelen requerir bastante espacio. Normalmente siempre hay un participante que persigue y otro que al ser capturado, tocado o agarrado, le tocará perseguir o pillar. Hay múltiples variedades de este tipo de juegos que veremos más adelante (Green, 2016)

2.2.7.7.1. Objetivos de los juegos de persecución

Cada juego de persecución posee una finalidad diferente, pero en líneas generales, los objetivos de los juegos de persecución son:

Socializar con el grupo de iguales: el juego es el mejor canal de socialización e interacción para los menores. Les permite relacionarse, conocerse y aprender los unos de los otros. A través del juego, forjan lazos afectivos y relaciones de amistad que pueden ser muy duraderas.

Respetar y entender normas: aunque las reglas de un juego puedan ser sencillas, lo cierto es que hay que aceptarlas y asumirlas. Esto ayudará a los niños y niñas a entender y respetar mejor las normas de convivencia y a responder mejor ante los conflictos.

Disfrutar: el juego es disfrute y así es como lo tienen que vivir los pequeños y pequeñas. La principal tarea de los menores debe ser disfrutar. Las actividades lúdicas, les permiten ir canalizando emociones y sentimientos. Descubre, en este artículo, cómo gestionar las emociones.

Adquirir autonomía: otro de los objetivos de los juegos de persecución es que ayudan a desarrollar la autonomía e incluso favorecen la toma de decisiones en el menor (Green, 2016)

2.2.7.7.2. Tipos de juegos de persecución

Hay muchos tipos de juegos de persecución, como el pilla pilla, donde si el jugador es tocado por el que se persigue, comienza a llevarla él o ella. Por ejemplo, en el escondite los jugadores se esconden, no deben ser encontrados y pueden ser salvados si no les pillan. Por otro lado, en los juegos de pistas puedes refugiarte en un espacio denominado "casa" para estar a salvo.

A continuación, os proponemos diferentes tipos de juegos de persecución para niños:

Tiente: un jugador persigue al resto con el fin de poder tocar a alguno de los jugadores. Si lo consigue, deja de pillar él o ella y la llevará el jugador/a que haya sido tocado.

Abrazados: un de los ejemplos de juegos de persecución. Todos los jugadores corren por el espacio y el que persigue debe tratar de capturar a alguno. Para evitar ser cogidos, los jugadores tienen que abrazarse entre ellos y quedarán automáticamente salvados.

Stop: todos los jugadores corren. Cuando el que persigue a los demás captura a algún jugador, este puede decir "stop", abrir sus piernas y que otro jugador pase por debajo para ser salvado.

Pies en alto: para que los participantes de este juego no sean capturados, no pueden tener los pies en el suelo. Para ello, pueden dar salto, levantar los pies exageradamente si quieren desplazarse o tumbarse en el suelo con los pies en alto.

Los caballos: en esta ocasión, para que los jugadores no sean atrapados por quien persigue, cuando está próximo, un participante debe subirse a caballito de otro y de esta forma se podrán salvarán.

Tocado por el balón: el que persigue al grupo lleva un balón que tiene que lanzar con el fin de dar a algún participante. Sin embargo, si el jugador al que le lanzan el balón lo agarra en el aire sin que éste haya botado, se salva. Entonces, sigue persiguiendo el mismo/a jugador/a hasta que logre dar a alguien.

Perrito "guau": todos los participantes corren. Cuando temen ser agarrados por el que pilla, deben ponerse a cuatro patas, ladrar y un jugador/a saltar por encima. Es un juego que admite más variaciones, pero que es muy característico en las clases de educación física.

La mancha: si un jugador/a es tocado por el que persigue, comienza a llevarla él o ella. El objetivo es tratar de capturar a más jugadores, pero tiene que desplazarse mientras con una de sus manos va tocando la zona donde le dieron al capturarle. La gracia y la dificultad del juego consisten en dar en alguna zona del cuerpo que repercuta a la hora de desplazarse, como por ejemplo en un tobillo.

La cesta: un juego cooperativo en el que dos alumnos persiguen a los alumnos que están libres. Siempre deberá haber dos en esta condición. Así cuando un perseguido quiera salvarse correrá hacia una pareja y tomará la mano de uno de ellos, lo que automáticamente le convertirá en el jugador libre que puede ser capturado. Cuando alguno que esté libre sea capturado, se cambian los papeles

Polis y cacos: dos equipos, polis y cacos. Los polis cuentan sin mirar mientras los cacos se esconden. Los polis tienen que ir a buscar y capturar a los cacos. Si son pillados, los llevan a una cárcel, donde podrán ser salvados con la mano por sus compañeros cacos (Green, 2016).

CAPÍTULO III:

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación

La investigación se basó en un enfoque mixto ya que se realizó un análisis cualitativo mediante la observación para recopilar datos y establecer las características fundamentales del problema. También se aplicó un análisis de tipo cuantitativo ya que se realizó una tabulación y análisis de datos mediante la generación de cuadros y gráficos para interpretar los resultados.

De acuerdo con *Hernández, Fernández y Baptista (2014)*: el enfoque cuantitativo está basado en obras como las de Auguste Comte y Émile Durkheim. La investigación cuantitativa considera que el conocimiento debe ser objetivo, y que este se genera a partir de un proceso deductivo en el que, a través de la medicación numérica y el análisis estadístico inferencial, se prueban hipótesis previamente formuladas. Este enfoque comúnmente se asocia con prácticas y normas de las ciencias naturales y del positivismo. Este enfoque basa su investigación en casos “tipo”, con la intención de obtener resultados que permitan hacer generalizaciones.

3.1.1 Cuantitativa:

La investigación cuantitativa es un enfoque metodológico utilizado en las ciencias y en otros campos para recopilar, analizar e interpretar datos numéricos o datos que pueden ser cuantificados. Este tipo de investigación se basa en la comprobación objetiva y la cuantificación de fenómenos, así como en la formulación y prueba de suposiciones.

3.1.2 Cualitativa:

Cuando hablamos de investigación cualitativa no nos estamos refiriendo a una forma específica de recolectar datos, ni a un determinado tipo de datos, textuales o palabras (no numéricos), sino a determinados enfoques o formas de producción o generación de conocimientos científicos que a su vez se fundamentan en concepciones epistemológicas más profundas.

3.2 Métodos de investigación

Los métodos de investigación utilizados son cuantitativo y cualitativo, en lo cualitativo nos permite explorar en detalle las experiencias, percepciones y significados de los participantes en relación con el problema de estudio.

Por otro lado, se llevó a cabo una investigación de tipo cuantitativo, que implicó la recolección y análisis de datos numéricos. Entre los métodos cuantitativos utilizados se

encuentran encuestas estructuradas, análisis estadísticos, etc. Estos métodos proporcionaron información cuantificable y objetiva sobre las variables relevantes para el estudio.

3.3 Tipo de investigación

3.3.1 Investigación de Campo

El estudio de caso se presenta en la modalidad de investigación de campo, de carácter descriptivo. Se trabajará con la investigación de campo ya que se recopilará datos de fuentes primarias directamente, con un propósito específico ya que al trabajar con la ficha de observación se compilará datos cualitativos donde se podrá comprender, describir, e interactuar directamente con los estudiantes del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Hispanoamérica.

3.4 Diseño de la investigación

Diseño transversal

La investigación es transversal porque nos proporciona una evaluación precisa, representativa y eficiente de la población en un momento específico. Este enfoque permitió obtener resultados precisos y detallados, fundamentales para el análisis y la formulación de recomendaciones basadas en evidencia.

El estudio transversal es un tipo de diseño no experimental de investigación en el cual la recolección de datos se realiza en un solo periodo de tiempo. En este tipo de estudios, al igual que en todos los diseños observacionales, no hay una intervención sobre las variables, no se influyen, solo se observan (Padilla J. , 2021).

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

El universo de esta investigación estuvo compuesto por 23 estudiantes del tercer año de Educación General Básica y 10 docentes de la institución antes mencionada del periodo 2023-2024.

3.5.2 Muestra

Para este estudio, se decidió incluir a la totalidad de la población, debido a que su tamaño es pequeño y manejable. Esta decisión se tomó con el propósito de obtener resultados más precisos y representativos. Al incluir a todos los individuos en el estudio, se eliminó la necesidad de extrapolar datos de una muestra, lo cual puede introducir sesgos y reducir la exactitud de los resultados. Además, al abarcar a toda la población, se garantiza una comprensión más completa y detallada del fenómeno en estudio, permitiendo así formular conclusiones y recomendaciones más sólidas y fundamentadas.

Tabla 1. Muestra

Muestra	Hombres	Mujeres	Número
Docentes	1	9	10
Estudiantes	13	10	23

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Unidad Educativa Hispanoamérica

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección

Tabla 2. Técnicas e Instrumentos

VARIABLES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	DESCRIPCIÓN
Actividades Lúdicas	Observación	Ficha de observación dirigida a los niños de Tercero de Básica.	Este instrumento de recolección de datos está compuesto de 10 ítems y evaluó las destrezas que deben desarrollar los niños.
Estrategia Metodológica	Encuesta	Cuestionario dirigido a la planta docente de básica de la Unidad Educativa.	Este instrumento de recolección de datos está compuesto de 10 ítems y evaluó las destrezas que deben desarrollar los niños del nivel.

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

3.7 Técnicas de análisis

Las técnicas de análisis utilizado es la observación, aplicando como instrumento la ficha de observación a los estudiantes de Tercero de Básica de la Unidad Educativa Hispanoamérica. El cuestionario está constituido por 13 ítems, los mismos que proporcionarán información sobre las destrezas que los niños presentan para realizar actividades lúdicas durante la jornada diaria.

Para los docentes se aplicó la técnica de la encuesta, mediante el instrumento del cuestionario compuesto por 10 preguntas las mismas que tratan de indagar cuales deberían ser las destrezas que los niños deben desarrollar durante el Tercer Año, el aporte de los docentes nos permitirá tener una idea más clara de la percepción de los docentes en el ámbito de las habilidades motoras.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

4.1.1 Guía de observación aplicada a los estudiantes

Pregunta N° 1: Demuestra interés por las carreras, juegos de persecución, saltos u otras actividades que implica movimientos amplios.

Se denomina Tabla 3: Demuestra Interés por las carreras

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	23	100 %
No se observa	0	0 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura 4: Demuestra interés por las carreras, los juegos de persecución, saltos u otras actividades que impliquen movimientos amplios.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 3

Análisis:

Se observa: Podemos observar que todos los niños muestran interés y participan en estas actividades. Esto sugiere un nivel saludable de participación y entusiasmo por el movimiento físico.

No se observa: No se observa que ningún niño no muestre interés o participación en estas actividades. Esto refuerza la idea de que todos los niños están comprometidos y activos en las actividades físicas mencionadas.

Interpretación:

Los resultados indican que todos los niños evaluados muestran un interés activo en actividades físicas que implican movimientos amplios, lo que sugiere un ambiente propicio para el fomento de la actividad física y el desarrollo motor.

Pregunta N° 2: Demuestra tener un espíritu competitivo al momento de aplicar juegos al aire libre y así reforzar los contenidos.

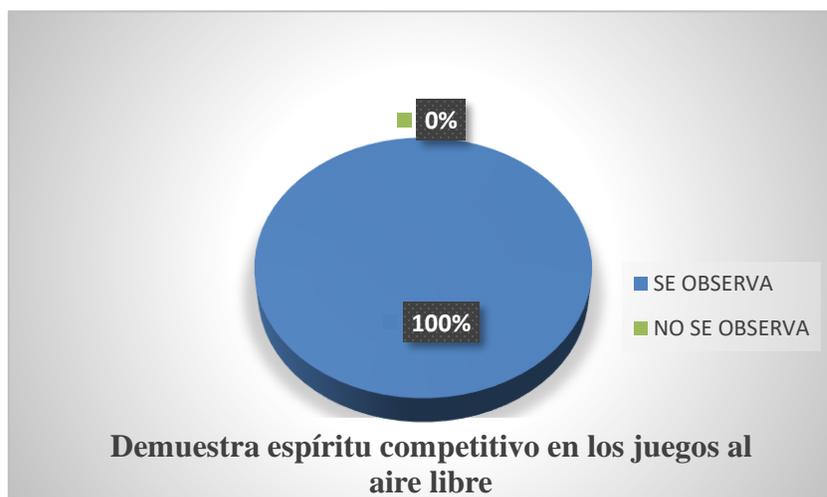
Se denomina como Tabla # 4: Demuestra tener un espíritu competitivo al momento de aplicar juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	23	100 %
No se observa	0	0 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #5: Demuestra tener un espíritu competitivo al momento de aplicar juegos al aire libre y así reforzar los contenidos.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 4

Análisis:

Se observa: Indica que todos los niños mostraron un espíritu competitivo durante la aplicación de los juegos al aire libre. Esto sugiere que los niños están participando activamente en los juegos y están motivados por la competencia.

No se observa: Ningún niño muestra falta de espíritu competitivo durante la actividad. Todos están participando en los juegos con entusiasmo y mostrando interés en competir.

Interpretación:

En conjunto, estos resultados indican que todos los niños evaluados están comprometidos y disfrutan de la competencia en los juegos al aire libre, lo que sugiere que este enfoque puede ser efectivo para reforzar los contenidos educativos mientras promueve la actividad física y el trabajo en equipo.

Pregunta N° 3: Demuestra destrezas motoras gruesas al momento de desarrollar las actividades.

Se denomina Tabla #5: Demuestra destrezas motoras gruesas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	23	100 %
No se observa	0	0 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura # 6: Demuestra destrezas motoras gruesas al momento de desarrollar las actividades.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 5

Análisis:

Se observa: Todos los niños muestran habilidades motoras gruesas al participar en las actividades. Esto sugiere que son capaces de realizar movimientos amplios y coordinados, como correr, saltar, lanzar, entre otros.

No se observa: No se detecta la falta de habilidades motoras gruesas en ningún niño. Todos demuestran adecuadas capacidades para realizar movimientos amplios durante las actividades.

Interpretación:

Estos resultados indican que todos los niños evaluados tienen un buen desarrollo de habilidades motoras gruesas, lo que es fundamental para su desarrollo físico y su capacidad para participar en actividades físicas y recreativas de manera efectiva.

Pregunta N° 4: Tiene habilidades para ejecutar tareas complejas y específicas en espacios abiertos.

Se denomina Tabla #6: Tiene habilidades para ejecutar tareas complejas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	22	96 %
No se observa	1	4 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #7: Tiene habilidades para ejecutar tareas complejas y específicas en espacios abiertos.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 6

Análisis:

Se observa: Podemos observar que todos los niños tienen habilidades para desarrollar tareas complejas y específicas que se desarrollan en espacios abiertos mostrando interés y siendo participe de las mismas.

No se observa: No se observa que ningún niño no muestre interés o participación en estas actividades. Esto refuerza la idea de que todos los niños están comprometidos y activos en desarrollar actividades en espacios abiertos.

Interpretación:

Estos resultados indican que todos los niños evaluados muestran un interés activo y poseen habilidades para realizar tareas complejas como: saltar en un pie, realizar circuitos, cruzar obstáculos, repetir secuencias de ejercicios, tareas de memoria, todo esto podemos incorporar en los juegos para volverlos divertidos y desafiantes para los estudiantes, ayudándoles a desarrollar habilidades cognitivas, físicas, sociales que ayuden en su convivencia diaria de manera positiva.

Pregunta N° 5: Se destaca en uno o más deportes al momento de realizar actividades fuera del aula.

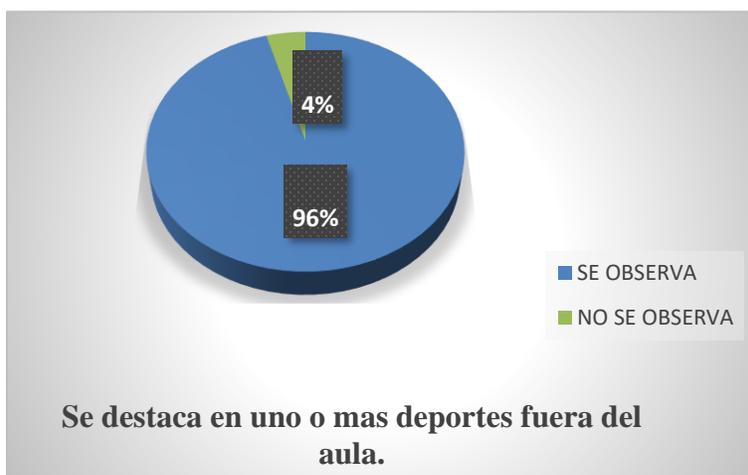
Se denomina Tabla #7: Se destaca en uno o más deportes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	22	96 %
No se observa	1	4 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #8: Se destaca en uno o más deportes al momento de realizar actividades fuera del aula.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 7

Interpretación:

Se observa: La mayoría de los niños (22) muestran un destacado desempeño en uno o más deportes al participar en actividades fuera del aula. Esto sugiere que tienen habilidades atléticas y talento en ciertos deportes, lo que puede beneficiar su participación en equipos deportivos o actividades extracurriculares relacionadas con el deporte.

No se observa: Uno de los niños no muestra un destacado desempeño en uno o más deportes al participar en actividades fuera del aula. En general, la mayoría de los niños están demostrando habilidades deportivas destacadas, lo que sugiere un nivel saludable de actividad física y participación en deportes fuera del aula.

Pregunta N° 6: Demuestra interés al momento de desarrollar actividades simples que implica juego dentro del salón de clases.

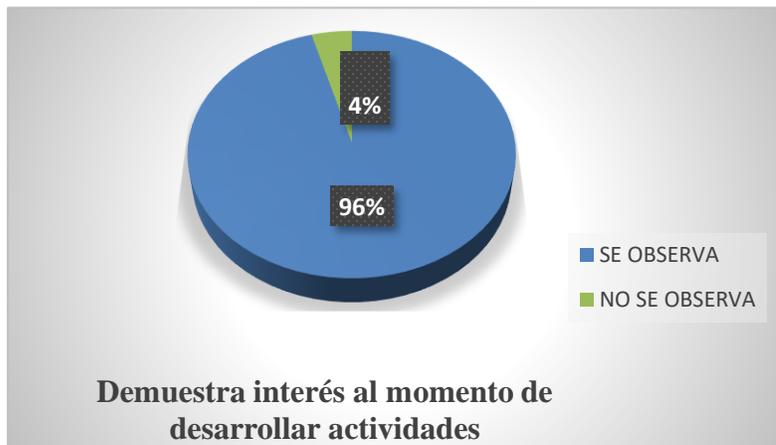
Se denomina Tabla #8: Demuestra Interés al momento de desarrollar actividades simples

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	22	96 %
No se observa	1	4 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #9: Demuestra interés al momento de desarrollar actividades simples que implica juego dentro del salón de clases



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 8

Análisis:

Se observa: La mayoría de los niños (22) muestran interés al participar en actividades simples que implican juego dentro del salón de clases. Esto sugiere que están comprometidos y disfrutan participando en actividades lúdicas dentro del entorno educativo.

No se observa: Un niño no muestra interés en participar en estas actividades. Esto puede indicar una falta de motivación o interés en el juego dentro del entorno escolar.

Interpretación:

La mayoría de los niños están demostrando interés en actividades simples como: contar cuentos, saltar dentro del círculo, de juego dentro del salón de clases, lo que puede ser beneficioso para su participación activa en actividades educativas y su desarrollo social y emocional. Sin embargo, es importante investigar las razones por las cuales un niño específico no muestra interés y brindarle el apoyo necesario para fomentar su participación.

Pregunta N° 7: El niño desarrolla destrezas al momento de realizar actividades de separación de objetos donde adquiere nuevos conocimientos.

Se denomina Tabla #9: El niño desarrolla destrezas al momento de realizar actividades

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	23	100 %
No se observa	0	0 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #10: El niño desarrolla destrezas al momento de realizar actividades de separación de objetos donde adquiere nuevos conocimientos.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 9

Análisis:

Se observa: Todos los niños muestran un desarrollo de destrezas al realizar actividades de separación de objetos y adquieren nuevos conocimientos en el proceso. Esto sugiere que están participando activamente en las actividades propuestas y están logrando los objetivos de aprendizaje asociados.

No se observa: No hay niños que no muestren este desarrollo de destrezas al participar en estas actividades. Todos los niños están involucrados y están aprendiendo de manera efectiva durante el proceso de separación de objetos.

Interpretación:

Todos los niños están demostrando un buen progreso en el desarrollo de habilidades y destrezas como: clasificación y organización, motricidad fina, observación y atención al detalle, memoria y reconocimiento visual, paciencia y persistencia, autoestima y confianza, pensamiento lógico y resolución de problemas, lo que indica una comprensión y aplicación exitosa de los conceptos enseñados en el aula.

Pregunta 8: Les llama la atención al momento de pintar dibujos y así poder reforzar contenidos.

Se denomina Tabla #10: Les llama la atención al momento de pintar dibujos.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	20	87 %
No se observa	3	13 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #11: Les llama la atención al momento de pintar dibujos y así poder reforzar contenidos.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 10

Análisis:

Se observa: La mayoría de los niños (20) muestran interés al pintar dibujos como una actividad para reforzar contenidos. Esto sugiere que están comprometidos y disfrutan participando en actividades artísticas que tienen un propósito educativo.

No se observa: Tres niños no muestran interés en esta actividad. Esto puede indicar una falta de motivación o interés en el uso del arte como herramienta educativa.

Interpretación:

La mayoría de los niños están demostrando interés en pintar dibujos como una forma de reforzar contenidos, lo que puede ser beneficioso para su participación activa en actividades educativas y su desarrollo creativo. Sin embargo, es importante investigar las razones por las cuales algunos niños pueden no mostrar interés y brindarles el apoyo necesario para fomentar su participación.

Pregunta 9: Muestra interés al momento de escribir e ir desarrollando actividades que nos ayudan en la metodología de los contenidos.

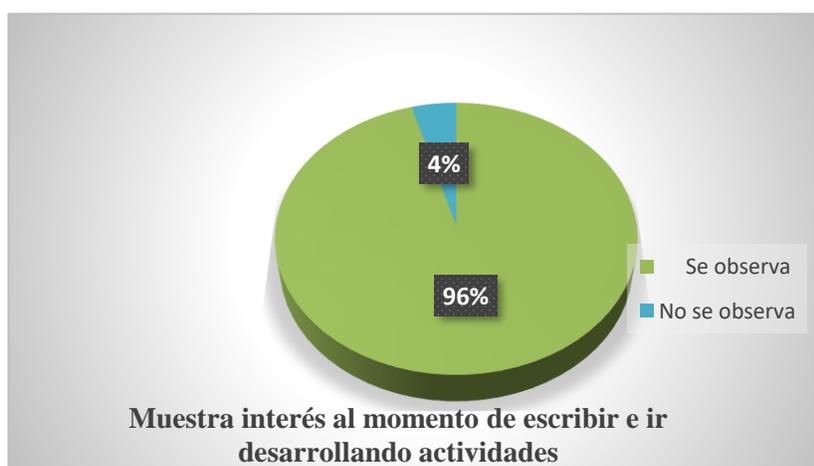
Se denomina Tabla #11: Muestra interés al momento de escribir e ir desarrollando actividades

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	22	96 %
No se observa	1	4 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #12: Muestra interés al momento de escribir e ir desarrollando actividades que nos ayudan en la metodología de los contenidos.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 11

Análisis:

Se observa: La mayoría de los niños (22) muestran interés al escribir y participar en actividades que ayudan en la metodología de los contenidos como: juego de roles, lectura de cuentos, dramatizaciones, juegos de palabras, ejercicios de escritura, etc. Esto sugiere que están comprometidos y disfrutan participando en actividades de escritura que apoyan el aprendizaje de los contenidos educativos.

No se observa: Un niño no muestra interés en estas actividades. Esto podría indicar una falta de motivación o interés en el proceso de escritura como herramienta de aprendizaje.

Interpretación:

La mayor parte de los niños demuestran interés en escribir y participar en actividades que apoyan la metodología de los contenidos como: juegos de roles, lo que puede ser beneficioso para su participación en el proceso educativo y su desarrollo de habilidades de escritura.

Pregunta 10: Mediante los juegos demuestra independencia y logra tener un aprendizaje significativo.

Se denomina Tabla #12: Mediante los juegos demuestra independencia y logra tener un aprendizaje significativo.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	23	100 %
No se observa	0	0 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #13: Mediante los juegos demuestra independencia y logra tener un aprendizaje significativo.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 12

Análisis:

Se observa: Todos los niños muestran independencia y logran un aprendizaje significativo mediante los juegos. Esto sugiere que están participando activamente en actividades lúdicas y que estas actividades les están proporcionando oportunidades para aprender de manera efectiva, desarrollar habilidades y adquirir conocimientos de manera autónoma.

No se observa: No hay niños que no demuestren independencia o que no logren un aprendizaje significativo mediante los juegos. Todos están participando y beneficiándose de esta modalidad de aprendizaje.

Interpretación:

Todos los niños están demostrando un buen nivel de independencia y están logrando un aprendizaje significativo a través de los juegos, lo que sugiere que esta metodología está siendo efectiva para su desarrollo educativo y su adquisición de habilidades y conocimientos.

Pregunta 11: Cuando realiza actividades lúdicas interactúa con otros niños y descubre sus propios valores, habilidades y destrezas.

Se denomina Tabla #13: Cuando realiza actividades lúdicas interactúa con otros niños

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	23	100 %
No se observa	0	0 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #14: Cuando realiza actividades lúdicas interactúa con otros niños y descubre sus propios valores, habilidades y destrezas.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 13

Análisis:

Se observa (23): Todos los niños interactúan con otros niños durante las actividades lúdicas y descubren sus propios valores, habilidades y destrezas. Esto sugiere que las actividades

lúdicas están promoviendo la interacción social y el autoconocimiento entre los niños, lo que es fundamental para su desarrollo socioemocional.

No se observa (0): No hay niños que no interactúen con otros niños o que no descubran sus propios valores, habilidades y destrezas durante las actividades lúdicas. Todos están participando de manera activa y beneficiándose de esta experiencia.

Interpretación:

Todos los niños están demostrando una participación activa en las actividades lúdicas y están aprovechando la oportunidad para interactuar con otros niños y explorar y desarrollar sus propios valores, habilidades y destrezas. Esto indica que las actividades lúdicas están cumpliendo su objetivo de promover el crecimiento integral de los niños.

Pregunta 12: Interactúa con sus amigos tratando de desarrollar actividades dentro del aula.

Se denomina Tabla #14: Interactúa con sus amigos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	23	100 %
No se observa	0	0 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #15: Interactúa con sus amigos tratando de desarrollar actividades dentro del aula.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 14

Análisis:

Se observa: Todos los niños interactúan con sus amigos y tratan de desarrollar actividades dentro del aula. Esto sugiere que los niños están participando activamente en el proceso de colaboración y trabajo en equipo, lo que puede ser beneficioso para su desarrollo social, emocional y cognitivo.

No se observa: No se observa que ningún niño no interactúe con sus amigos o que no trate de desarrollar actividades dentro del aula. Todos están participando y contribuyendo al proceso de aprendizaje colaborativo.

Interpretación:

Podemos decir que todos los niños están demostrando una capacidad para interactuar con sus amigos y colaborar en el desarrollo de actividades dentro del aula. Esto indica que están desarrollando habilidades sociales importantes y están participando de manera activa en su proceso educativo.

Pregunta 13: Demuestra control emocional en situaciones de conflicto.

Se denomina Tabla #15: Demuestra control emocional en situaciones de conflicto

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Se observa	23	100 %
No se observa	0	0 %
Total	23	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: Ficha de observación

Se denomina Figura #16: Demuestra control emocional en situaciones de conflicto



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 15

Análisis:

Se observa: Todos los niños muestran control emocional en situaciones de conflicto. Esto sugiere que tienen la capacidad de manejar sus emociones de manera adecuada cuando surgen desafíos o situaciones difíciles, lo que es importante para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

No se observa: No se observa que ningún niño no demuestre control emocional en situaciones de conflicto. Todos están respondiendo de manera calmada y controlada ante las adversidades.

Interpretación:

Todos los estudiantes están demostrando habilidades de control emocional en situaciones de conflicto, lo que sugiere un buen desarrollo socioemocional y la capacidad de manejar eficazmente las emociones en diferentes contextos. Esto es fundamental para su bienestar personal y su capacidad para interactuar de manera positiva con los demás.

Encuesta aplicada a docentes de la institución

Pregunta N° 1: Sus estudiantes demuestran interés por las carreras, los juegos de persecución, saltos u otras actividades que impliquen movimientos amplios.

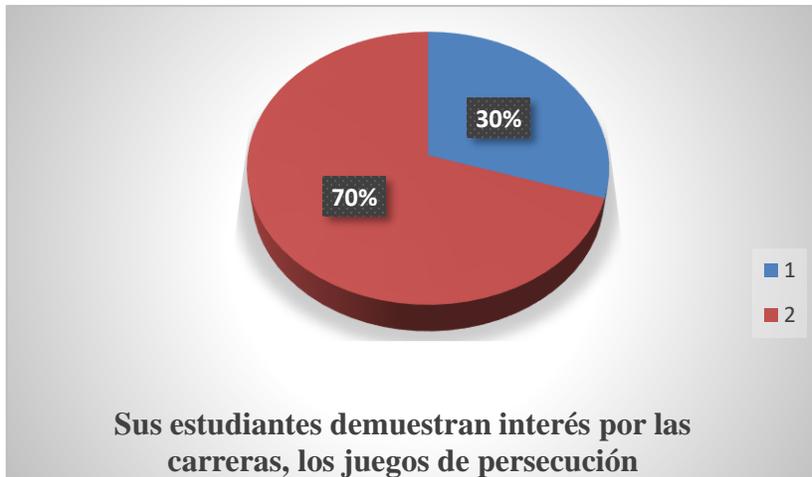
Se denomina Tabla #16: Sus estudiantes demuestran interés por las carreras, los juegos de persecución

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje %
1	0	0
2	0	0
3	0	0
4	0	0
5	0	0
6	0	0
7	0	0
8	0	0
9	3	30 %
10	7	70 %
Total	10	100 %

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: cuestionario

Se denomina Figura #17: Sus estudiantes demuestran interés por las carreras, los juegos de persecución, saltos u otras actividades que implican movimientos amplios.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 16

Análisis:

El 70% de los evaluadores asignaron el valor más alto de la escala (10), lo que indica que perciben que la mayoría de los estudiantes demuestran un alto interés en este tipo de actividades.

El 30% de los evaluadores asignaron un valor de 9, lo que sugiere que algunos estudiantes también muestran un nivel significativo de interés.

Interpretación:

La interpretación de los resultados sugiere que los estudiantes muestran un alto nivel de interés en actividades que implican movimientos amplios, según la percepción de los evaluadores. Sin embargo, sería útil complementar estos datos con observaciones directas y retroalimentación cualitativa para obtener una comprensión más completa del nivel de interés de los estudiantes en este tipo de actividades.

Pregunta N° 2: En sus clases los niños demuestran tener un espíritu competitivo al momento de aplicar juegos al aire libre y así reforzar los contenidos.

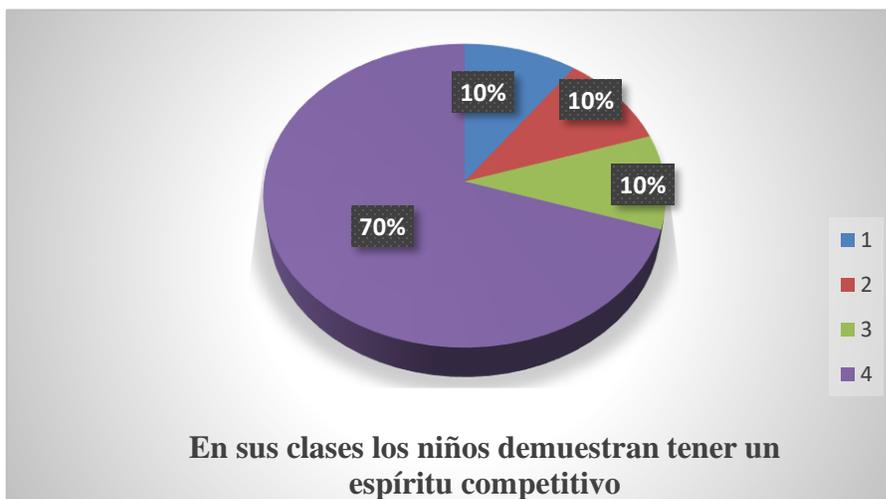
Se denomina Tabla #17: En sus clases los niños demuestran tener un espíritu competitivo

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	0	0%
7	1	10%
8	1	10%
9	1	10%
10	7	70%
Total	10	100%

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: cuestionario

Se denomina Figura #18: En sus clases los niños demuestran tener un espíritu competitivo al momento de aplicar juegos al aire libre y así reforzar los contenidos.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 17

Análisis: Este análisis de datos sugiere que la mayoría de los estudiantes tienen una actitud positiva hacia la competencia en los juegos al aire libre, ya que el 70% de ellos han valorado la experiencia con un 10, el puntaje más alto posible en la escala de valoración.

Interpretación:

Además, hay una minoría que también valora la experiencia en los extremos inferiores de la escala, con un 10% valorándola con un 7, 8 y 9 respectivamente. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la muestra es pequeña, por lo que estos resultados podrían variar si se amplía la muestra.

Pregunta N° 3: Considera que a través del juego los niños desarrollan destrezas motoras y se interesan por las actividades pedagógicas.

Se denomina Tabla #18: Considera que a través del juego los niños desarrollan destrezas motoras

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	0	0%
7	1	10%
8	2	20%
9	1	10%
10	6	60%
Total	10	100%

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: cuestionario

Se denomina Gráfico #19: Considera que a través del juego los niños desarrollan destrezas motoras y se interesan por las actividades pedagógicas.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 18

Análisis:

Esta es un interesante análisis sobre la relación entre el juego y el desarrollo de destrezas motoras y el interés por actividades pedagógicas en los niños. Parece que la mayoría de los participantes (el 60%) otorgan una valoración alta (un 10 en la escala) a esta afirmación, lo que sugiere que perciben una fuerte conexión entre el juego y estos aspectos del desarrollo infantil. Además, el 20% le otorga una puntuación de 8, lo que también indica un reconocimiento significativo de esta relación. Sin embargo, un 10% la valora en un 7 y 9.

Interpretación:

Lo que sugiere que algunos pueden percibir la conexión como menos directa o menos importante. Sería interesante explorar más a fondo las razones detrás de estas diferentes valoraciones y cómo podrían influir en las prácticas educativas y de crianza.

Pregunta 4: Sus estudiantes demuestran interés al momento de desarrollar actividades simples que implica juegos dentro del salón de clases.

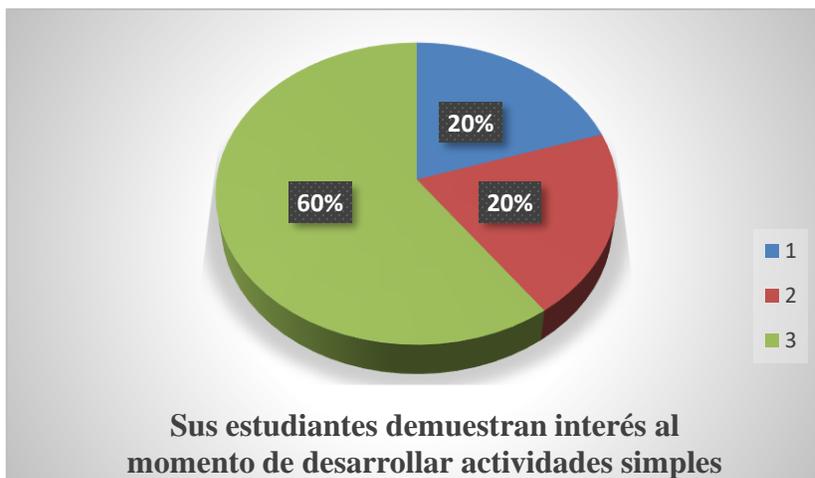
Se denomina Tabla #19: Sus estudiantes demuestran interés al momento de desarrollar actividades

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	0	0%
7	0	0%
8	2	20%
9	2	20%
10	6	60%
Total	10	100%

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: cuestionario

Se denomina Figura #20: Sus estudiantes demuestran interés al momento de desarrollar actividades simples que implica juegos del salón de clases.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 19

Análisis:

La mayoría de los encuestados muestran un alto nivel de interés en las actividades simples que implican juegos dentro del salón de clases. Esto se refleja en los porcentajes más altos en la escala de valoración, con un 60% con un 10.

Sin embargo, también es importante reconocer que un 20% de los docentes encuestados calificaron la actividad con un 8 y otro 20% con un 9, lo que sugiere que algunos estudiantes

podrían estar menos entusiasmados que otros, pero aun así muestran un nivel considerable de interés.

Interpretación:

La mayoría de los estudiantes están altamente motivados por estas actividades, lo que sugiere que son efectivas para fomentar el compromiso y la participación en el aula.

Pregunta 5: Considera que a través del juego los niños pueden desarrollar hábitos de orden, de cuidado persona y delo entorno.

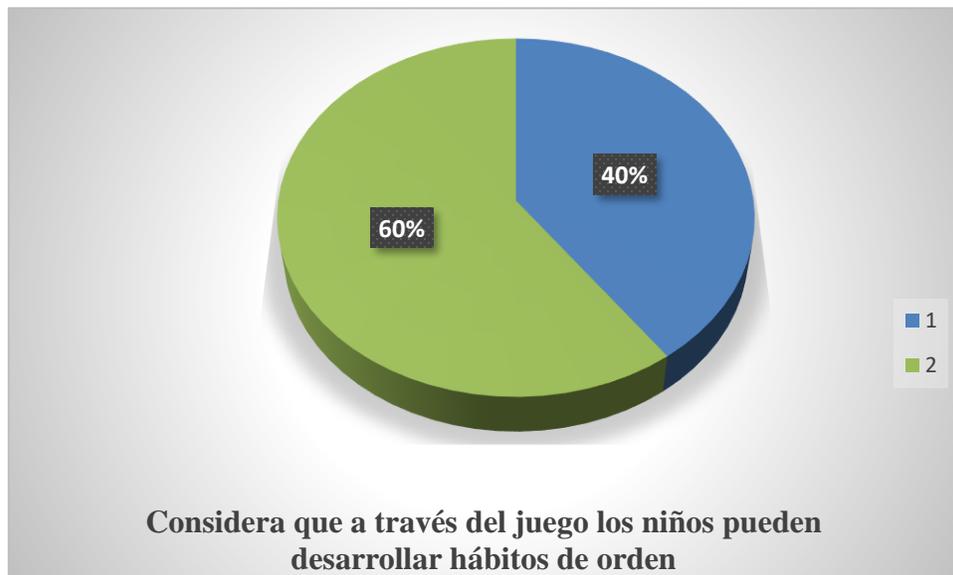
Se denomina Tabla #20: Considera que a través del juego los niños pueden desarrollar hábitos de orden

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	0	0%
7	0	0%
8	0	0%
9	4	40%
10	6	60%
Total	10	100%

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: cuestionario

Se denomina Figura #21: Considera que a través del juego los niños pueden desarrollar hábitos de orden, de cuidado personal y del entorno.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 20

Analisis:

Podemos decir que la mayoría de los encuestados están altamente de acuerdo en que a través del juego, los niños pueden desarrollar hábitos de orden, cuidado personal y del entorno. Esto se refleja en los porcentajes más altos en la escala de valoración, con un 60% de los calificando esta afirmación con un 10 y un 40% calificándola con un 9.

El hecho de que ningún docente calificara la afirmación con un valor inferior a 9 sugiere un consenso generalizado en la clase sobre la importancia del juego para el desarrollo de estos hábitos.

Interpretación:

En consecuencia, se puede inferir que los docentes reconocen la relevancia y la efectividad de utilizar el juego como una herramienta educativa para fomentar hábitos positivos en los estudiantes, lo que respalda la implementación de actividades lúdicas en el aula para promover el aprendizaje significativo.

Pregunta 6: Mediante los juegos los niños demuestran independencia y logran tener un aprendizaje significativo.

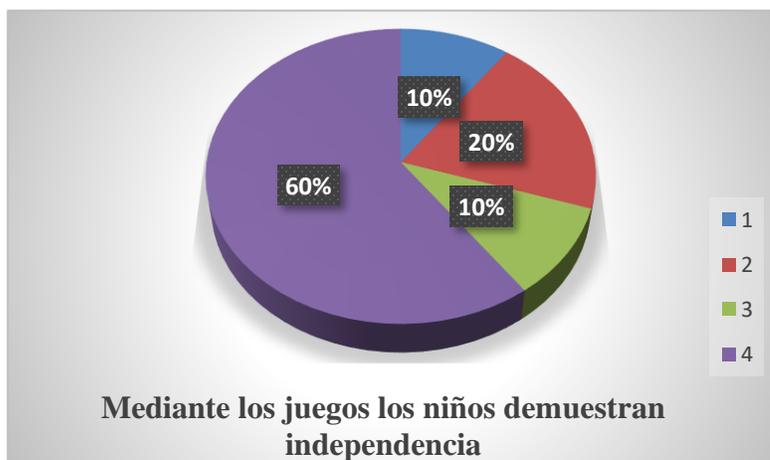
Se denomina Tabla #21: Mediante los juegos los niños demuestran independencia y logran tener un aprendizaje significativo.

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	0	0%
7	1	10%
8	2	20%
9	1	10%
10	6	60%
Total	10	100%

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: cuestionario

Se denomina Figura #22: Mediante los juegos los niños demuestran independencia y logran tener un aprendizaje significativo.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 21

Análisis: la mayor parte de los encuestados (60%) asignaron la puntuación máxima de 10, lo que indica que los encuestados consideran que los juegos infantiles son altamente efectivos para fomentar la independencia y el aprendizaje significativo.

No se registraron respuestas en las puntuaciones más bajas de la escala (1-6). Esto sugiere un consenso generalizado de que los juegos infantiles tienen al menos cierto grado de impacto positivo en la independencia y el aprendizaje.

Interpretación:

Esto nos indica que, si bien la mayoría de los encuestados valoran altamente la relación entre los juegos infantiles, la independencia y el aprendizaje significativo, aún hay una proporción significativa que no está completamente convencida de esta relación o que la percibe con menos intensidad.

Pregunta 7: Cuando realiza actividades lúdicas sus estudiantes interactúan con otros niños y descubren sus propios valores, habilidades y destrezas.

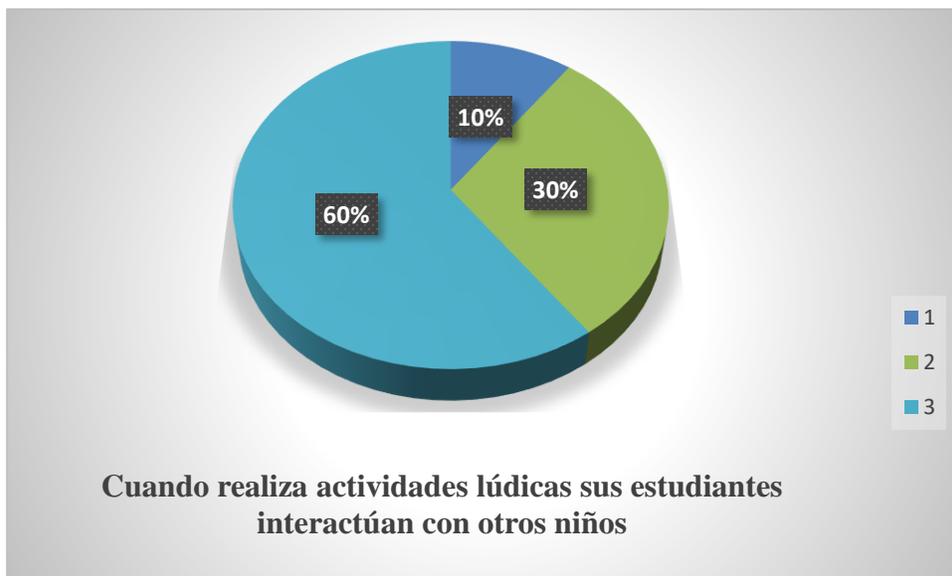
Se denomina Tabla #22: Cuando realiza actividades lúdicas sus estudiantes interactúan con otros niños

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	0	0%
7	0	0%
8	1	10%
9	3	30%
10	6	60%
Total	10	100%

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: cuestionario

Se denomina Figura #23: Cuando realiza actividades lúdicas sus estudiantes interactúan con otros niños y descubren sus propios valores, habilidades y destrezas



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 22

Análisis: mayoría de las respuestas (60%) asignaron la puntuación máxima de 10, lo que indica que la mayoría de los encuestados consideran que las actividades lúdicas en el aula son altamente efectivas para fomentar la interacción social y el descubrimiento de valores y habilidades individuales.

No se registraron respuestas en las puntuaciones más bajas de la escala (1-7). Esto sugiere un consenso generalizado de que las actividades lúdicas tienen al menos cierto grado de impacto positivo en la interacción social y el descubrimiento personal.

Interpretación:

Las puntuaciones intermedias (8-9) representan el 40% de las respuestas, lo que indica que hay una proporción significativa de encuestados que reconocen la importancia de las actividades lúdicas en el aula para el desarrollo de habilidades sociales y personales, pero quizás no las consideran tan influyentes como aquellos que dieron una puntuación de 10.

Por consiguiente, este análisis indica que la mayoría de los encuestados valoran altamente la relación entre las actividades lúdicas en el aula y el desarrollo de habilidades sociales, valores individuales y destrezas personales.

Pregunta 8: Mediante el juego los niños intercambian ideas con sus compañeros tratando de desarrollar actividades dentro del aula.

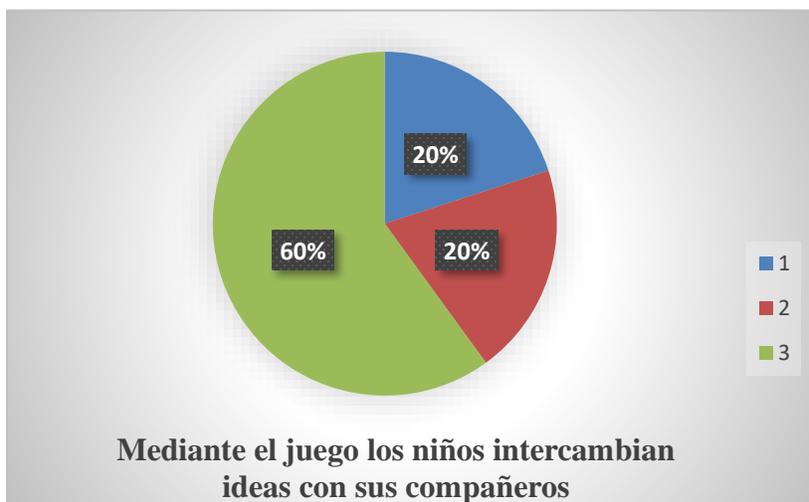
Se denomina Tabla #23: Mediante el juego los niños intercambian ideas con sus compañeros tratando de desarrollar actividades

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	0	0%
7	0	0%
8	2	20%
9	2	20%
10	6	60%
Total	10	100%

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: cuestionario

Se denomina Figura #24: Mediante el juego los niños intercambian ideas con sus compañeros tratando de desarrollar actividades dentro del aula



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 23

Análisis: en base a los resultados de la encuesta podemos decir que los docentes dieron una alta calificación a las preguntas ellos consideran que mediante el juego los niños intercambian ideas con sus compañeros dentro del aula para afianzar lazos de amistad y aprendizajes. El juego es una herramienta fundamental para el desarrollo social de los niños. La alta frecuencia de participación sugiere que los niños están interactuando y colaborando

activamente entre ellos, lo que les ayuda a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo.

Interpretación:

Los resultados sugieren que las actividades de juego dentro del aula están siendo efectivas para promover el desarrollo integral de los niños, incluyendo su desarrollo social, creativo, emocional y cognitivo.

Pregunta 9: En caso de situaciones de conflicto usted utiliza situaciones de juego para desarrollar el control emocional de sus estudiantes.

Se denomina Tabla #24: En caso de situaciones de conflicto usted utiliza situaciones de juego

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	0	0%
7	0	0%
8	1	10%
9	1	10%
10	8	80%
Total	10	100%

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: cuestionario

Se denomina Figura #25: En caso de situaciones de conflicto usted utiliza situaciones de juego para desarrollar el control emocional de sus estudiantes



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 24

Análisis:

Este análisis sugiere que la mayoría de las veces, usted utiliza situaciones de juego para desarrollar el control emocional de sus estudiantes. Esta afirmación se basa en el hecho de que el 80% de las respuestas se ubicaron en el extremo más alto de la escala de valoración (puntuaciones 8, 9 y 10). Esto indica que la estrategia de usar juegos para el desarrollo del control emocional es bastante común en su enfoque educativo de los docentes.

Sin embargo, dado que el 20% restante de las respuestas se encuentra en los extremos más bajos de la escala (puntuaciones 1 a 7), también podría significar que en algunas situaciones de conflicto, los docentes recurren a otras estrategias además de los juegos, aunque no tan frecuentemente como la estrategia principal.

Interpretación:

El análisis nos indica que el uso de juegos para el desarrollo del control emocional parece ser una estrategia efectiva y ampliamente empleada en su enseñanza.

Pregunta 10: En que escala considera que las actividades lúdicas aportan en la adquisición de bases para el aprendizaje formal.

Se denomina Tabla #25: En que escala considera que las actividades lúdicas aportan

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	0	0%
7	0	0%
8	0	0%
9	3	30%
10	7	70%
Total	10	100%

Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: cuestionario

Se denomina Figura #26: En que escala considera que las actividades lúdicas aportan en la adquisición de bases para el aprendizaje formal.



Elaborado por: Lic. Yesenia Cubiña

Fuente: tabla # 25

Análisis:

Estas respuestas revelan que la mayoría de los encuestados valoran altamente el aporte de las actividades lúdicas en la adquisición de bases para el aprendizaje formal. El 70% de las respuestas se ubicaron en el nivel más alto de la escala de valoración (puntuación 10), lo que

indica una percepción fuertemente positiva sobre la eficacia de estas actividades en la preparación para el aprendizaje académico.

El 30% restante de las respuestas se ubicó en el nivel 9 de la escala, lo que también sugiere una valoración bastante alta de las actividades lúdicas, aunque ligeramente menos enfocadas que aquellas en el nivel 10.

Interpretación:

Esta distribución de respuestas indica una tendencia clara hacia la creencia de que las actividades lúdicas no solo son beneficiosas, sino que también son fundamentales para establecer las bases necesarias para el aprendizaje formal. Esta interpretación sugiere que la mayoría de los encuestados considera que el juego no es simplemente un complemento agradable, sino una parte esencial de la educación que puede potenciar el desarrollo de habilidades y conocimientos necesarios para el éxito académico.

CAPÍTULO V

PROPUESTA



GUÍA DIDÁCTICA CON ACTIVIDADES LÚDICAS

Dirigido a niños de Tercero de Básica

Autora:

Lc. Yesenia Cubiña



Tutora:

Mgs. Virginia Barragan

Guía Didáctica con actividades lúdicas que se puedan aplicar como estrategia metodológica para fortalecer el aprendizaje



Título: Aprender Jugando

Presentación:

Esta guía didáctica está diseñada para ofrecer a los educadores una serie de actividades lúdicas que pueden implementarse como estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje en diversos contextos educativos. Reconociendo el poder del juego como una herramienta efectiva para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, esta guía proporciona una amplia gama de actividades que pueden adaptarse a diferentes niveles educativos y áreas temáticas.

Introducción

"Aprender jugando" es una metodología educativa innovadora que incorpora el juego como una herramienta central en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A lo largo de la historia, el juego ha sido una actividad intrínseca a la naturaleza humana, fundamental para el desarrollo social, cognitivo, y emocional de los individuos. Desde los juegos tradicionales hasta los juegos digitales contemporáneos, el juego ofrece un entorno seguro y estimulante donde los niños y jóvenes pueden explorar, experimentar, y aprender de manera activa y comprometida.

El juego no solo es una fuente de entretenimiento; también es un poderoso medio para el aprendizaje. A través del juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades esenciales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad, y la colaboración. Además, el juego permite a los estudiantes aplicar conceptos teóricos en contextos prácticos, facilitando una comprensión más profunda y duradera de los contenidos educativos.

Objetivo General:

- Fortalecer los aprendizajes a través de actividades lúdicas que fomenten la participación activa, la creatividad y el trabajo en equipo.

Objetivos Específicos:

- Promover la motivación y el interés por aprender mediante el juego para reforzar habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad.
- Mejorar la comunicación y la colaboración entre los participantes y fomentar el pensamiento crítico y la reflexión sobre los contenidos aprendidos.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES



Actividad 1: Pictionary Conceptual

Descripción: Los participantes formarán equipos y cada equipo elegirá una palabra o concepto relacionado con la materia que están estudiando. Uno de los miembros del equipo tendrá que dibujar ese concepto en un papel o pizarra sin utilizar palabras, mientras que los demás intentarán adivinar de qué se trata.

Objetivo: Promover la comprensión y el recuerdo de conceptos a través de la representación visual y la asociación de ideas.

Materiales: Papel, lápices, pizarra o pizarra blanca, marcadores.



Actividad 2: El Abecedario del Conocimiento

Descripción: Los participantes formarán un círculo y comenzarán diciendo una palabra relacionada con el tema de estudio que comience con la letra "A". El siguiente participante deberá decir una palabra que comience con la letra "B" y así sucesivamente. Si un participante no puede pensar en una palabra nueva, queda eliminado. El juego continúa hasta que quede un único participante.

Objetivo: Estimular la asociación de ideas y la memoria, así como la rapidez mental para pensar en palabras relacionadas con el tema de estudio.

Materiales: Ninguno.



Actividad 3: Escape Room Temático

Descripción: Se crea un ambiente de escape room en el aula, con pistas y acertijos relacionados con los contenidos de la materia. Los participantes deberán trabajar en equipo para resolver los enigmas y escapar antes de que se agote el tiempo.

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

Materiales: Pistas impresas, candados, llaves, acertijos, cronómetro.



Actividad 4: Debate Dirigido

Descripción: Se plantea un tema de debate relacionado con la materia y se dividen los participantes en dos grupos: a favor y en contra. Cada grupo preparará argumentos para defender su postura y luego se llevará a cabo un debate moderado por el facilitador.

Objetivo: Desarrollar habilidades de argumentación, análisis crítico y expresión oral, así como la comprensión de diferentes perspectivas sobre un tema.

Materiales: Lista de temas de debate, cronómetro.



Actividad 5: Construcción de un Proyecto en Equipo

Descripción: Los participantes formarán equipos y trabajarán en la elaboración de un proyecto relacionado con la materia. Puede ser un experimento científico, una presentación multimedia, un modelo tridimensional, entre otros. Al finalizar, cada equipo presentará su proyecto al resto de la clase.

Objetivo: Promover el trabajo en equipo, la creatividad, la aplicación práctica de los conocimientos y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Materiales: Materiales variados dependiendo del tipo de proyecto elegido por los participantes.

Estas actividades pueden adaptarse según las necesidades específicas de cada grupo y materia de estudio. Recuerda que lo importante es fomentar la participación activa, el aprendizaje significativo y, sobre todo, ¡divertirse mientras se aprende!



Actividad 6: Safari de Conceptos

Descripción: Los estudiantes formarán equipos y realizarán un "safari" por el aula en busca de conceptos relacionados con la materia de estudio. Cada concepto estará representado por una tarjeta o imagen colocada en diferentes lugares del aula. Los equipos deberán identificar y explicar el significado de cada concepto encontrado.

Objetivo: Promover la comprensión y retención de conceptos a través de la exploración activa y la discusión en equipo.

Materiales: lápices, cartulina, lápices de colores, cinta de embalaje.



Actividad 7: Construcción de Palabras

Descripción: Los estudiantes utilizarán bloques de construcción (tipo LEGO) para formar palabras relacionadas con el tema de estudio. Cada grupo creará una palabra y la explicará al resto de la clase, relacionándola con los contenidos abordados en clase.

Objetivo: Reforzar el vocabulario específico de la materia y fomentar la creatividad en su aplicación.

Materiales: legos o bloques de material reciclado



Actividad 8: Escape Room Temático

Descripción: Se recreará un escape room en el aula con acertijos y enigmas relacionados con los contenidos de la materia. Los estudiantes trabajarán en equipos para resolver los desafíos y "escapar" antes de que se agote el tiempo.

Objetivo: Desarrollar habilidades de resolución de problemas, trabajo en equipo y aplicación práctica de conocimientos.

Actividad 9: El Juego de las Preguntas

Descripción: Se formarán equipos y se realizará un juego de preguntas y respuestas tipo concurso, donde los estudiantes pondrán a prueba sus conocimientos sobre la materia. El equipo que acumule más puntos al final será el ganador.

Objetivo: Repasar y consolidar contenidos de manera lúdica y competitiva, incentivando la participación activa de todos los estudiantes.

Materiales:

Tarjetas de cartulinas

Lápices



Actividad 10: Creación de Cuentos Interactivos

Descripción: Los estudiantes trabajarán en grupos para crear cuentos interactivos utilizando recursos digitales como herramientas de narración (por ejemplo, Storybird o Book Creator). Cada grupo presentará su cuento al resto de la clase, incorporando elementos relacionados con la materia de estudio.

Objetivo: Estimular la creatividad, la expresión oral y escrita, y la integración de contenidos de manera transversal.

Estas actividades pueden adaptarse según las necesidades específicas del grupo y la materia de estudio, y pueden ser implementadas de manera complementaria para ofrecer una experiencia de aprendizaje integral y memorable. ¡Anímate a explorar nuevas formas de enseñar y aprender a través del juego y la diversión!

Materiales: tarjetas de papel, computador, lápices de colores, esferos, lápiz.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

Las actividades lúdicas son una herramienta efectiva para fortalecer los aprendizajes de los estudiantes. La combinación de diversión y aprendizaje facilita la retención de conceptos y la participación activa en el proceso educativo.

Las actividades propuestas promueven el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Los estudiantes mejoraran su capacidad para resolver problemas, trabajar en equipo, comunicarse efectivamente y pensar de manera crítica, teniendo una inclusión y diversidad mediante las actividades que fueron diseñadas teniendo en cuenta las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esto permitirá crear un ambiente inclusivo donde todos los participantes se sientan motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje.

Se puede decir que el uso de actividades lúdicas en el aula no solo hace que el aprendizaje sea más divertido y emocionante, sino que también ofrece numerosos beneficios educativos. Al integrar estas estrategias metodológicas en la enseñanza, los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor que motive a los estudiantes a participar activamente en su proceso de formación.

6.2 RECOMENDACIONES

Organizar actividades al aire libre donde los estudiantes puedan a través de juegos practicar los contenidos aprendidos, esto no solo refuerza el aprendizaje al permitir a los niños enseñar conceptos a sus compañeros, sino que también desarrolla habilidades de pensamiento crítico y creatividad.

Diseñar proyectos de aprendizaje que integren múltiples áreas curriculares y permitan a los estudiantes aplicar conocimientos y habilidades en contextos reales. Por ejemplo, crear un proyecto que combine matemáticas, ciencias naturales, estudios sociales, educación cultural y artística. Al implementar estas recomendaciones junto con las actividades lúdicas mencionadas anteriormente, los educadores pueden enriquecer aún más el proceso de enseñanza-aprendizaje y brindar a los estudiantes experiencias educativas significativas y memorables.

Se recomienda implementar la propuesta de "aprender jugando" para transformar la experiencia educativa, haciéndola más dinámica, interactiva y efectiva, con una planificación adecuada y una actitud abierta a la innovación, esta metodología puede traer grandes beneficios tanto para estudiantes como para docentes.

BIBLIOGRAFÍA

- Cabré R, B. (2012). *Diseños cuasi-experimentales y longitudinales*. Dipósit Digital: <http://hdl.handle.net/2445/30783>
- Hernandez, Fernandez y Baptista. (2012). *Diseños no experimentales*. .
- LOEI. (2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural .
- Tirzo Gómez, J., & Guadalupe Hernández, J. (01 de 2010). *C_48.indb*. Relaciones interculturales, interculturalidad y multiculturalismo; teorías, conceptos, actores y referencias: <http://www.scielo.org.mx/pdf/cuicui/v17n48/v17n48a2.pdf>
- Abram, Matthias. (2012). *Lengua, cultura e identidad*. . Quito: Abya Yala.
- Agudelo, G., Aignerren, M., & Ruiz, J. (1997). *Diseños cuantitativos: Análisis e interpretación de la información*. Centro de Estudios de opinión : https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/2622/1/AgudeloGabriel_2008_DisenosInvestigacionExperimental.pdf
- Alemán, E., Castillo, O., Ramírez, J., Urestí, R., & Velázquez, G. (2018). Aplicación de un juego de mesa para enseñar conceptos de nutrición y actividad física a niños de escuela primaria y secundaria. *CIENCIA ergo-sum, Revista Científica*, 25(2), 1-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.30878/ces.v25n2a7>
- Alvacora, L. P. (2020). “*Guía metodológica de aprendizaje de la lengua Kichwa para los estudiantes de séptimo grado de EGB de la Unidad Educativa Sisid de la comunidad de Sisid, parroquia Ingapirca, provincia de Cañar*”.
- Alvarez, A. (11 de 2014). *Interculturalidad: concepto, alcances y derecho*. Interculturalidad: conceptos, alcance y derecho: <https://rm.coe.int/1680301bc3>
- Ardila, J. (2021). *Juegos tradicionales : aportes al desarrollo socio – cultural de los estudiantes de la Institución Educativa Ignacio Gil Sanabria del municipio de Siachoque*. Repositorio UPTC. <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/8675>
- Armijos, M. (2018). Estrategias de aprendizaje.
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de: <https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitución>
- Asamblea Nacional . (2003). Código de la Niñez y Adolescencia, Registro Oficial 737 del 03 de enero .

- Asamblea Nacional. (20 de octubre de 2008). Constitución de la República del Ecuador. Registro Oficial 449. Montecristi.
https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Asamblea Nacional. (20 de febrero de 2010). Ley del deporte, educación física y recreación. Registro Oficial Suplemento 255. <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>
- Asamblea Nacional. (31 de marzo de 2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural Registro Oficial N° 417.
- Aspíllaga, A. M. (2015). *LA EDUCACIÓN FORMAL, NO FORMAL E INFORMAL: UNA TAREA*. LA EDUCACIÓN FORMAL, NO FORMAL E INFORMAL: UNA TAREA: http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/consensus/volumen20/Consensus%200_2/Cap%202.pdf
- Avendaño, Y. M. (2019). Estrategias de Lectura. Isabel Solé. Revista de Psicología Educativa.
- Baro, L. (2011). *Metodologías activas y aprendizajes por descubrimiento, define a la metodología activa*. Madrid España : Digital Innovación .
- Bembibre, C. (2009). Sociocultural. *DEFINICIONES ABC*.
- Benítez, B. (2023). El Constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3, 10(19)*, 65-66.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453/9998>
- Biddle, B. J. (2000). *La Enseñanza y los profesores I*. La profesión de enseñar: <http://www.fimpes.org.mx/phocadownload/Premios/2Ensayo2010.pdf>
<http://www.fimpes.org.mx/phocadownload/Premios/2Ensayo2010.pdf>
- Buñay. (2019). Definición de la Lengua Kichwa.
- Caballero, R. (2019). “*Estrategias para el fortalecimiento de la lengua originaria Kichwa en niños(as) de EIB- nivel inicial N°283 Santa Rita*”. Lima - Perú.
- Cabanillas, G. (2013). *Estudio dirigido y autoaprendizaje en los estudiantes de la acultad de Ciencias de la educación de la UNSCH*. Ayacucho-Perú: Digital Mercantil.
- Calero. (2011). *Metodología Activa para Aprender y Enseñar Mejor*. Lima, Perú: San Marcos .
- Camas, M. R. (2016). “*Estrategias metodológicas para fortalecer el aprendizaje de la lengua Kichwa, en el décimo grado de la EGB de la Unidad Educativa comunitaria*

intercultural bilingüe Quilloac, en el año lectivo 2016-2017". UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA. .

Cangalaya. (2011). *Estrategias de Aprendizaje de la Metodología Activa*. Lima, Perú: Grupo de Capacitación Pedagógica.

Carrión, R. O. (04 de 2010). *CONTEXTOS DE APRENDIZAJE*. CONTEXTOS DE APRENDIZAJE:
<http://www.fimpes.org.mx/phocadownload/Premios/2Ensayo2010.pdf>

Casadiago, A., Avedaño, K., Cuervo, L., Avedaño, G., & Avedaño, Á. (2021). Logros de niños y niñas de educación inicial mediante el juego con bloques de lego. *Retos*, 40, 241-249. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v1i40.78802>

Casagualpa, L. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades lingüísticas orales en niños de preparatoria de la escuela de educación general básica fiscal Pifo, parroquia Pifo, período académico 2018-2019*. (Tesis de Maestría), Universidad Tecnológica Indoamérica.

Casanellas Chuecos, M., Camós i Ramió, M., Medir Tejado, L., Montolio Estivill, D., Sibina Tomás, D., Solé Català, M., & Sayós Santigosa, R. (10 de 10 de 2014). *Microsoft Word - Capacidad de aprendizaje.- Protocolo profesorado-1*. CAPACIDAD DE APRENDIZAJE:
<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/58466/1/Capacidad%20de%20aprendizaje%20-%20Protocolo%20profesores.pdf>

CASANELLAS CHUECOS, M., CAMÓS RAMIÓ, M., MEDIR TEJADO, L., MONTOLIO ESTIVILL, D., & SIBINA. (s.f.). *Capacidad de aprendizaje.- Protocolo alumnado*. CAPACIDAD DE APRENDIZAJE :
<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/58464/1/Capacidad%20de%20aprendizaje%20-%20Protocolo%20estudiantes.pdf>

Cassany, D. (2014). Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica. En *Enseñar lengua*. España: Grao.

Castilla, E. (2008). *Principales Métodos y Técnicas Educativos*. Lima: San Marcos .

Cazau, P. (2007). Licenciado en Psicología y Profesor de Enseñanza Media y Superior en Psicología (UBA). Buenos Aires.

Cepeda Sánchez, H. (12 de 2009). *Redalyc. Industria, política y movimientos culturales: una lectura desde el fenómeno comercial del rock y el pop*. Estudio sobre las culturas contemporáneas: <http://www.redalyc.org/pdf/316/31612027005.pdf>

- Cevallos, L. F. (2019). *Estrategias didácticas para el aprendizaje activo de la lengua Kichwa con estudiantes del 6to grado de EGB de la UECIB Mushuk Rimak*.
- Children, S. t. (2005). *Fórmulas Renovadas para la docencia Superior*. Madrid, España: ACCI.
- Chiluisa, M., Silvana, G., & Quishpe, I. (2022). Adquisición del lenguaje de acuerdo a Ferdinand de Saussure. *Societas*, 24(2), 438-452.
<https://revistas.up.ac.pa/index.php/societas/article/view/3100/2762>
- Chopitea, I. (2010). Fundamentación pedagógica para propuestas curriculares educativas. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/fundamentacion-pedagogica-para-propuestas-curriculares-educativas/>.
- Coldit, G. . (2002). *Improving standards of medical and public health research*.
- Conejo, Arellano. (2008). Educación Intercultural Bilingüe en el Ecuador. 2-8.
- Constitución del Ecuador. (2008). *Constitución del Ecuador*. Montecristi: Asamblea Nacional.
- Crisorio, R. (2011). Educación Corporal. texto inédito.
- Cristancho, J. (2019). La pregunta por los fundamentos epistemológicos de la investigación en Educación- aportes para una discusión epistemológica. *Cuestiones de Filosofía*, 5(25), 37-61. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/01235095.v5.n25.2019.10681>
- Cuasapud, J., & Manguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. <https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- De Hoyos, S. (enero de 2020). El método científico y la filosofía como herramientas para generar conocimiento. *Filosofía IUIS*, 19(1), 229-245.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/2010.18273/revfil.v19n1-2020010>
- Definiciona. (2020). *Definiciona. Definición y etimología*. Definiciona. Definición y etimología:
<https://definiciona.com/escenico/#:~:text=La%20definici%C3%B3n%20de%20esc%C3%A9nico%20se,se%20le%20llama%20palco%20esc%C3%A9nico.>
- Días, F. Y. (2018). Estrategias de para la promoción de aprendizajes significativos. Recuperado de: <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/PPP-DC>.
- Díaz, F. . (2002). Fundamentación Pedagógica .
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias para el aprendizaje significativo: Fundamentos, adquisición y modelos de intervención. México: McGraw-Hill.

http://prepatlajomulco.sems.udg.mx/sites/default/files/1._diaz-barriga_fundamentos_buenoestrategias_2.pdf

- Dirección de Desarrollo Curricular. (2018). *Estrategias Metodológicas de Enseñanza y Evaluación de Resultados de Aprendizaje*. Chile: Universidad de La Frontera.
- Educación, M. d. (2006). *Herramientas de Evaluación*. Guatemala: Patmos .
- Elizabeth, V. G., & Jisella., R. C. (2018). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL [Tesis de Licenciatura, UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO]*. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4139>
- Elliot, I. G. (2011). *Cómo enseñar estrategias cognitivas en la escuela. El manual Benchmark para docentes*. Barcelona, México y Buenos Aires : Paidós .
- Equipo Misionero Itinerante. (2013). *Educación Intercultural Bilingüe*.
- Estermann, Josef . (2014). *Filosofía Andina*. Quito: Abya Yala.
- Estrada, G. (2003). *Lecciones de Enseñanza Aprendizaje*. Buenos Aires: Espacio.
- Ferreira Urzúa, M. (2009). Un enfoque pedagógico de la danza. *Académica DEFDER*.
- Flecha, R., & Puigvert, L. (1998). Aportaciones de Paulo Freire a la educación y las ciencias sociales. *Revista interuniversitaria de formación*(33), 21-28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117989>
- Fonseca, C. F. (2014). Necesidad formativa del profesorado para el desarrollo de la destreza lectora del alumnado de primaria y secundaria. XIII Congreso Nacional de Educación Comparada: Identidades Culturales y Educación en la Sociedad Mundial.
- Galeas, V. C. (2019). Lectura comprensiva intercultural Achik Ñan (camino del saber), para el fortalecimiento de las destrezas lectoras. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Ganashapa, A. (2011). *El proceso de aprendizaje de la literatura*. Loja: Universidad de Loja.
- García, G. I. (29 de 02 de 2014). *Revista de Educación y Desarrollo*. Ambiente de aprendizaje:: http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/29/029_Garcia.pdf
- GARCIA, R. M. (02 de 2002). *EL PAPEL DE LA FAMILIA EN LA EDUCACION INFORMAL Y SU IMPACTO. ANALISIS DEL PAPEL DE LA FAMILIA EN EL AMBITO DE LA EDUCACION FORMAL E ONFORMAL DE LOS NIÑOS Y NINAS DE EDUCACION PRIMARIA*: <http://200.23.113.51/pdf/18417.pdf>

- Gil, J., & Prieto, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, XIV(1), 91-121.
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/11851/16106>
- Gomez, H. (23 de Enero de 2020). *La Lingüística*. Significados:
<https://www.significados.com/linguistica/>
- Gómez, M. R. (2011). *Serie Filosofía*. Identidad cultural e integración:
http://www.cecies.org/imagenes/edicion_511.pdf
- Gómez, R. (2004). *El método deductivo* .
- Gómez, T., Molano, O., & Rodriguez, S. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA*. UNIVERSIDAD DEL TOLIMA.
- Google Maps. (25 de Octubre de 2019). *Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa "Pedro Vicente Maldonado"*.
<https://www.google.com/maps/place/%22PEDRO+VICENTE+MALDONADO%22/@-1.658785,-78.6501667,639m/data=!3m1!1e3!4m2!1m6!3m5!1s0x91d3a819bd65241f:0x65a311ca43369f22!2sColegio+Experimental+%22Pedro+Vicente+Maldonado,+Norte!8m2!3d-1.6588098!4d-78.647546!3m4!1s0x9>
- Gordon, V. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de preparatoria de una institución educativa Santo Domingo, 2021*. Repositorio UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77533/Gordon_TCV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Green, C. (2016). *Jugando al aire libre: Más de 100 ideas para disfrutar en espacios abiertos*; NARCEA: <https://www.parabebes.com/juegos-de-persecucion-que-son-objetivos-y-tipos-5108.html>
- Guamán, V., Espinoza, E., & Herrera, L. (2020). Fundamentos psicológicos de la actividad pedagógica. *Revista Conrado*, 16(73), 303-311.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n73/1990-8644-rc-16-73-303.pdf>
- GUTIÉRREZ, J., GUTIÉRREZ, C., & GUTIÉRREZ, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 38-39.

- Harold Daniel Rosas López, L. M. (s.f.). Estrategias Ludicas para motivar la practica de la actividad física . *Trabajo de Investigación* .
- Hernandez, R. (2014). Metodología de la investigación. (6ta edición). México. Mc Graw-Hill.
- Hernández , R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias*. Métodos y técnicas de investigación:
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58257558/Definiciones_de_los_enfoques_cuantitativo_y_cualitativo_sus_similitudes_y_diferencias.pdf?1548409632=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDefiniciones_de_los_enfoques_cuantitativ.pdf&Expires=171
- Hernández, et al. (2003). La Investigación Correlacional.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación* (6° ed.). McGRAW-HILL. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Holguín, J., Taxa, f., Flores, R., & Olaya, S. (2019). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 9(1), 80-103.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>
- Hurtado, L. (2020). *Método analítico*.
- Iborborou, J. (2018). *Escuela para educadores*. Buenos Aires.
- Jiménez, K. E. (2016). “*Las estrategias didácticas y el fortalecimiento de la lengua Kichwa en los sextos grados de educación general básica de la “Unidad Educativa del milenio intercultural bilingüe Chibuleo” ubicada en la comunidad San Francisco de Chibuleo del cantón Ambato*”.
- Kowii, Ariruma. (2017). Visibilización del kichwa: políticas Lingüísticas en el Ecuador. Quito: Abya Yala.
- Krishnamurti, J. (2011). Renovación de las enseñanzas tradicionales indias a un lenguaje filosófico.
- I, O. L. (22 de 01 de 208). *Identidad cultural un concepto que evoluciona*. file:///D:/1187-4220-1-PB%20(1).pdf
- La Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2015). Artículo 6 de la Constitución Política del Ecuador.

- Larrosa, J. (2005). *Entre pedagogía y Literatura*. Buenos Aires: Editorial Mora y Dávila.
- Lema, S. (1997). *DIDACTICA DE LA LENGUA QUICHUA CON LAS ULTIMAS REFORMAS DE LA REAL ACADEMIA LINGÜÍSTICA*. Abya Ayala.
- Loor, K., & Alarcón, L. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los estilos de aprendizaje. *San Gregorio*, 1(48), 1-14. <https://doi.org/http://10.36097/rsan.v0i48.1934>
- Marín, J. (2010). *Fundamentación Epistemológica*.
- Martinez, Margarita. (2015). Los fundamentos pedagógicos que sustenta la práctica docente.
- Méndez, A. (2008). *La investigación en la era de la información: guía para realizar la bibliografía y fichas de trabajo*.
- Migel, M. (2009). *Metodología de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Alianza .
- Ministerio de Educación. (2008). *Kichwa Yachakukkunapa Shimiyyuk kamu*. Quito.
- Ministerio de Educación. (2010). *Métodos de aprendizaje de la lengua Kichwa*.
- Ministerio de Educacion. (17 de 02 de 2018). *Ministerio de Educación > Educación para la Democracia y el Buen Vivir*. MINISTERIO DE EDUCACION: <https://educacion.gob.ec/que-es-el-buen-vivir/>
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2013). *La Educación Intercultural Bilingüe (EIB)* . 14.
- MonicaT. (13 de 05 de 2009). *TIClickea*. TIPOS DE EDUCACIÓN (FORMAL, NO FORMAL E INFORMAL): <https://ticlickea.wikispaces.com/Aprendizaje+informal+y+no+formal>.
- Monri, J. (2010). *Comunicación oral y escrita en lengua española*. España: Universidad de Murcia.
- Montesdeoca, C. (2012). *Los Estilos de Aprendizaje, procedimientos de diagnóstico y mejora*. Bilbao España: Mensajero.
- Morales, R. (02 de 2002). *EL PAPEL DE LA FAMILIA EN LA EDUCACION INFORMAL Y SU IMPACTO. ANALISIS DEL PAPEL DE LA FAMILIA EN EL AMBITO DE LA EDUCACION FORMAL E ONFORMAL DE LOS NIÑOS Y NINAS DE EDUCACION PRIMARIA*: <http://200.23.113.51/pdf/18417.pdf>

- Moreno, L. . (2017). Plan Nacional de Promoción del Libro y la Lectura José de la Cuadra. Quito: Ministerio de Educación. Disponible en https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2018/09/42_Plan_Nacional_Lectura_Ecuador-1.pdf.
- Moreno, L., & Beascoa, M. (2021). Entender y aplicar las teorías del aprendizaje. *eCO. Revista Digital de Educación y Formación del Profesorado*.(18), 1-27. <http://revistaeco.cepcordoba.es/wp-content/uploads/2021/04/Moreno.pdf>
- Morin, E. . (2002). La cabeza bien puesta. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.
- MOSEIB. (2014). Modelo del sistema de educación intercultural bilingüe .
- Moura, T., De Souza, D., & Da Silva, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187. <https://doi.org/https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Moya, Ruth. (2017). El derecho a la educación intercultural bilingüe: lucha e institucionalidad.
- Moyolema, A. (2015). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, AMBATO, TUNGURAGUA , ECUADOR.
- Noam, C. (2005). La teoría lingüística de Noam Chomsky.
- Ortega-García, C. A. (01 de 2016). *Dialnet-ParaQueUnAprendizajeContextualizadoYCoherenteEnLaE-5907*. PARA QUÉ UN APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO Y COHERENTE: <file:///C:/Users/CompuXpert/Documents/Downloads/Dialnet-ParaQueUnAprendizajeContextualizadoYCoherenteEnLaE-5907241.pdf>
- Ortiz, J., Greca, I., & Adúriz, A. (2021). Conceptualización de las competencias: Revisión sistemática de su investigación en Educación Primaria. *Profesorado*, 25(1), 225-250. <https://doi.org/DOI 10.30827/profesorado.v25i1.8304>
- Padilla, J. (Junio de 2019). *Actividades Lúdicas en el inicio de la pre escritura en los niños*. Repositorio UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5740>
- Parra, D. (2013). *Manual de estrategias de enseñanza- aprendizaje*.
- Pere Marquès Graells. (2011). EL APRENDIZAJE: REQUISITOS Y FACTORES. OPERACIONES COGNITIVAS. ROLES DE LOS ESTUDIANTES. *DIM*.

- Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2010). *Definición.de*. Definición.de: <https://definicion.de/tradicion/>
- Pérez Porto, J., & María, M. (2009). *Definición.de*. Definición.de: <https://definicion.de/danza/>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2012). *Definición.de*. Definición.de: <https://definicion.de/dominio/>
- Pérez, G. (2008). *El aprendizaje y su influencia*. Cali : Gtamos .
- Piaget, J. (1975). Teorías de aprendizaje.
- Pizarro, E., & Rivera, M. (2019). *Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación*. Repositorio CUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5202>
- Posligua, M., Espinel, V., Posligua, J., & Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 9(2), 231-243. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237>
- Prieto, M. (2015). El libro Estado y colonialidad. Información sobre la relación de las mujeres indígenas de la Sierra ecuatoriana con el Estado.
- Quintana, E. P. (2019). *La enseñanza y el aprendizaje de la Lengua Kichwa*. ROCA, 1-14.
- Ramírez Kelly, M. D. (2021). *Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II y III nivel del preescolar en el centro los Cumiches en la comunidad de Musulí, municipio de Palacaguina, segundo semestre 2020*. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA, MANAGUA, NICARAGUA.
- Ramos, E. E. (03 de 2010). *TEMAS PARA LA EDUCACION. FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL APRENDIZAJE*: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7060.pdf>
- Ramos, E. E. (18 de 01 de 2018). *Temas para la educación*. Revista digital para profesionales de la enseñanza: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7060.pdf>
- Ramos, M. (2021). *Desarrollo de competencias comunicativas en niños de transición fundamentado en la mediación didáctica del cuento*. Repositorio CUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/8278/Desarrollo%20de%20competencias%20comunicativas%20en%20ni%C3%B1os%20de%20transici%C3%B3n%20fundamentado%20en%20la%20mediaci%C3%B3n%20did%C3%A1ctica%20del%20cuento.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Roberto, A. C. (2020). *Actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la enseñanza de la escritura en los estudiantes de Educación General Básica Superior*. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, Quito.
- Sabino, C. (2010). *"El proceso de Investigación"* .
- Salazar, M., & Loor, L. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de tercer grado del nivel básica media. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*.
- Santana, M. S. (2007). *CAPITULO 2: ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE*. Enseñanza y Aprendizaje : https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf;sequence=4
- Santiago, M. (2019). Filosofía en la docencia: aportes para su reflexión. *Revista Diálogo Interdisciplinario sobre Educación (REDISED)*, 1(2), 70-83.
<https://revistas.ues.edu.sv/index.php/redised/article/view/1597/1520>
- Solórzano, J., Lituma, L., & Espinoza, E. (2020). Estrategias de enseñanza de educación básica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 158-165.
<http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/322/346>
- Sousa, Boaventura. (2012). *La globalización, sociología del derecho, epistemología, democracia y derechos humanos*. Brasil.
- Tamayo y Tamayo . (2006). *El tipo de investigación descriptiva*.
- Tamayo, M. T. (2004). *El proceso de la Investigación Científica*. Mexico: Noriega.
- Toledo, D. (2017). *Estrategias metodológicas para enseñanza aprendizaje*. Cuenca: UPS.
- Torres, M. (13 de 05 de 2013). *Tipos de educación (Formal, No Formal e Informal) | Edurec Blog*. TIPOS DE EDUCACIÓN (FORMAL, NO FORMAL E INFORMAL).
- Tortosa, A. M., Megías, A., Lozano, L., & Serrano, L. L. (2019). *El juego infantil y su metodología* . Editex.
- Unesco. (2011). *Seminario Internacional Escuela, identidad y discriminación; Escuela, identidad y discriminación; 2011*.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002203/220322s.pdf>
- UNESCO. (2016). *Innovación Educativa*. Lima: CARTOLAN E.I.R.L.
- Unicef. (2012). *Enseñanza y revitalización de la lengua nasa yuwe*.

- Velásquez, F. R. (06 de 2011). *El aprendizaje humano resulta de la interacción de la persona con el medio ambiente*. ENFOQUES SOBRE EL APRENDIZAJE HUMANO :
file:///D:/ENFOQUES_SOBRE_EL_APRENDIZAJE_HUMANO.pdf
- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., & Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502 - 514.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Viejo Mora, I., Zea Jiménez, S., & Cabezas Pinta, V. (2019). El miedo escénico en estudiantes de la Universidad Estatal de Milagro. Milagro: Universidad Estatal de Milagro.
- Vigotsky, L. (1940). Aporte significativo de la Psicología en la educación.
- Vilhem, Thomsen. (1902). La Fundamentación de la Historia de la Linguística .
- Weitzman, J. (23 de Enero de 2020). *Educrea*. Estrategias Metodológicas:
<https://educrea.cl/estrategias-metodologicas/>
- Wilms, M., Lund, O., Jorno, R., & Skovbjerg, H. (2023). The role of expertise in playful learning activities: A design-based selfstudy within teacher education aimed at the development of tabletop. *Teaching and Teacher Education*(128), 1-12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104128>
- Wittrock, M. C. (2009). *La investigación de la enseñanza y aprendizaje, III Profesores y El aprendizaje tiene una importancia fundamental* . España: Paidós.
- Yubero, S. (s.f.). *SOCIALIZACION Y APRENDIZAJE SOCIAL*. SOCIALIZACION Y APRENDIZAJE SOCIAL:
<https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>
- Zúñiga, M. (2018). Educación intercultural: materiales de apoyo para la formación.