



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS
SOCIALES

Título

Las actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales.

Autor:

Brigith Estefania Chiliquinga Quishpi

Tutor:

Dra. Esthela Isaura Romero Cargua. PhD

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Brigith Estefania Chiliquinga Quishpi, con cédula de ciudadanía 0503695801, autora del trabajo de investigación titulado: “Las actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB”, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

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

En Riobamba, 14 de junio de 2024



Brigith Estefania Chiliquinga Quishpi

C.I: 0503695801



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 14 días del mes de junio de 2024, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante Chilibingua Quishpi Brighth Estefania con CC: 0503695801, de la carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA UNIDAD 7: EL CONTINENTE AMERICANO, CON ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EGB**", por lo tanto, se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

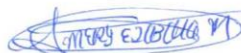
Dra. Esthela Isaura Romero Cargua, PhD
TUTOR(A)

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “Las actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB”, presentado por Brighith Estefania Chiliquinga Quishpi, con cédula de identidad número 0503695801, bajo la tutoría de Dra. Esthela Isaura Romero Cargua; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 17 de julio de 2024.

Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Alexandra Valeria Villagómez Cabezas
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Daniel Alejandro Oviedo Guado
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, **CHILQUINGA QUISHPI BRIGITH ESTEFANIA** con CC: **0503695801**, estudiante de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA UNIDAD 7: EL CONTINENTE AMERICANO, CON ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EGB**", cumple con el 2 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, *por consiguiente autorizo continuar con el proceso.*

Riobamba, 22 de julio de 2024

Dra. Esthela Isaura Romero Cargua, PhD
TUTORA

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios por haber sido mi guía en este largo caminar, por brindarme sabiduría, salud y fuerza para no rendirme ante los obstáculos.

A mis queridos padres José Miguel Chilibingua y Ana María Quishpi, por ser pilar fundamental en mi vida, quienes con su amor y ejemplo me enseñaron que a pesar de las dificultades siempre se debe salir adelante y sobre todo por el apoyo brindado tanto económico como moral, por creer siempre en mí desde el inicio de mi vida estudiantil, sin su respaldo, no habría logrado cada una de mis metas

A mis hermanos Nayely, María y Wuesly, quienes son fuentes de inspiración y apoyo en cada momento, que a pesar de la distancia nunca faltaron esas palabras de aliento, por festejar y participar en cada uno de mis logros.

A mis tíos Segundo e Isabel y primas Janeth, Patricia, Marcia y Carlota, por creer en mí desde el principio. Cada uno de ustedes ha contribuido de manera significativa a que hoy pueda estar culminando esta etapa tan importante de mi vida.

A mis amigas Dayana Duchi y Nicole Guaranga, por ofrecerme su amistad y apoyo incondicional, por estar a mi lado tanto en los momentos buenos como en los malos. Su comprensión y motivación han sido una fuente de inspiración constante.

Cada logro alcanzado es un escalón en el que todos han aportado su granito de arena.

Brigith Estefania Chilibingua Quishpi.

AGRADECIMIENTO

A mis padres y hermanos, quienes con su amor y apoyo han sido pilar fundamental para alcanzar este logro. Sobre todo quiero agradecer la confianza que depositaron en mí, por permitirme estudiar en otra ciudad.

A mis amigos de la universidad Jackeline, Jhonatan, Juliexy y Ramsay, mi total agradecimiento por brindarme su amistad y cariño, por compartir momentos de amargura y felicidad. Estoy muy agradecida con la vida por haber tenido la suerte de contar con su apoyo en este camino universitario.

A mi tutora de tesis Dra. Esthela Cargua, mi más profundo agradecimiento por a ver sido guía en esta investigación, su paciencia y conocimiento han sido esenciales para la culminación de este trabajo de investigación.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, por abrirme sus puertas y permitirme formarme como profesional, en especial quiero extender mi gratitud cada uno de los docentes de la Carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales por guiar mi formación durante mi vida universitaria.

A cada uno de ustedes, muchas gracias.

Brigith Estefania Chiliquina Quishpi.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORIA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

LISTA DE TABLAS

LISTA DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I.....	15
1.1 INTRODUCCIÓN.....	15
1.2 ANTECEDENTES.....	16
1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	19
1.5 OBJETIVOS.....	19
1.5.1 General.....	20
1.5.2 Específicos.....	20
CAPÍTULO II.....	21
2. MARCO TEÓRICO.....	21
2.1. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	21
2.1.1. Definición.....	21
2.1.2. Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje.....	21
2.1.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje de la geografía.....	22
2.2. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.....	22
2.2.1. Definición.....	23
2.2.2. Tipos de estrategias didácticas.....	24
2.2.3. Características de las Estrategias Didácticas.....	25
2.2.4. Importancia de las estrategias didácticas en la calidad de la enseñanza-aprendizaje.....	25
2.3. LA LÚDICA.....	26
2.4. ACTIVIDADES LÚDICAS.....	27
2.4.1. Importancia y beneficios de las actividades lúdicas.....	29
2.4.2. Características de las actividades lúdicas.....	30

2.4.3. Clasificación de las actividades lúdicas.....	30
2.4.4. Fases de las actividades lúdicas.....	31
2.4.5. Relación de las actividades lúdicas con el proceso de enseñanza-aprendizaje de la geografía.....	31
CAPÍTULO III.....	33
3. METODOLOGÍA.....	33
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	33
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	33
3.2.1. Por el nivel o alcance.....	33
3.2.2. Por el lugar.....	33
3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	33
3.4. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	34
3.4.1. Técnica.....	34
3.4.2. Instrumento.....	34
3.5. POBLACIÓN DE ESTUDIO Y TAMAÑO DE MUESTRA.....	34
CAPÍTULO IV.....	36
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	36
4.1. RESULTADOS.....	36
4.1.1. Encuestas realizadas a los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”.....	36
4.1.2. Entrevista aplicada al docente encargado de los octavos años de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada” año electivo 2023-2024.....	47
4.2. DISCUSIÓN.....	55
CAPÍTULO V.....	57
5. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES.....	57
5.1. CONCLUSIONES.....	57
5.2. RECOMENDACIONES.....	58
CAPÍTULO VI.....	59
6. PROPUESTA.....	59
6.1. Título.....	59
6.2. Introducción.....	59
6.3. Objetivos.....	59
6.3.1. Objetivo general.....	59

6.3.2. Objetivos específicos	59
6.4. Contenidos de la unidad 7	59
6.5. Herramientas para elaborar las actividades lúdicas	60
6.5.1. PowerPoint.....	60
6.5.2. Educaplay	60
6.5.3. Quizizz.....	61
6.5.4. Jigsaw Planet.	62
6.6. Propuesta de blog de Actividades lúdicas para el Continente Americano.....	62
BIBLIOGRAFÍA	69
ANEXOS 76	
Anexo N1. Autorización de ingreso a la Institución.	76
Anexo N2. Encuesta realizada a los estudiantes de 8vo EGB.	77
Anexo N3. Entrevista realizada al docente.	79
Anexo N4. Socialización de las Actividades Lúdicas.....	80
Anexo N5. Desarrollo de la encuesta por parte de los estudiantes de 8vo año de EGB. .	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Elementos del Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	22
Tabla 2 Tipos de estrategias didácticas	24
Tabla 3 Beneficios de las actividades lúdicas.....	29
Tabla 4 Clasificación de las actividades lúdicas.....	30
Tabla 5 Distribución de los estudiantes de la UEFMI	35
Tabla 6 Interés por la asignatura de Estudios Sociales.....	36
Tabla 7 Las clases de son dinámicas	37
Tabla 8 Participación en la clase de Estudios Sociales.....	38
Tabla 9 Nivel de conocimiento del estudiante.....	39
Tabla 10 El docente utiliza alguna actividad lúdica en sus clases.....	40
Tabla 11 Aprendizaje a través de las actividades lúdicas.....	41
Tabla 12 Ventajas de usar las actividades lúdicas.....	42
Tabla 13 Desventajas de usar actividades lúdicas en el aprendizaje.....	43
Tabla 14 Habilidades que se desarrollan las actividades lúdicas.....	44
Tabla 15 Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo del conocimiento.....	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Características de las Estrategias didácticas.	25
Figura 2 Beneficios de las estrategias didácticas.	26
Figura 3 Objetivos de las actividades lúdicas.....	28
Figura 4 Características de las actividades lúdicas.....	30
Figura 5 Fases de las actividades lúdicas.	31
Figura 6 Interés por la asignatura de Estudios Sociales.	36
Figura 7 Las clases de son dinámicas.....	37
Figura 8 Participación en la clase de Estudios Sociales.	38
Figura 9 Nivel de conocimiento del estudiante.	39
Figura 10 El docente utiliza alguna actividad lúdica en sus clases.	40
Figura 11 Aprendizaje a través de las actividades lúdicas.	41
Figura 12 Ventajas de usar las actividades lúdicas.	42
Figura 13 Desventajas de usar actividades lúdicas en el aprendizaje.	43
Figura 14 Habilidades que se desarrollan las actividades lúdicas.....	44
Figura 15 Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo del conocimiento.	45
Figura 16 Importancia de las Estrategias Didácticas.....	47
Figura 17 Estrategias didácticas usadas.	48
Figura 18 Estrategias didácticas con buenos resultados.....	49
Figura 19 Ventajas y Desventajas.	50
Figura 20 Actividades lúdicas.	51
Figura 21 Implementación de Actividades lúdicas.	52
Figura 22 Estrategias didácticas en la Unidad 7.....	53
Figura 23 Estrategias didácticas propuestas.	54
Figura 24 Actividades lúdicas en PowerPoint.....	60
Figura 25 Actividades lúdicas en Educaplay.....	61
Figura 26 Actividades en Quizizz.	62
Figura 27 Actividades en Jigsaw Planet.....	62
Figura 28 Presentación del Blog de actividades lúdicas.	63
Figura 29 Distribución de las actividades lúdicas.	64
Figura 30 Contactos del blog de las actividades lúdicas.	64
Figura 31 Actividades lúdicas en PowertPoint.....	65
Figura 32 Actividades lúdicas en Educaplay.....	66
Figura 33 Actividades lúdicas en Quizizz.	67
Figura 34 Actividades lúdicas en Jigsaw Planet.....	68

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo principal el diseño de actividades lúdicas que permitan tener un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7, correspondiente al continente Americano del texto de Estudios Sociales de 8vo año de EGB, y para su desarrollo se ha tomado distintos aportes conceptuales que sustentan la viabilidad de este trabajo, basado en un foque mixto que analiza datos cualitativos y cuantitativos producto de las encuestas realizadas a 122 estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada” y al docente responsable de la asignatura mediante una entrevista insitu. Es importante mencionar que nos servimos de la investigación descriptiva, bibliográfica y de campo, para reconocer las variables que dan sustento a la investigación, las cuales no han sufrido manipulaciones; como resultado de las actividades lúdicas planteadas hemos podido apreciar el desarrollo de habilidades sociales, reflexivas y creativas, lo que ha despertado el interés, la participación y el trabajo colaborativo dentro del aula.

Palabras claves: Actividades lúdicas, enseñanza-aprendizaje, participación, continente americano, trabajo colaborativo.

ABSTRACT

The primary objective of this research is to construct recreational activities that enable an adequate teaching-learning process of Unit 7, corresponding to the American continent of the text of Social Studies of the 8th year of EGB, the feasibility of this work is supported by conceptual contributions that analyze qualitative and quantitative data from surveys of 122 students of the Educational Unit "María Inmaculada" and the teacher responsible for the subject through in-person interviews. It is important to mention that the study employs descriptive, bibliographic, and field research to identify variables that support the research but have not been manipulated; as a result of the play activities, we have been able to appreciate the development of social, reflective, and creative skills, which promoted interest, participation, and collaborative work in the classroom.

Keywords: Recreational activities, teaching-learning, participation, American continent, collaborative work.

Reviewed by:



MISHELL GABRIELA
SALAO ESPINOZA

Mg. Mishell Salao Espinoza

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0650151566

CAPÍTULO I.

1.1 INTRODUCCIÓN

Dentro de la enseñanza aprendizaje, la mayoría de los alumnos presentan distintos problemas en conocimiento y atención en los temas relacionados a la materia de Estudios Sociales, específicamente en la unidad 7 que corresponde al continente Americano, problemas que podrían estar relacionados a la falta de estrategias didácticas y de motivación, la atención dispersa del estudiante, por considerar a la asignatura monótona y nada creativa, lo cual desemboca en la dificultad de aprender y relacionar los significados básicos de la materia, de tal, manera que se crean vacíos temáticos perjudicando el aprendizaje sucesivo en los grados superiores.

En este sentido, Tituaña (2019) menciona que en el Ecuador, los docentes aún se encuentran usando metodologías de enseñanza tradicionales que no despiertan importancia en los alumnos por aprender los diferentes temas de las asignaturas, lo cual resulta en un conocimiento limitado o falta de comprensión de los conceptos básicos abordados en clase, para Tamayo y Restrepo (2017) las unidades educativas deberían implementar estrategias didácticas y entornos pedagógicos que favorezcan el desarrollo de la formación y promuevan la intervención activa de los educandos, es por ello, que la lúdica tiene gran relevancia en el ámbito educativo, ya que, estimula el desarrollo de habilidades y promueve una buena relación con el grupo, además mejora el sentido del humor al momento de aprender.

Asimismo, para Maldonado (2016) las actividades lúdicas cumplen un rol importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que, a través de los juegos se fomenta la adquisición de conocimientos de una forma más dinámica, de igual manera los alumnos profundizan lo aprendido. De este modo, en la presente investigación titulada “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB”, se pretende crear actividades lúdicas que ayuden o faciliten el aprendizaje de los conceptos básicos que están relacionados con la unidad 7. Dicha investigación se encuentra dividida en seis secciones que se analizan a continuación:

Capítulo I: en la siguiente sección se encuentran la parte introductoria, antecedentes de la investigación, planteamiento del problema, justificación del tema de investigación, los objetivos tanto general y específicos.

Capítulo II: en la sección está presente el marco referencial, en el que aborda todo lo referente a la enseñanza y aprendizaje, características de las estrategias didácticas y los beneficios y fases de las actividades lúdicas.

Capítulo III: está presente la metodología en la que describe el enfoque, tipo y diseño de la investigación, de igual manera, aborda las técnicas e instrumentos para recolectar datos y la población de estudio.

Capítulo IV: se encuentran los análisis de las encuestas aplicadas a los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica y la entrevista al docente, en el cual se detallan los resultados de datos y análisis, asimismo se encuentra la discusión general, siendo apoyo fundamental en el desarrollo de la investigación titulada “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB”.

Capítulo V: se exponen las conclusiones del estudio cada una responde al objetivo general y específico, asimismo, encuentran las recomendaciones para futuras investigaciones.

Capítulo VI: se encuentra la propuesta que se realizó en la investigación, la cual cuenta con un título, introducción, objetivos, contenidos de la unidad a investigar, herramientas que se usaron para el diseño las actividades lúdicas y finalmente y el enlace correspondiente de la propuesta desarrollada.

1.2 ANTECEDENTES

Para el desarrollo de este trabajo se encontraron las siguientes investigaciones que tienen cierta similitud con las variables del presente estudio.

La primera investigación corresponde a Candela y Benavides (2020) titulada “Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior”, que tiene como objetivo investigar como influyen las actividades lúdicas en el entorno educativo de los alumnos del centro educativo Picoazá, cantón Portoviejo, Manabí, Ecuador, asimismo, busca conocer como este tipo de actividades favorecen en las diferentes habilidades de los estudiantes, despertando curiosidad y crear un ambiente creativo.

La investigación tiene un enfoque cualitativo, se aplicó una encuesta a 98 estudiantes que correspondían al ciclo educativo de básica superior, Candela y Benavides (2020) al final de la investigación concluyen que las actividades lúdicas pueden ser aplicadas en los diferentes años de educación, sin embargo, se las emplea muy poco debido a que no se tiene conocimientos de sus múltiples beneficios.

Arias (2019) en su investigación titulada “Actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Manuel Agustín Cabrera Lozano”, del cantón Loja, periodo 2018-2019”, que tuvo como objetivo realizar actividades lúdicas que renueven la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales con estudiantes de octavo año.

La investigación cuenta con un diseño no experimental y un tipo de estudio descriptivo y explicativo, se tuvo una población de 46 estudiantes, sin embargo se tomó en cuenta una muestra de 22 alumnos de octavo conformando un paralelo a los cuales se empleó una encuesta y de igual manera se realizó una comparación de las calificaciones registradas

del antes y después del acompañamiento, una vez finalizado este proceso, Arias (2019) menciona que las actividades lúdicas facilitaron el entendimiento de todas las temáticas propuestas, de igual manera estas permiten que el alumnado cree un aprendizaje significativo y también ayuda a mejorar el rendimiento académico.

Comina y Martinez (2018) realizan una investigación titulada “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, con el objetivo de reforzar la enseñanza aprendizaje mediante el uso de actividades lúdicas para que el conocimiento sea significativo y duradero en los alumnos de básica elemental de la Escuela Fiscal Mixta “Fausto Espinoza Pinto” periodo 2017-2018.

La investigación cuenta con un enfoque mixto, cualitativo, cuantitativo, además, es exploratoria y descriptiva, la población se encuentra conformada de padres de familia, docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Fausto Espinoza Pinto” dando un total de 53 personas involucradas, dentro de las técnicas e instrumentos para recolección de datos se usaron la entrevista, encuesta y una hoja de observación. En la investigación, Comina y Martínez (2018) concluyen que las actividades lúdicas tienen un gran aporte en el aprendizaje debido a que crean un entorno activo y dinámico para el alumnado, de tal modo que favorecen la estimulación e interés en el alumno al momento de adquirir nuevos conocimientos de los temas a desarrollas dentro del aula de clases.

Torres (2015) dentro de su investigación titulada “La lúdica una estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje del concepto materia”, que tuvo como objetivo elaborar y aplicar una estrategia didáctica-lúdica que fomente el análisis del significado de “materia” en los alumnos que cursan el sexto nivel de la Unidad Educativa “San Luis de Yarumal”.

La investigación tiene un enfoque cualitativo, es una investigación monográfica que analiza las experiencias y el método del proyecto se llevó a cabo en tres momentos: recolección de datos; se empleó una evaluación de conocimiento, con el fin de diseñar la propuesta incorporando a la lúdica como estrategia de enseñanza; finalmente se desarrolló el análisis de cada sesión realizada, en los instrumentos de recolección de datos se usó la encuesta como técnica, se tuvo una población de 35 estudiantes de sexto grado. De tal modo, que Torres (2015) concluye que al fomentar la lúdica en las acciones que se realizan en el aula de clases, permiten profundizar, renovar y erigir un conocimiento ya que despierta curiosidad e interés en las temáticas propuestas y de igual manera fortalece los procesos comunicativos y socio afectivos.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El mundo está experimentando cambios significativos, sin embargo, dentro del sistema educativo se sigue utilizando métodos de enseñanza del siglo XIX, así lo demuestran Galván y Saido (2021) el sistema educativo aún se ve perjudicado por las metodologías tradicionales y memorísticas que usan los maestros dentro de clases, dando como resultado que el estudiante no tenga una participación más dinámica por el contrario, fomentan un aprendizaje memorístico, es decir que el docente llega imparte su clase, los alumnos llevan

apuntes y para verificar si entendieron toman pruebas, cuyo objetivo en los estudiantes es tener buenas calificaciones en los exámenes y deberes, dejando vacíos de aprendizaje en cada uno de ellos.

Para Cuesta y Chamorro (2022) el sistema educativo ecuatoriano por mucho tiempo ha soportado modificaciones en ámbitos diferentes: “el modelo de educación, los factores económicos y la infraestructura educativa” (pág. 2031), sin embargo, se ha mantenido con una metodología tradicional afectando directamente el desempeño académico de los alumnos, a causa de que en los centros educativos aún existen docentes que no utilizan nuevas estrategias o recursos para la enseñanza ya sea por falta de renovación pedagógica o por maestros que tienen una edad avanzada y ya no se les permiten seguir cursos para mejorar sus estrategias pedagógicas. De tal, manera que se sigue manteniendo un modelo educativo tradicional que no permite el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Considerando a Machado (2021) menciona que la educación en el Ecuador ya presentaba problemas de aprendizaje dentro de las aulas de clase, en virtud de que se mantiene un modelo pedagógico tradicional, sin embargo, al llegar la pandemia del COVID-19 los conocimientos se perjudicaron más porque no se contaba con herramientas, recursos o estrategias que despertaran interés en el alumnado, es así que en una entrevista realizada a la Ministra de Educación María Brown, se pudo evidenciar que existen problemas en relación a los alcances de los conceptos básicos del aprendizaje en las diferentes áreas educativas, debido a que se desarrolló una evaluación “Ser Estudiante” prueba realizada por el Instituto de Educación Educativa (INEVAL) durante el año 2021-2022.

De igual manera para Miño (2024) los resultados obtenidos en la evaluación “Ser Estudiante 2023” son muy preocupantes, obteniendo niveles de alcance deficientes y que no superan los 700 puntos, es decir, más del 50% de los estudiantes presentan alguna deficiencia para analizar, emplear los significados básicos y capacidades asociadas con las asignaturas. Dejando en manifiesto una crisis de aprendizaje y revela la deficiencia de calidad educativa en el Ecuador.

Por otro lado, dentro de los centros educativos existe cierta desmotivación en los estudiantes, a causa de que los docentes no usan métodos pedagógicos innovadores que despertaran el interés en aprender los conceptos básicos que se desarrollan dentro de una asignatura, dando como resultado que el alumno presente vacíos cognitivos relacionados a las diferentes asignaturas. Uno de éstos, se pudo evidenciar en la asignatura de Estudios Sociales, principalmente en el aprendizaje del continente americano, su proceso de enseñanza requiere de metodologías innovadoras que dinamicen el aula y motiven el aprendizaje

De este modo, el planteamiento del problema está regido a la siguiente pregunta que se pretende dar respuesta con la presente investigación:

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7 denominada: El continente americano, en los estudiantes de 8vo EGB, tomando en cuenta el uso de estrategias didácticas para alcanzar un aprendizaje significativo en el aula de clases?

1.4 JUSTIFICACIÓN

Un aspecto importante en la formación del alumno es el proceso de enseñanza-aprendizaje y para llevar a cabo su efectividad se necesita de estrategias didácticas que ayuden a promover la participación activa, retención de conocimientos y sobre todo el interés, es por ello, que una de las razones por las cuales se realiza el siguiente tema de investigación es a causa de que en la mayoría de las unidades educativas la enseñanza sigue manteniendo metodologías tradicionales, es decir no cuentan con estrategias didácticas que motiven la adquisición de conocimientos, dando como resultado en el que en el área de Estudios Sociales específicamente en el aprendizaje de los continentes los estudiantes presentan cierta desmotivación y desinterés por aprender ya sea porque los contenidos son extensos o confusos, etc.

Es así, que a través del uso de las actividades lúdicas se pretende alcanzar la atención de los estudiantes de cara a los contenidos temáticos, ya que, estas actividades permiten que los alumnos se empoderen de conocimiento de una forma más dinámica y memorable, además, desarrolla la autoconfianza, la autonomía, la motivación por aprender, fomenta la participación activa y sobre todo permite que el estudiante retenga el conocimiento adquirido por más tiempo.

Por otro parte, existen investigaciones realizadas como la de Gualan (2024) titulada “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de matemáticas”, que sostiene que al aplicar actividades lúdicas en los centros educativos presentan ventajas muy importantes ya que construyen un entorno de aprendizaje agradable y permite que haya intervención activa y continua en los alumnos, además, los docentes pasan de ser el centro de clases a ser facilitadores y acompañantes.

Para Guerrero et al. (2022) dentro de su proyecto “La actividad lúdica como estrategia pedagógica en la enseñanza de la lectoescritura”, mencionan que la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje permiten que los estudiantes se empoderen y se apropien de conocimiento de una manera más divertida y agradable, entonces es importante que dentro de las aulas de clases los docentes hagan uso de dichas actividades con el fin de mejorar el desempeño escolar y despertar curiosidad de aprender en los alumnos.

Sanango y Narváez (2022) en su investigación titulada “El uso de una estrategia lúdica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la temática “seres vivos y su ambiente” de la asignatura de Biología”, mencionan que el juego dentro de la enseñanza aprendizaje de la materia, permite al estudiante mediante acciones que el docente plantee al momento de exponer su clase alcance y analice saberes de una forma más interactiva y creativa, además, se establece un espacio escolar más activo y lleno de aprendizaje, de igual manera permiten que a través de ellas exista una profundización y retroalimentación de los temas brindados por el docente en el salón de clases.

Huizar (2014) en su investigación “Las actividades lúdicas como una estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento matemático en un grupo de educación preescolar en el estado de Nayarit”, menciona que al aplicar actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas se tuvo resultados muy favorables, ya que los estudiantes mostraron mayor estimulación e interés al momento de realizar ejercicios, además se logra fortalecer los conocimientos y competencias en las determinadas unidades de aprendizaje, también se refuerza la reflexión, el cuestionamiento y la curiosidad por aprender.

Sin embargo, las investigaciones que se han encontrado están direccionadas a otras áreas o asignaturas, se puede constatar que el uso de actividades lúdicas dentro del espacio educativo produce óptimos resultados, ya que despiertan el análisis y curiosidad por aprender, de tal modo, que al aplicar actividades lúdicas en la materia de Estudios Sociales, específicamente en el aprendizaje del continente americano, permitirían que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más ingenioso y duradero, a causa, que se tiende a pensar que disciplina de Estudios Sociales es muy teórica y monótona.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 General

- Diseñar actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: el continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB.

1.5.2 Específicos

- Identificar los referentes teóricos y metodológicos que justifican la pertinencia de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano en los estudiantes de 8vo año de EGB, tomando en cuenta el uso de estrategias didácticas para alcanzar un aprendizaje significativo en un aula de clases.
- Analizar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, en los estudiantes de 8vo año de EGB.
- Proponer los elementos, componentes, características y estructura de las actividades lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, en los estudiantes de 8vo año de EGB.

CAPÍTULO II.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

2.1.1. Definición

Para Abreu et al. (2018) PEA o proceso de enseñanza aprendizaje es el entorno donde los alumno asumen el rol central de la clase, mientras que el maestro realiza la labor de orientador, facilitando el desarrollo del aprendizaje, es decir, el docente establece y equilibra contenidos científicos, sociales e históricos y el alumnado es el responsable de construir su conocimiento propio a partir de lecturas, experiencias, análisis y el intercambio de ideas entre los compañeros de clase y los docentes.

Lisintuña y Marca (2017) es el proceso por el cual el docente plantea metas de aprendizaje ante sus alumnos, tomando en cuenta los conocimientos que adquirieron en cursos anteriores con los conocimientos que se pretender aprender, es decir, el alumno a través de estos saberes se encuentra en constante búsqueda de conocimiento y el docente es factor importante, ya que, pasa a ser una guía que oriente al estudiante, sin embargo, para lograr dicho objetivo de aprendizaje, el docente debe aplicar métodos y técnicas de formación innovadoras.

Sin embargo, Gomez (2017) define al proceso de enseñanza aprendizaje de manera separada, por un lado, la enseñanza y por otro lado el aprendizaje.

- En la enseñanza, el docente tiene la responsabilidad de guiar el aprendizaje del alumno, tomando en cuenta los contenidos, el uso de las distintas técnicas y estrategias educativas, con el objetivo de fomentar el aprendizaje independiente del estudiante (Gomez, 2017).
- De acuerdo a la teoría de Piaget (1968) citado en Gómez (2017) en el aprendizaje, el alumno es el principal responsable de adquirir conocimientos, mientras que el docente actúa como orientador facilitando el proceso, además, se enfatiza la importancia de un orden lógico de los alcances del conocimiento, es decir que debe existir una secuencia ordena y coherente en el aprendizaje de los diferentes temas a tratar.

2.1.2. Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje

En consideración de Osorio et al. (2021) existen elementos que guardan relación entre sí y tienen un funcionamiento creativo en el aula que favorecen la actividad pedagógica del docente y la formación de los alumnos. Siendo los siguientes:

Tabla 1*Elementos del Proceso de enseñanza-aprendizaje*

Elementos del PEA	Significado/descripción
Contenidos, competencias y el currículo	Contesta a la siguiente interrogante: ¿Qué enseñar? Son el conjunto de temáticas o tópicos que se van a enseñar y aprender durante el proceso educativo con relación al Currículo Nacional.
Metodologías	Componente que combina a los demás elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Contesta a las siguientes interrogantes: ¿Cómo enseñar? ¿Cómo aprender?
Objetivos	Responde el ¿Para qué? Que se pretende alcanzar con el estudiante
Medios	Recursos que se pretenden usar para construir los métodos y estrategias, responden a las preguntas: ¿Con qué enseñar? ¿Con que aprender?
Planificación	Es el plan organizativo que permite al docente prepararse ante el acto pedagógico, con el fin de evaluar el PEA.
Evaluación	Es el elemento que permite evaluar y medir el PEA, con el fin de obtener los resultados alcanzados, responde a las preguntas ¿Qué se logró? ¿Qué se debe mejorar? ¿Qué resultados se obtuvieron?
Protagonistas del PEA	Son los actores que guardan relación, es decir, son los alumnos y docentes.
Contexto	Se refiere a las formas de organización (horarios, espacio, ubicación de bancas), y funcionamiento general de la institucional, además de la infraestructura y materiales, recursos que dispone la institución.

Fuente: Elaboración directa de Osorio et al. (2021, págs. 5,6).

2.1.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje de la geografía

Dentro del ámbito educativo, en especial en el área de Estudios Sociales, específicamente en el aprendizaje de geografía se desempeña un rol fundamental, puesto que, desarrollan la transmisión de saberes sobre la Tierra, características físicas, ambientales y humanas, además, no solo permite describe lugares, paisajes y regiones, sino que aborda una relación entre el ser humano y su entorno.

Asimismo, para Vargas (2009) la enseñanza de la geografía se obstruye a partir de 1954, cuando deja de ser una disciplina independiente en los programas de estudios de los centros educativos y pasa a integrarse a la asignatura de Estudios Sociales, a raíz de dicha integración se presentan problemas de enseñanza dado que el estudiante se aleja de su entorno y se consolida la memorización, es decir, el aprendizaje se vuelve más superficial,

la clase se vuelve más rutinaria donde prevalece el dictado y no existe la aclaración de ciertos fenómenos naturales, el uso de textos se vuelven la única fuente de conocimientos.

Sin embargo, para Gurevich et al. (1995) citado en Durán (2006) para que la enseñanza de la geografía alcance todos sus metas, se necesita dejar a un lado la idea de que la geografía se basa en la memorización de datos y repetición de información, dicha enseñanza requiere adoptar métodos más activos que fomenten la curiosidad, con el fin de analizar problemas reales y como esta se involucra en la vida diaria.

Rodríguez (2006) todo docente debe implementar estrategias que incentiven y estimulen al estudiante, esto implica integrar experiencias propias, realizar recorridos por el espacio comunitario y escuela con el fin de fomentar el análisis e interés por conocer los elementos de su ambiente, de igual manera, es fundamental formular interrogantes que se encuentren dirigidas al ¿Por qué de cada objeto en el espacio? ¿Cómo influye el hombre en la sociedad? ¿Qué elementos naturales encuentra en su localidad? Este tipo de interrogantes permite que el estudiante reflexione y tenga una participación más activa.

2.2. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

2.2.1. Definición

Para Guerrero (2019) son una agrupación de métodos, técnicas y actividades que el docente emplea dentro del aula de clases con fin de ayudar en el desarrollo de enseñanza aprendizaje, son diseñadas para satisfacer las necesidades individuales de los alumnos, crean un ambiente estimulante y motivador que permite desarrollar capacidades cognitivas, promueven la participación activa y la responsabilidad de aprender, con el fin de alcanzar los objetivos previstos e imprevistos en el aprendizaje del alumnado.

Sin embargo, para Jiménez y Robles (2016) “las estrategias didácticas se refieren a tareas y actividades que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr determinados aprendizajes en los estudiantes” (pág. 108), es decir, son un instrumento indispensable en el crecimiento de la actividad docente, estas deben ser bien planificadas y estructuras para facilitar el estudio y dominio de los temas adquiridos por parte de los estudiantes.

Asimismo, para Quiroz (2023) son las actividades estructuradas por el profesor con la única intención que el alumno construya su aprendizaje y alcance los intereses planificados dentro de una asignatura, una estrategia didáctica, tiene un sentido riguroso, una práctica planificada, orientado y estructurada para la alcanzar un objetivo en específico, su empleo en la práctica diaria requiere de una buena preparación de los procedimientos y técnicas que son seleccionada, diseñadas y perfeccionadas por el docente

2.2.2. Tipos de estrategias didácticas

En las estrategias didácticas, se puede evidenciar diversas opciones que pueden ser usadas dentro del salón de clases, sin embargo, expertos recomiendan las siguientes:

Tabla 2

Tipos de estrategias didácticas

Tipo	Descripción
Aprendizaje colaborativo	Esta estrategia permite que los estudiantes desarrollen trabajos en grupos pequeños con el fin de elaborar tareas, solucionar problemas, además, impulsa la colaboración y participación en equipo, así como el aprendizaje mutuo (Universidad de los Andes, 2023).
Exposición	En esta estrategia el docente expone de manera organizada ciertos contenidos a un grupo, sin embargo, los estudiantes también desarrollan exposiciones donde demuestran sus habilidades e interés por el tema objeto, el docente puede intervenir con preguntas o sugerencias al estudiante o grupo expositor.
Posibilitar la pregunta	En esta estrategia el docente fomenta el aprendizaje por medio de interrogantes, motivando al estudiante al análisis de conocimientos en sus respuestas.
Lluvia de ideas	En esta estrategia, el estudiante adquiere un aprendizaje más activo por medio de las distintas perspectivas de los compañeros de clase, además promueve una sana competencia que busca soluciones a interrogantes o problemas.
Discusión	Esta estrategia, el docente a cargo genera polémica sobre un tema y establece diferentes roles dentro del grupo. Dicha estrategia fomenta el pensamiento crítico, reflexivo y creativo, además de crear valores de tolerancia y respeto.
Trabajo de casos	Estrategia que permite al estudiante resolver problemas reales mediante conocimientos y capacidades adquiridas en clase, el docente cumple la función de retroalimentación.
Tutoría	Esta estrategia es muy importante en el desarrollo del aprendizaje, permite que el docente brinde orientación al alumno en las áreas de estudio, además permite el mejoramiento del material educativo.
Flipped Classroom (Aula invertida)	Permite que los alumnos revisen el material de aprendizaje en sus casas, de tal modo que en la clase se pueda discutir los temas analizados, con esta técnica, los estudiantes pueden participar más activamente en el proceso de aprendizaje.

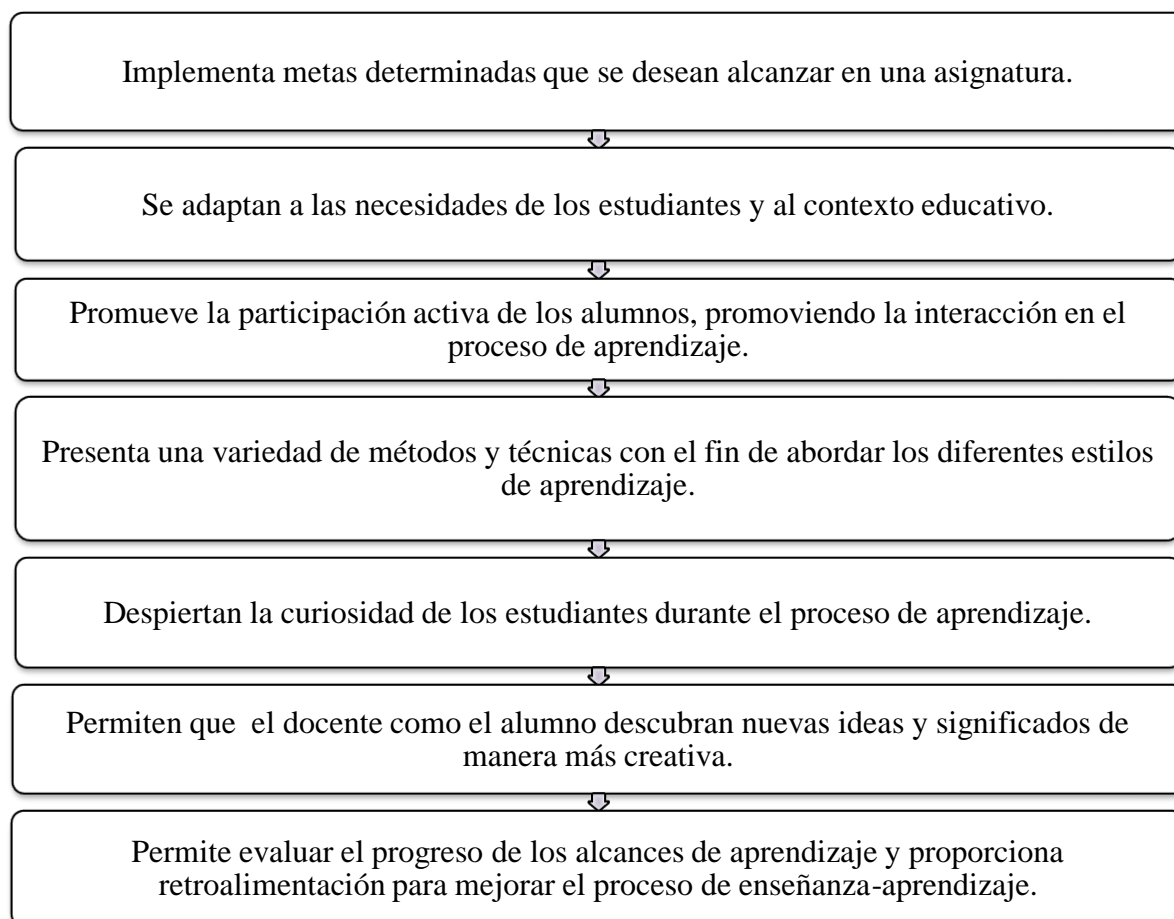
Fuente: Elaboración propia en base a Hernández et al. (2015).

2.2.3. Características de las Estrategias Didácticas

Son métodos y técnicas que usan los profesores para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, además, estas son adaptadas a las necesidades del alumno. Dentro de sus características se encuentran las siguientes:

Figura 1

Características de las Estrategias didácticas.



Fuente: Elaboración propia en base a Rovira (2018).

2.2.4. Importancia de las estrategias didácticas en la calidad de la enseñanza-aprendizaje.

Son muy importantes en la enseñanza-aprendizaje, en ellas radica la capacidad de despertar el interés de los estudiantes en su formación académica. Así lo afirman Jiménez y Robles (2016) al implementar estrategias didácticas dentro de proceso de enseñanza se obtienen resultados significativos en el entorno educativo, además, permite que el estudiante interactúe en un proceso denominado “aprender a aprender” que se basa en la interacción, utilidad y organización de actividades que dirigen los recursos intelectuales y renueva la adquisición de saberes.

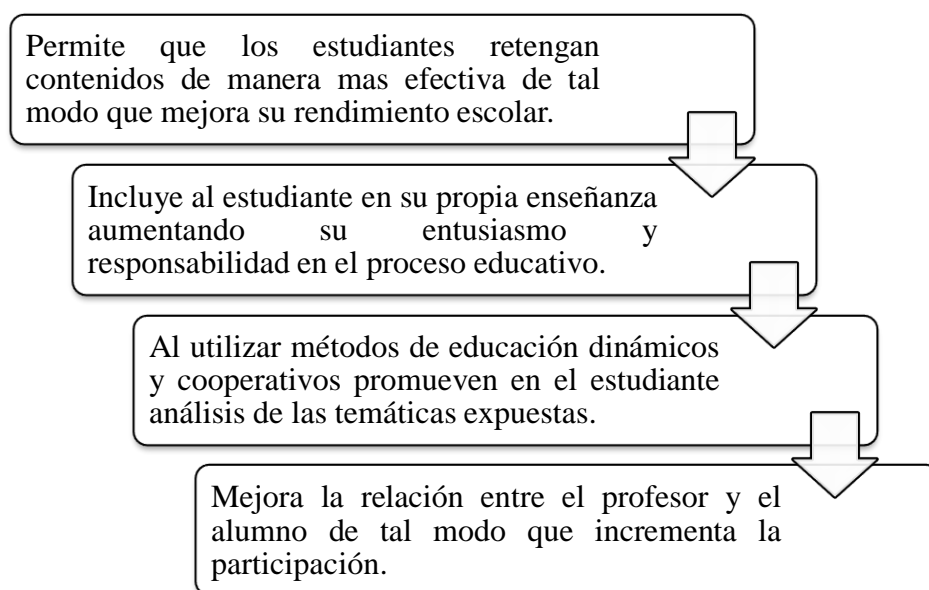
Para Jiménez et al. (2020) la aplicación de las estrategias didácticas en el proceso de enseñanza es primordial, proporciona herramientas y métodos que se acomodan a las necesidades de los discentes, promueven la intervención en el aula, al utilizar estrategias didácticas adecuadas en el ambiente de aprendizaje, este se vuelve más ingenioso y estimulante promoviendo la retención de conocimiento, el análisis crítico, el descubrimiento y la observación de los problemas que se presentan.

Flores (2022) dentro del ámbito educativo al aplicar estrategias didácticas en la formación de la enseñanza de las diferentes materias es significativa, ya que, promueven el conocimiento que se construye de manera activa, sin embargo, se debe tomar en cuenta que para la enseñanza se debe hacer uso de recursos y material didáctico (ilustraciones, juegos, etc.) para que el aula sea más interactiva, de igual manera, permiten la adecuación y la reestructuración de los saberes de los alumnos, de tal modo que estas construyen el pensamiento crítico, el análisis e interpretación de contenidos, la capacidad cognitiva y la creatividad.

Es así que la implementación de estrategias didácticas dentro del aula de clases tiene ciertos beneficios:

Figura 2

Beneficios de las estrategias didácticas.



Fuente: Elaboración propia en base a la Universidad de los Andes (2023).

2.3. LA LÚDICA

Gómez et al. (2015) la lúdica se encuentra relacionada con el juego y la diversión, y son de gran importancia en el desarrollo cognitivo de las personas, es decir, el ser humano por naturaleza propia busca informarse, expresar sentimientos y tener diferentes emociones muchas de ellas se encuentran direccionadas a la distracción que implica tener momentos de risa, gozo, gritos y llanto, estas experiencias emocionales permiten que el individuo

desarrolle capacidades cognitivas, emocionales y sociales, de igual manera, logran despertar el interés del sujeto por descubrir nuevas cosas y aplicar conocimientos sobre sí mismo o por el entorno que lo rodea.

Así mismo, *Brown* (1992) citado en *Piedra* (2018) “la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento” (pág. 98). La lúdica no solo se encuentra direccionada a la diversión y a las emociones de la vida cotidiana, por el contrario, está muy presente en la toma de conocimientos y en el crecimiento integral del individuo, permitiendo fortalecer la creatividad, la socialización y el aprendizaje a través del juego.

Sin embargo, para *Ruiz y Ubalde* (2022) la lúdica tiene un concepto diferente ya que esta se relaciona con el aprendizaje educativo

Se define lúdica como una esencia vital que impulsa y mantiene la dinámica de la enseñanza-aprendizaje y del desarrollo cognitivo y humano, como un sistema abierto en constante renovación, dentro de un ambiente de confianza, alegría y pasión viva por descubrir la realidad e interpretarla, desde perspectivas propias de los alumnos —según sus edades y niveles—, para que, con ello, formen un pensamiento crítico, pero también creativo, y para que sean capaces de generar iniciativas y resoluciones a los problemas que directa o indirectamente les afectan (pág. 134).

Para el autor la lúdica dentro del ámbito escolar es de gran importancia porque genera un entorno agradable y de seguridad para la formación del enseñanza y aprendizaje, despierta la curiosidad del estudiante por prepararse y descubrir la realidad de los acontecimientos, tomando en cuenta los grados de desarrollo y edades. De igual manera la lúdica es un procedimiento abierto, es decir que no presenta estructuras inflexibles que se deban seguir, por el contrario estas son adaptables a las necesidades del grupo de clases, con el fin de promover el análisis, el pensamiento crítico y la imaginación de cada uno de los discentes

Para *Pomare y Steele* (2018) en el ámbito educativo, la lúdica es una estrategia pedagógica importante permite que los estudiantes alcancen y reconozcan los nuevos saberes de los diversos temas brindados por el docente través del juego, alcanzando niveles muy altos en la formación educativa, ya que el juego promueve la curiosidad, el análisis y el encuentro con el aprendizaje, de igual manera, estas proporcionan un entorno de confianza en el aula de clases, además, impulsan el desarrollo intelectual y emocional-social en el alumno.

2.4. ACTIVIDADES LÚDICAS

Para *Candela y Benavides* (2020) se considera actividades lúdicas a aquellos juegos recreativas que se realizan con el fin de entretener y disfrutar, promueven el sentido del humor de las personas, el desarrollo de las capacidades, sin embargo, su importancia va más allá de los momentos de diversión, al ser llevadas al ámbito académico estas se convierten

en una herramienta estratégica, ya que el juego permite que el aula de clases sea un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo, de igual manera las actividades lúdicas fomentan la confianza, la independencia y refuerzan el aprendizaje de una manera más dinámica.

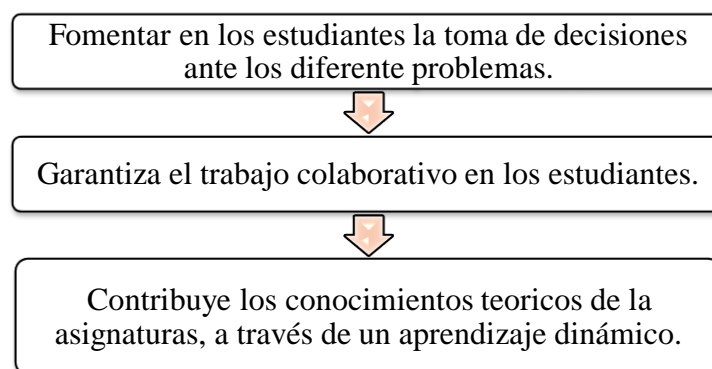
Para Gómez et al. (2015) las actividades lúdicas promueven la confianza, la independencia y el desarrollo integral de las personas, teniendo gran importancia no solo en el ámbito del entretenimiento sino también en el ámbito escolar ya que permite que el estudiante descubra e investigue saberes a través del juego fomentando el aprendizaje significativo, así mismo, “toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad” (pág. 30) la satisfacción se refiere al ingenio y a las emociones que tiene el participante; la seguridad permite que a través de las reglas del juego los individuos se sientan apoyados tanto en emociones, en actividad física y psicológica al momento de llevar a cabo alguna función en la actividad y por último la libertad, los participantes actúan de manera autónoma en la toma de soluciones dentro el juego, estas condiciones favorecen en el aprendizaje de los discentes.

Asimismo, para Reyes (2015) dichas actividades fortalecen el desarrollo, el análisis y la relación entre los alumnos, de tal modo, que si las actividades lúdicas son ocupadas de manera correcta, estas conforman un instrumento estratégico muy importante para el proceso educativo ya que posibilita que el estudiante sea más activo, creativo, analice y descubra su aprendizaje a través de actividades de entretenimiento, también desarrolla habilidades en los trabajos grupales y fortalece la tolerancia de las perspectivas distintas de sus compañeros de clase.

Martínez (2008) citado en Mayolema (2015) las actividades lúdicas dentro del ámbito académico tienen los siguientes objetivos:

Figura 3

Objetivos de las actividades lúdicas.



Fuente: Elaboración propia en base a Martínez (2008) citado en Mayolema (2015).

2.4.1. Importancia y beneficios de las actividades lúdicas

En el ambiente educativo las actividades lúdicas tienen gran importancia, ya que permiten que a través del juego se despierte el entusiasmo de los alumnos por estudiar los contenidos de una asignatura. Es así, que para Maldonado (2016) la actividad lúdica como estrategia pedagógica contribuye en la formación de los estudiantes promoviendo la participación activa, la independencia y la confianza, ya que, brindan un ambiente dinámico y creativo permitiendo que el alumno a través del juego retenga conceptos básicos y difíciles a largo tiempo, además, desarrollan capacidades en el individuo como el razonamiento crítico, la solución de problemas ante cualquier acontecimiento y permite que el alumno sea más espontáneo.

Para Arias (2019) la integración de actividades lúdicas dentro del aula de clases es fundamental, ya que, crean un entorno más ameno y propicio para alcanzar el conocimiento, permite que el alumno desarrolle habilidades y facultades cognitivas e impulsa la relación entre compañeros de clase, además, la lúdica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje permite que el alumno despierte la curiosidad por aprender, plantee soluciones a los problemas y exprese puntos de vista, sin miedo al fracaso o a ser juzgados.

En este sentido, considerando Sánchez (2000) citado en Tamayo y Restrepo (2017) mencionan que las actividades lúdicas tienen diferentes beneficios en el individuo, siendo los siguientes:

Tabla 3

Beneficios de las actividades lúdicas

	Beneficios
Desde lo cognitivo	Al introducir actividades lúdicas en el aula permite que el estudiante desarrolle habilidades como observación, interpretación y resolución de los problemas, promoviendo el aprendizaje significativo.
Desde lo motriz	Las actividades lúdicas permiten el estudiante desarrolle capacidades motrices y físico deportivas, contribuyendo al desarrollo integral del individuo.
Desde lo afectivo	Fortalece las emociones del individuo, facilita la comprensión y dominio del entorno.
Desde el aspecto social	Permite una buena comunicación en un grupo de individuos, favorece la responsabilidad y colaboración.

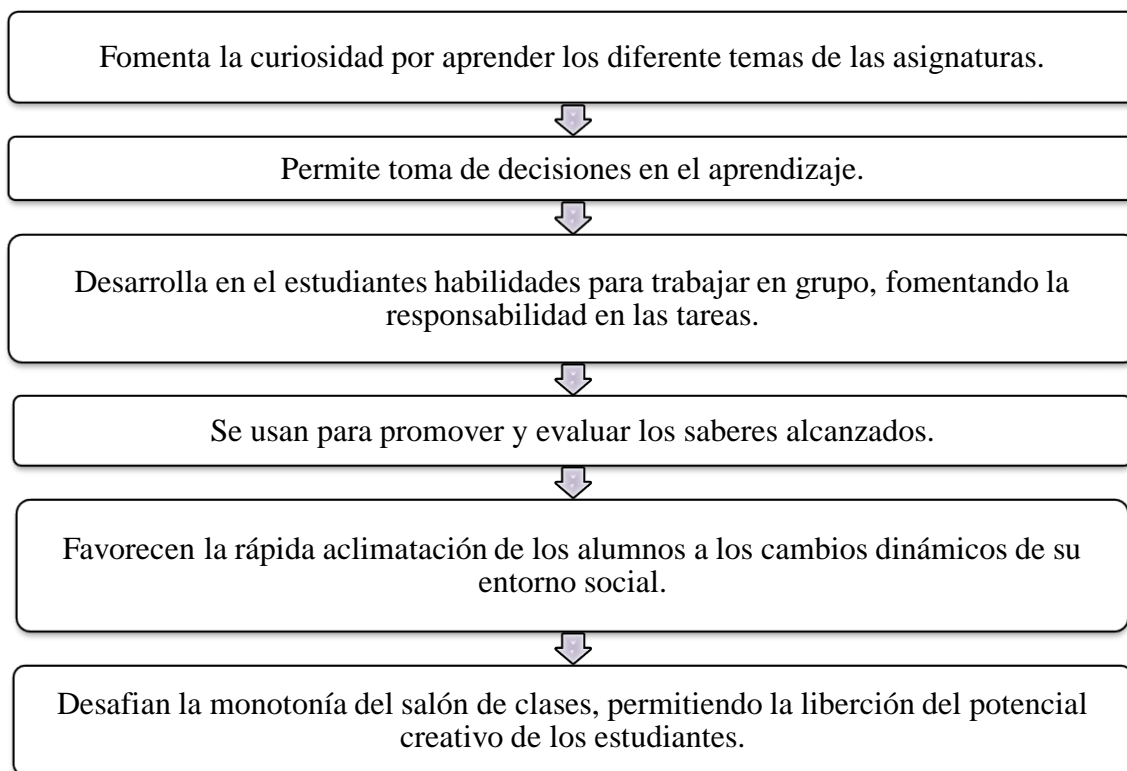
Fuente: Elaboración propia en base a Tamayo y Restrepo (2017).

2.4.2. Características de las actividades lúdicas

En el campo educativo las actividades lúdicas presentan las siguientes características, en consideración a Roso (2012) citado en Moyolema (2015) expresa que son las siguientes:

Figura 4

Características de las actividades lúdicas.



Fuente: Elaboración propia en base a la Roso (2012) citado en Moyolema (2015)

2.4.3. Clasificación de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se encuentran clasificadas de acuerdo a las ventajas que tiene cada una de ellas:

Tabla 4

Clasificación de las actividades lúdicas

Tipo	Definición
Actividades lúdicas libres	Este tipo de actividad permite que el individuo sea independiente y espontaneo al momento de desarrollar la actividad, fomenta la imaginación y la creatividad.
Actividades lúdicas dirigidas	En este tipo de actividad, el docente es el encargado de crear e imitar las actividades recreativas que se van a desarrollar, con el fin de incrementar el

aprendizaje, desarrollo intelectual, social, motriz y afectivo.

Fuente: Elaboración propia en base a Solórzano y Tariguano (2010).

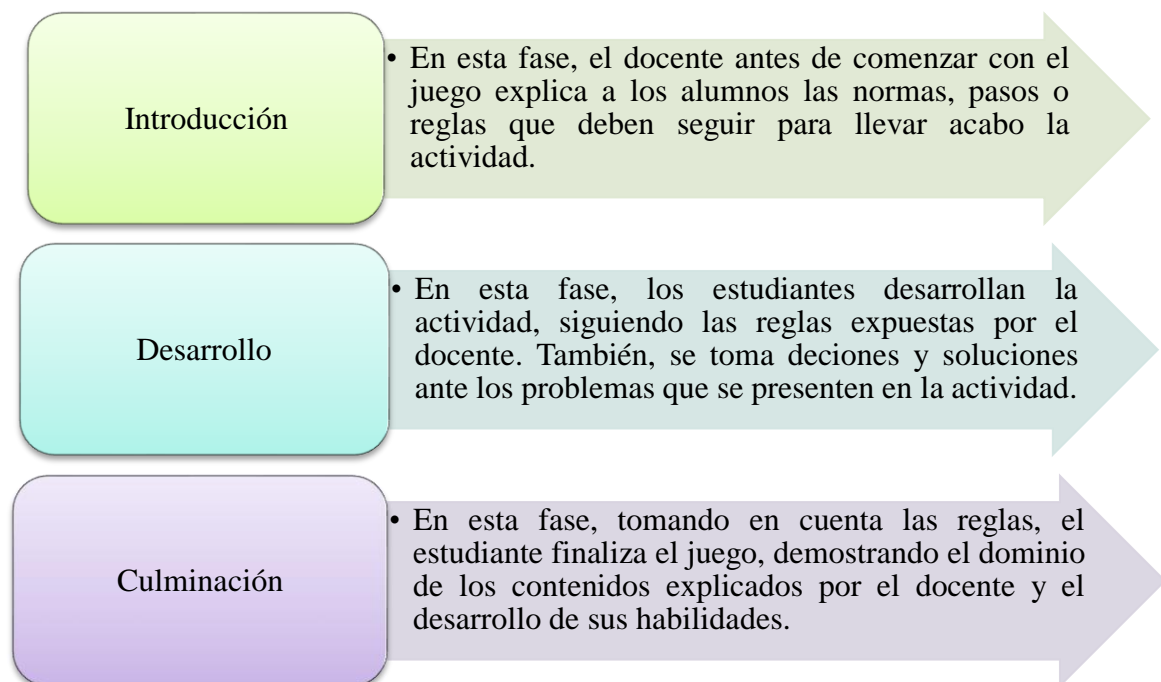
2.4.4. Fases de las actividades lúdicas

Para, Moyolema (2015) a través de estas etapas se pretende que dentro del ámbito educativo las actividades lúdicas sean realizadas de una manera ordenada, siguiendo las reglas que el docente presenta a los estudiantes al inicio de la actividad, con el fin de llegar a los intereses de aprendizaje y de igual manera, se busca que los alumnos pasen a ser pilar fundamental en el aprendizaje y domine los temas de las asignaturas.

Roso (2012) citado en Mayolema (2015) considera que en el ámbito educativo las actividades lúdicas presentan las siguientes fases:

Figura 5

Fases de las actividades lúdicas.



Fuente: Elaboración propia en base a Roso (2012) citado en (2015).

2.4.5. Relación de las actividades lúdicas con el proceso de enseñanza-aprendizaje de la geografía.

Marca et al. (2021) la incorporación de actividades recreativas en el transcurso del proceso de aprendizaje de los continentes, así como en la enseñanza de la geografía y otras asignaturas, demuestra ser de gran provecho, esto posibilita que los estudiantes se desenvuelvan de manera más creativa, ya que, a través de su uso mejora la confianza y las habilidades del estudiante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, además permiten el estudio y la comprensión de la globalización, de la preocupación ambientales y la

organización de los asentamiento de los grupos sociales de una manera más dinámica favoreciendo el capacidad integral del alumno.

Para Mujica et al. (2022) la lúdica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la geografía, así como de los continentes, es fundamental, ya que, estas actividades permiten que el espacio de trabajo sea más dinámico y promueva la participación activa, el estudio de los eventos naturales, de los significados geográficos y los lugares, mediante el juegos, mapas y libros didácticos, salidas de campo permiten que el estudiante adquiera conocimientos de una manera más práctica y compare la relación del ser humano con el espacio geográfico, así mismo las actividades recreativas durante el proceso de enseñanza de la geografía desarrolla en el alumno capacidades para la resolución de problemas geográficos, pensamiento crítico y su respectiva interpretación, análisis de mapas y datos geográficos.

CAPÍTULO III.

3. METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

Mixto En la siguiente investigación se empleó un enfoque mixto. Para Hernández et al. (2011) en este enfoque se aplica una técnica cualitativa y cuantitativa por separado, se desarrollan entrevistas y encuestas con el fin de tener diferentes opiniones sobre el tema investigado, en este tipo de enfoque se integran las dos técnicas para tener resultados confiables. De tal modo, la investigación es cuantitativa porque se realizó una revisión bibliográfica y una entrevista al profesor a cargo de la materia; es cualitativa porque se realizó encuestas a los alumnos de 8vo grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

3.2.1. Por el nivel o alcance

Descriptiva: Para Hernández et al. (2011) en este nivel se busca reunir, estudiar y presentar información sobre los eventos que acontecen, con la finalidad de explicarlos en su entorno natural. Dentro del trabajo investigativo se desarrolló una exploración de contenido, con el fin de describir y explicar todos los aspectos relacionados a las variables de la investigación y como estas se relacionan con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.2.2. Por el lugar

Bibliográfica/documental: En la investigación se realizó una revisión bibliográfica de las diferentes fuentes de información como: tesis, artículos, revistas, entre otras más, que permitieron el desarrollo de los antecedentes, problemática y marco referencial de la investigación que tiene como título “Actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: el continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB”.

De campo: En la investigación se realizó encuestas a los alumnos de octavo grado de Educación General Básica y entrevistas los docentes con el fin de obtener datos importantes que respalden el tema de investigación.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

No experimental: Para Hernández et al. (2011) este tipo de diseño hace referencia a que al momento de desarrollar la investigación no existe ninguna manipulación de las variables, netamente se basa en la observación de eventos para después examinar cada uno de ellos. Es no experimental dado que no se manipulo ningún de los factores como las actividades lúdicas, estrategias didácticas y la enseñanza aprendizaje de los alumnos de octavo año de Educación General Básica.

3.4.TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1. Técnica

Encuesta: Se aplicó la siguiente técnica a los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con el fin de obtener datos relevantes que respalden el tema de investigación.

La encuesta para los estudiantes se realiza en base a la escala Likert. Para Maldonado (2007) la escala de Likert es un método de recolección de datos cuantitativos utilizado en una investigación científica, esta se basa en una gama de ítems o juicios ante los cuales se requiere la respuesta del participante ante la afirmación, las respuestas se solicitan en términos de grados de acuerdo o desacuerdo en relación a la afirmación planteada, a cada nivel se le asigna un valor numérico que normalmente va del 1 al 5, con el fin de obtener una puntuación final.

Entrevista: Se realizó una entrevista al docente encargado de la materia de Estudios Sociales de los octavos años de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con el fin de obtener información muy importante que respalden a la investigación.

3.4.2. Instrumento

Cuestionario: Se realizó un cuestionario de 10 preguntas que tenía relación con el tema de investigación, posteriormente, se desarrolló una tabulación de los datos obtenidos, con el fin de tener información importante que ayude en la investigación.

Guía de entrevista: Antes de tener la entrevista con el docente, se realizó una guía de 8 preguntas que tenían relación con las estrategias didácticas usadas en el aula y las actividades lúdicas, posteriormente se realizó un análisis de cada una de las respuestas obtenidas.

3.5.POBLACIÓN DE ESTUDIO Y TAMAÑO DE MUESTRA

En la recolección de información de la investigación se trabajó con estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada” de la ciudad de Archidona, específicamente con alumnos que pasan el octavo años, teniendo un total de 122 estudiantes: 47 estudiantes hombres y 75 estudiantes mujeres, que se encuentran distribuidos en cuatro paralelos, que se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 5*Distribución de los estudiantes de la UEFMI*

DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO DE EGB DE LA UEFMI		
Curso	Paralelo	Número de estudiantes
Octavo Año de EGB	“A”	30
	“B”	29
	“C”	31
	“D”	32
Total de estudiantes		122

Fuente: elaboración propia en base a los datos de la secretaria de la UEFMI (2024).

Asimismo, se trabajó con un docente encargado de la materia de Estudios Sociales de los octavos años de EGB, teniendo una población total de 123 involucrados. La técnica de selección de muestra es intencional, dado a las posibilidades de acercamiento al grupo inmerso a la investigación, de los octavos años de EGB del año electivo 2023-2024 de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”

CAPÍTULO IV.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.RESULTADOS

4.1.1. Encuestas realizadas a los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”

1) *Siente interés por la asignatura de Estudios Sociales.*

Tabla 6

Interés por la asignatura de Estudios Sociales.

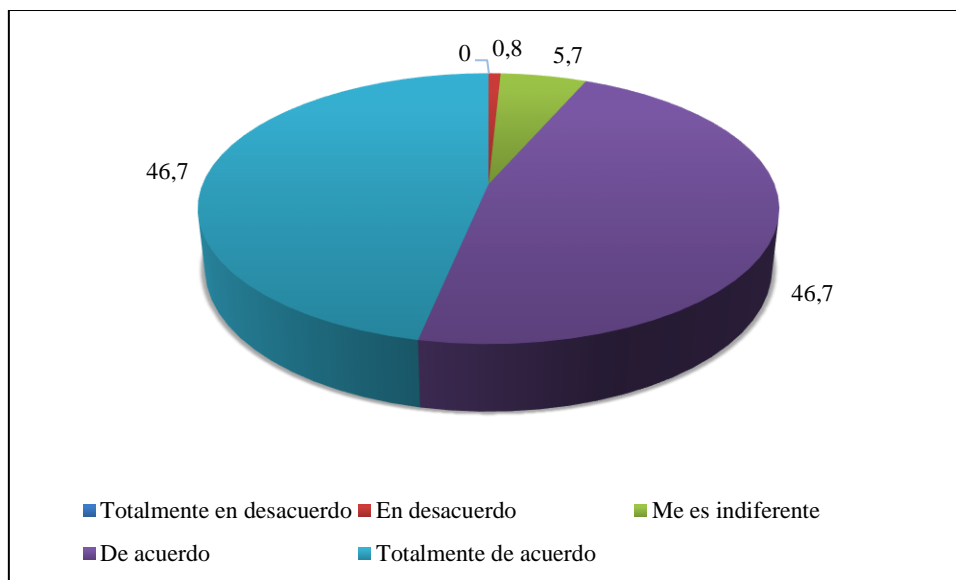
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	1	0,8%
Me es indiferente	7	5,7%
De acuerdo	57	46,7%
Totalmente de acuerdo	57	46,7%
TOTAL	122	100

Fuente: Encuestas dirigida a los estudiantes de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia

Figura 6

Interés por la asignatura de Estudios Sociales.



Fuente: Representación gráfica de la Tabla 6.

Elaboración: propia

Análisis: De acuerdo a la información obtenida en las encuestas, los alumnos de octavo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con respecto a la pregunta: Siente interés por la asignatura de Estudios Sociales, el 46,7% están de acuerdo y totalmente de acuerdo; el 5,7% se sienten indiferentes; el 0,8% están en desacuerdo y 0% están totalmente en desacuerdo.

Interpretación: Hay un gran porcentaje de alumnos de 8vo año de EGB que consideran que tienen interés por la asignatura de Estudios Sociales, sin embargo es preocupante porque existe un número menor de estudiantes que consideran que tienen cierto desinterés, ya sea, tal vez porque consideran que la asignatura es muy teórica y monótona.

2) *Las clases de Estudios Sociales son dinámicas.*

Tabla 7

Las clases de son dinámicas

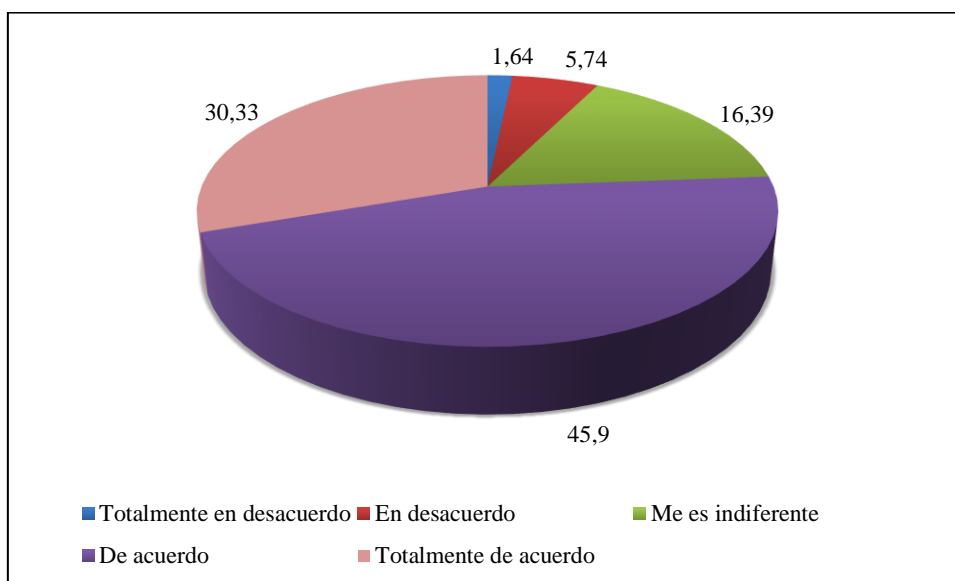
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	2	1,6%
En desacuerdo	7	5,7%
Me es indiferente	20	16,4%
De acuerdo	56	45,9%
Totalmente de acuerdo	37	30,3%
TOTAL	122	100

Fuente: Encuestas dirigida a los estudiantes de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia

Figura 7

Las clases de son dinámicas.



Fuente: Representación gráfica de la Tabla 7

Elaboración: Propia.

Análisis: De acuerdo a la información obtenida en las encuestas, los alumnos de octavo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con respecto a la pregunta: las clases de Estudios Sociales son dinámicas, el 45,9% están de acuerdo; el 30,3% están totalmente de acuerdo; el 16,4% se sienten indiferentes; el 5,7% están en desacuerdo y el 1,6% están totalmente en desacuerdo.

Interpretación: Un gran número de estudiantes de 8vo año de EGB mencionan que las clases de Estudios Sociales son atractivas e interesantes, sin embargo, existe un pequeño grupo de alumnos que consideran que las clases no son para dinámicas, ya sea porque no se encuentran motivados por las estrategias que el docente utiliza al momento de explicar algún tema del texto de Estudios Sociales, porque no se le da un espacio para participar o tal vez porque las estrategia no son innovadoras y no atienden las necesidades del estudiante.

3) *Es participativo en la clase de Estudios Sociales.*

Tabla 8

Participación en la clase de Estudios Sociales.

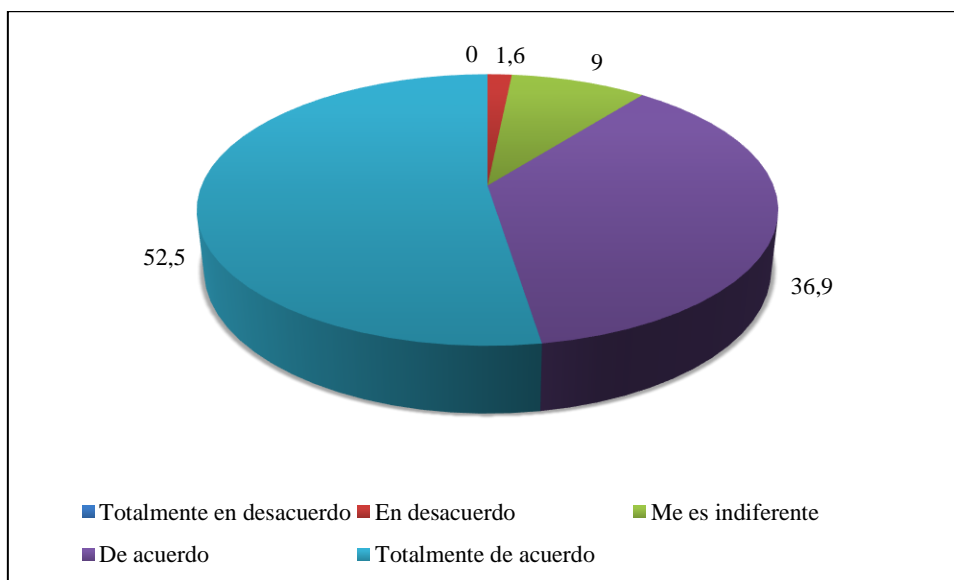
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	2	1,6%
Me es indiferente	11	9%
De acuerdo	45	36,9%
Totalmente de acuerdo	64	52,5%
TOTAL	122	100

Fuente: Encuestas dirigida a los estudiantes de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia

Figura 8

Participación en la clase de Estudios Sociales.



Fuente: Representación gráfica de la Tabla 8

Elaboración: Propia.

Análisis: De acuerdo a la información obtenida en las encuestas, los alumnos de octavo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con respecto a la pregunta: es participativo en la clase de Estudios Sociales, el 52,5% está totalmente de acuerdo; el 36,9% está de acuerdo; el 9% es indiferente; el 1,6 está en desacuerdo y 0% está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: Un gran número de estudiantes de 8vo año de EGB consideran que tienen una participación activa en las clases de Estudios Sociales ya sea porque su nivel de confianza es alto, sin embargo, existe un pequeño grupo que no participa en clases, esto puede darse por diversos factores como: tener cierta inseguridad en las respuesta, miedo al fracaso y ser juzgados, desconocimiento del tema, considerar que el tema es difícil, el cansancio en los estudiantes puede afectar la concentración en los temas, entre otros aspectos más, lo que dan como resultado que el estudiante no se involucre en los temas que se desarrollan en la clase.

4) *El nivel de conocimiento que tiene sobre el continente americano es.*

Tabla 9

Nivel de conocimiento del estudiante.

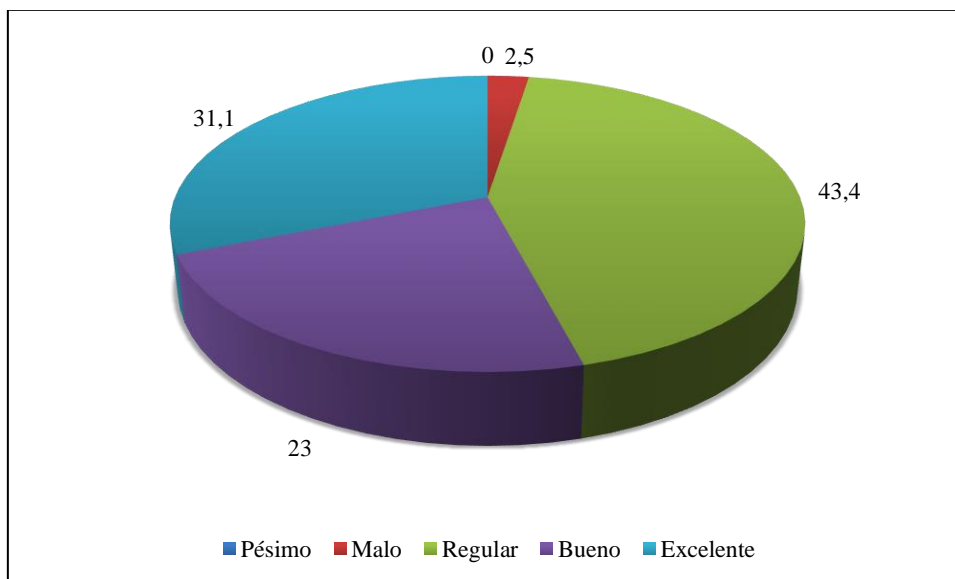
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pésimo	0	0%
Malo	3	2,5%
Regular	53	43,4%
Bueno	28	23%
Excelente	38	31,1%
TOTAL	122	100

Fuente: Encuestas dirigida a los estudiantes de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia

Figura 9

Nivel de conocimiento del estudiante.



Fuente: Representación gráfica de la Tabla 9

Elaboración: Propia.

Análisis: De acuerdo a la información obtenida en las encuestas, los alumnos de octavo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con respecto a la

pregunta: nivel de conocimiento que tiene sobre el continente americano, el 43,4% es regular; el 31,1 es excelente; el 23 % es bueno; el 2,5% es malo y el 0% es pésimo.

Interpretación: Dentro de los alumnos de 8vo grado, existe un porcentaje bajo de alumnos que mencionan que su conocimiento acerca del continente americano es bueno, sin embargo, es preocupante que existe un porcentaje alto que mencionan que su conocimiento no es tan bueno, esto tal vez, se deba a que el docente no está usando estrategias didácticas que despierten el interés y contribuyan con el desarrollo del conocimiento de este tema.

5) *El docente utiliza alguna actividad lúdica, como juegos, al momento de impartir su clase.*

Tabla 10

El docente utiliza alguna actividad lúdica en sus clases.

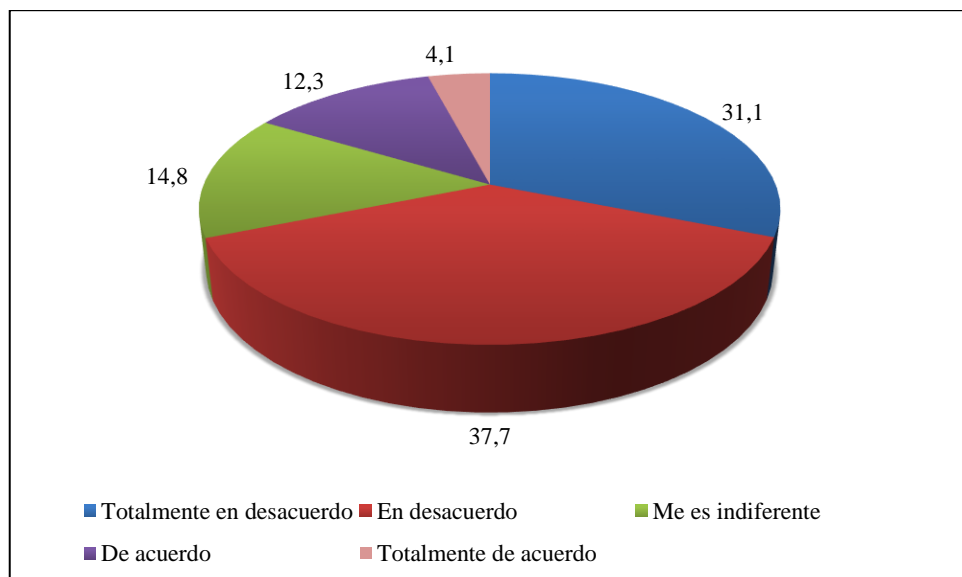
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	38	31,1
En desacuerdo	46	37,7
Me es indiferente	18	14,8
De acuerdo	15	12,3
Totalmente de acuerdo	5	4,1
TOTAL	122	100

Fuente: Encuestas dirigida a los estudiantes de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia

Figura 10

El docente utiliza alguna actividad lúdica en sus clases.



Fuente: Representación gráfica de la Tabla 10

Elaboración: Propia.

Análisis: De acuerdo en la información obtenida en encuestas, los alumnos de octavo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con respecto a la

pregunta: el docente utiliza alguna actividad lúdica, como juegos, al momento de impartir su clase, el 37,7 está en desacuerdo; el 31,1% totalmente en desacuerdo; el 14,8% es indiferente; el 12,3% está de acuerdo y el 4,1% totalmente de acuerdo.

Interpretación: Dentro de los alumnos de 8vo grado, existe un porcentaje alto que mencionan que están en desacuerdo que el docente utilice alguna actividad lúdica (juegos) al momento de exponer sus clases, sin embargo existe un grupo pequeño que menciona que si utiliza alguna actividad lúdica que despierte el interés de los estudiantes por un tema.

6) Le gustaría aprender geografía a través de actividades lúdica (juegos).

Tabla 11

Aprendizaje a través de las actividades lúdicas.

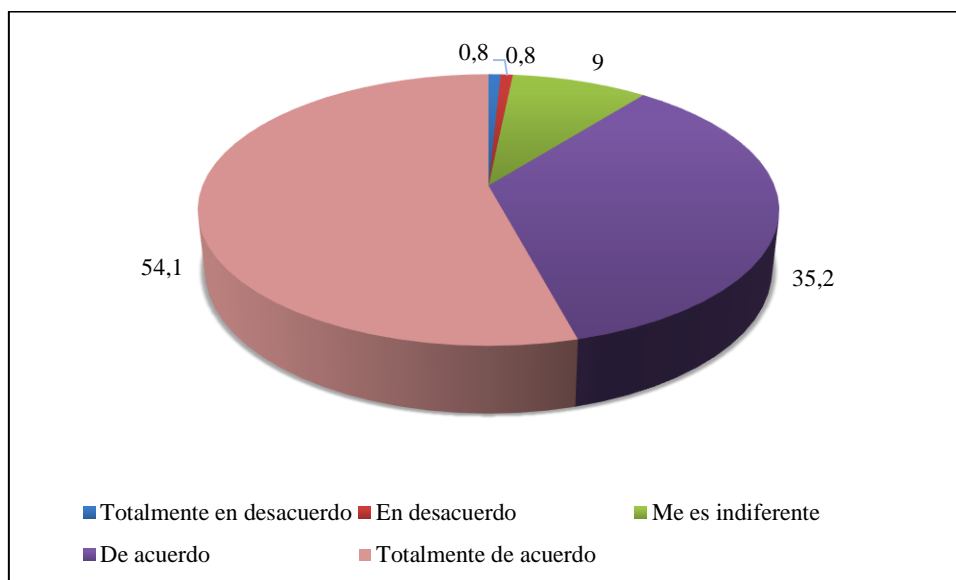
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	0,8%
En desacuerdo	1	0,8%
Me es indiferente	11	9%
De acuerdo	43	35,2%
Totalmente de acuerdo	66	54,1%
TOTAL	122	100

Fuente: Encuestas dirigida a los estudiantes de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia

Figura 11

Aprendizaje a través de las actividades lúdicas.



Fuente: Representación gráfica de la Tabla 11

Elaboración: Propia.

Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos en encuestas realizadas a los alumnos de octavo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con respecto a la pregunta: le gustaría aprender geografía a través de las actividades lúdicas, el 54,1% está

totalmente de acuerdo, el 35,2% está de acuerdo; el 9% es indiferente; el 0,8% está totalmente en desacuerdo y en desacuerdo.

Interpretación: De los alumnos encuestados, un gran porcentaje menciona que están de acuerdo que el aprendizaje del continente americano se de a través de actividades lúdicas, sin embargo un pequeño grupo no está de acuerdo, dando a entender que el grupo de estudiantes no sienten algún interés por la materia de Estudios Sociales, es decir, se cierran a la oportunidad de aprender de una manera más dinámica.

7) *Las ventajas de usar actividades lúdicas en el aprendizaje son: Motivación del alumno, dinamización de las clases, protagonismo del alumno, retroalimentación, creatividad, cooperación y diversión.*

Tabla 12

Ventajas de usar las actividades lúdicas.

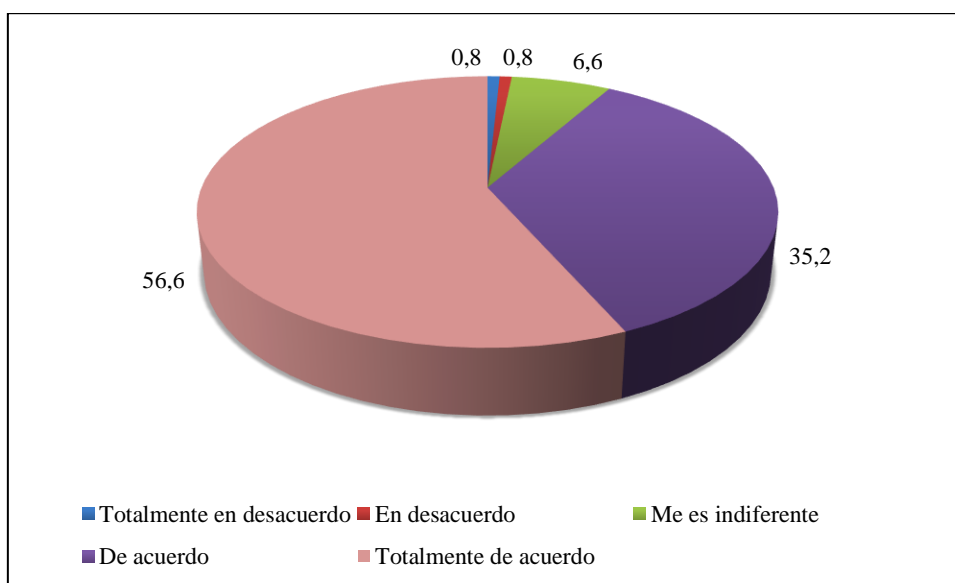
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	0,8%
En desacuerdo	1	0,8%
Me es indiferente	8	6,6%
De acuerdo	43	35,2%
Totalmente de acuerdo	69	56,6%
TOTAL	122	100

Fuente: Encuestas dirigida a los estudiantes de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia

Figura 12

Ventajas de usar las actividades lúdicas.



Fuente: Representación gráfica de la Tabla 12

Elaboración: Propia.

Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos en las encuestas realizadas a los estudiantes de octavo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con respecto a la pregunta: las ventajas de usar actividades lúdicas, el 56,6% está totalmente de acuerdo; el 35,2% está de acuerdo; el 6,6% son indiferentes y el 0,8% están totalmente en desacuerdo y desacuerdo.

Interpretación: Gran parte de los estudiantes encuestados mencionan que están de acuerdo con las ventajas de usar actividades lúdicas en el aprendizaje, esto sea porque les produce motivación, son divertidas, tienen una participación más activa, sin embargo, existe un grupo pequeño que menciona que no están de acuerdo con las ventajas, esto sea porque no tienen el mismo grado de interés en la asignatura a diferencia de los demás compañeros.

8) *Las desventajas de usar actividades lúdicas en el aprendizaje son: desmotivación en el estudiante por no tener ser el primer lugar, la actividad consume demasiado tiempo, existe una competitividad excesiva, el estudiante se centra solo en ganar.*

Tabla 13

Desventajas de usar actividades lúdicas en el aprendizaje.

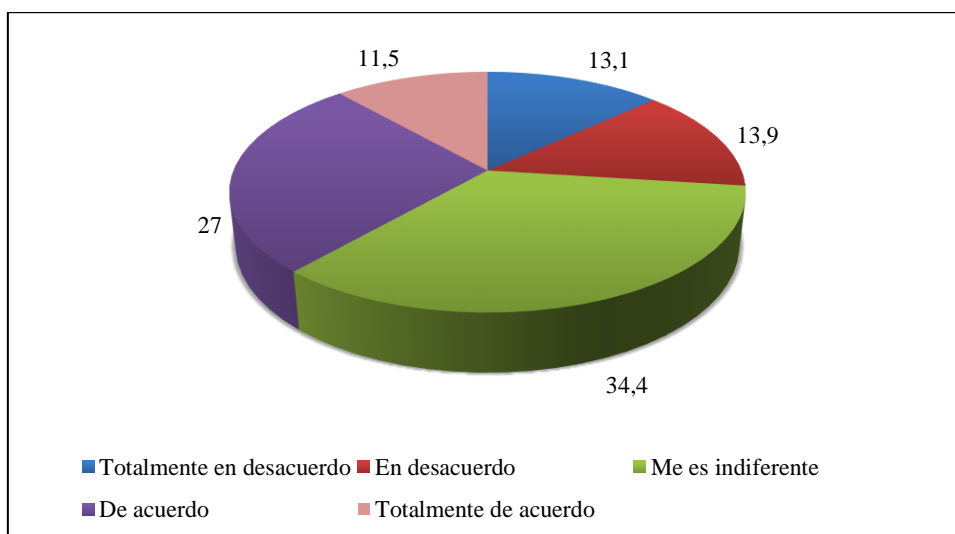
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	16	13,1%
En desacuerdo	17	13,9%
Me es indiferente	42	34,4%
De acuerdo	33	27%
Totalmente de acuerdo	14	11,5%
TOTAL	122	100

Fuente: Encuestas dirigida a los estudiantes de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia

Figura 13

Desventajas de usar actividades lúdicas en el aprendizaje.



Fuente: Representación gráfica de la Tabla 13

Elaboración: Propia.

Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos en las encuestas realizadas a los alumnos de octavo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con respecto a la pregunta: las desventajas de usar actividades recreativas en el aprendizaje, el 34,4% es indiferente; 27% está de acuerdo; el 13,9% está en desacuerdo; el 13,1% está totalmente en desacuerdo y el 11,5% está totalmente de acuerdo.

Interpretación: La mayoría de los estudiantes encuestados mencionan que están en desacuerdo con las desventajas de usar las actividades recreativas en el aprendizaje, sin embargo, existe un pequeño grupo que está de acuerdo con las desventajas mencionadas, dando como resultado que las actividades lúdicas no representan desventajas en el aprendizaje de los estudiantes

9) *Las habilidades que se desarrollan al momento de usar las actividades lúdicas en el aprendizaje del continente americano son: el razonamiento y la reflexión.*

Tabla 14

Habilidades que se desarrollan las actividades lúdicas.

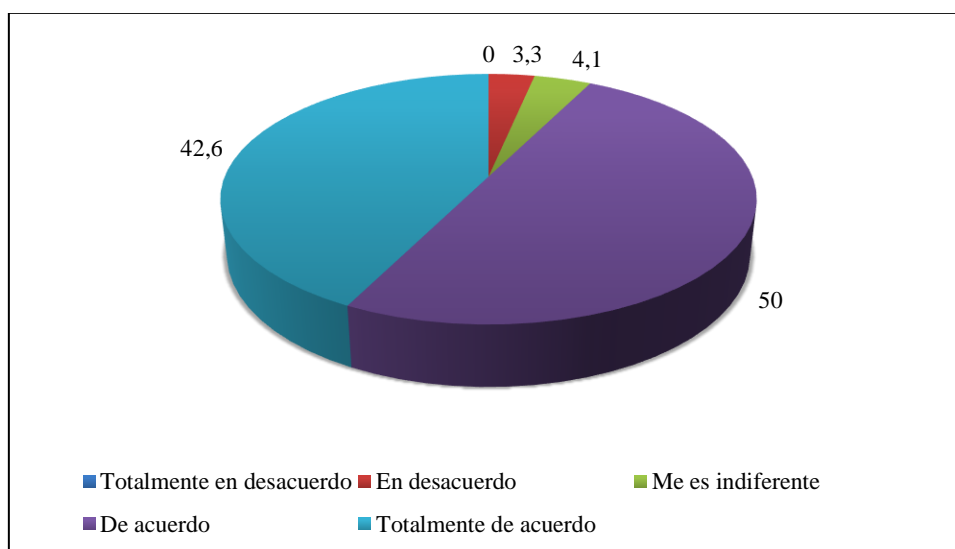
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	4	3,3%
Me es indiferente	5	4,1%
De acuerdo	61	50%
Totalmente de acuerdo	52	42,6%
TOTAL	122	100

Fuente: Encuestas dirigida a los estudiantes de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia

Figura 14

Habilidades que se desarrollan las actividades lúdicas.



Fuente: Representación gráfica de la Tabla 14

Elaboración: Propia.

Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos de las encuestas realizadas a los alumnos de octavo grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con respecto a la pregunta: habilidades que se desarrollan al momento de usar las actividades lúdicas, el 50% está de acuerdo; el 42,6% está totalmente de acuerdo; 4,1% son indiferente; el 3,3% está en desacuerdo y el 0% está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: De los estudiantes encuestados, la mayoría de los alumnos consideran que las habilidades que se desarrollan al usar las actividades lúdicas son el razonamiento y la reflexión, sin embargo un pequeño porcentaje está en desacuerdo con dichas habilidades, esto sea porque no se encuentren motivados por las actividades presentadas.

10) Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo del conocimiento, especialmente en el aprendizaje del continente americano.

Tabla 15

Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo del conocimiento.

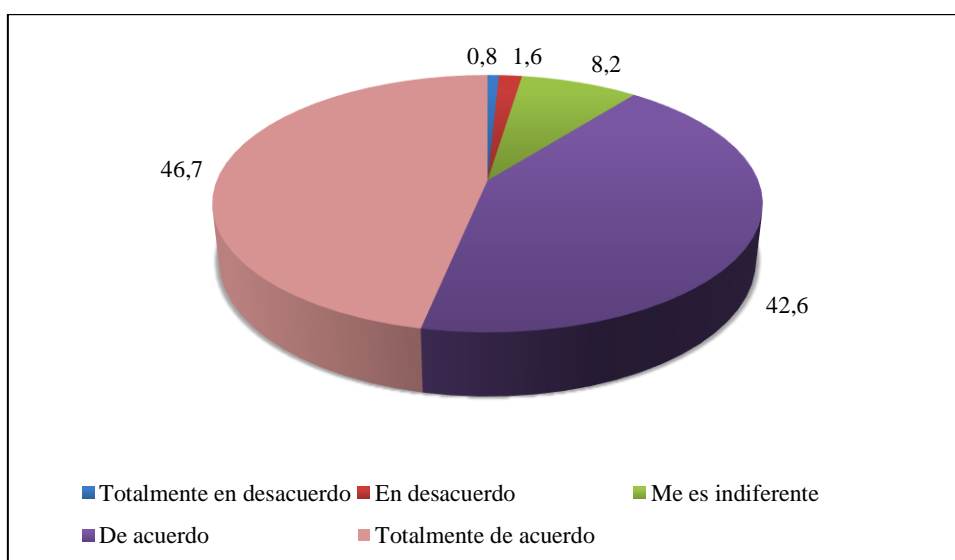
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente en desacuerdo	1	0,8%
En desacuerdo	2	1,6%
Me es indiferente	10	8,2%
De acuerdo	52	42,6%
Totalmente de acuerdo	57	46,7%
TOTAL	122	100

Fuente: Encuestas dirigida a los estudiantes de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia

Figura 15

Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo del conocimiento.



Fuente: Representación gráfica de la Tabla 15

Elaboración: Propia.

Análisis: De acuerdo a los datos obtenidos en las encuestas realizadas a los alumnos de octavo año de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”, con respecto a la pregunta: las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo del conocimiento, especialmente en el aprendizaje del continente americano, el 46,7% están totalmente de acuerdo; el 42,6% están de acuerdo; el 8,2% son indiferentes; el 1,6% está en desacuerdo y el 0,8% está totalmente en desacuerdo.

Interpretación: De los estudiantes encuestados, un gran número de estudiantes consideran que las actividades lúdicas contribuyen en el aprendizaje de los continentes, sin embargo, hay un pequeño grupo de alumnos que no están de acuerdo, ya sea porque consideran que las actividades lúdicas no son innovadoras o llamativas para sus necesidades pero al existir un grupo grande que está de acuerdo, permite ver a las actividades lúdicas como una oportunidad para renovar la enseñanza y aprendizaje del continente americano.

4.1.2. Entrevista aplicada al docente encargado de los octavos años de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada” año electivo 2023-2024.

Caracterización del entrevistado

Licenciado. Freddy Mamallacta.

Formación Académica

- Licenciado en Educación mención Estudios Sociales (Universidad Indoamérica)
- Licenciado en Educación General Básica (Universidad Técnica de Loja)

Experiencia

Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”

Pregunta 1

¿Cree usted necesario e importante el uso de estrategias didácticas al momento de impartir clases?

Respuesta: Considero que al utilizar estrategias didácticas en el aula de clases son muy importantes ya que muchas veces los estudiantes se aburren o pierden el interés de aprender porque las clases son solo teóricas y nada dinámicas, al ser la asignatura de Estudios Sociales necesitamos más estrategias que impulsen el fortalecimiento de habilidades, el trabajo colaborativo y la retroalimentación de los temas que se abordan en la asignatura, con el fin de que el estudiante no quede con vacíos de conocimiento y este problema perjudique al aprendizaje del siguiente nivel de estudios (Mamallacta, 2024).

Figura 16

Importancia de las Estrategias Didácticas.



Fuente: Frecuencia de códigos de la entrevista docente.

Elaboración: propia en la plataforma Nvivo

Análisis: El problema en el aprendizaje, es el aburrimiento y la pérdida de interés por aprender, debido a que las clases son teóricas y nada dinámicas, se necesita estrategias

didácticas que impulsen el fortalecimiento de habilidades, como la colaboración y la retroalimentación, con el fin, de que el problema de aprendizaje no perjudique en el siguiente nivel.

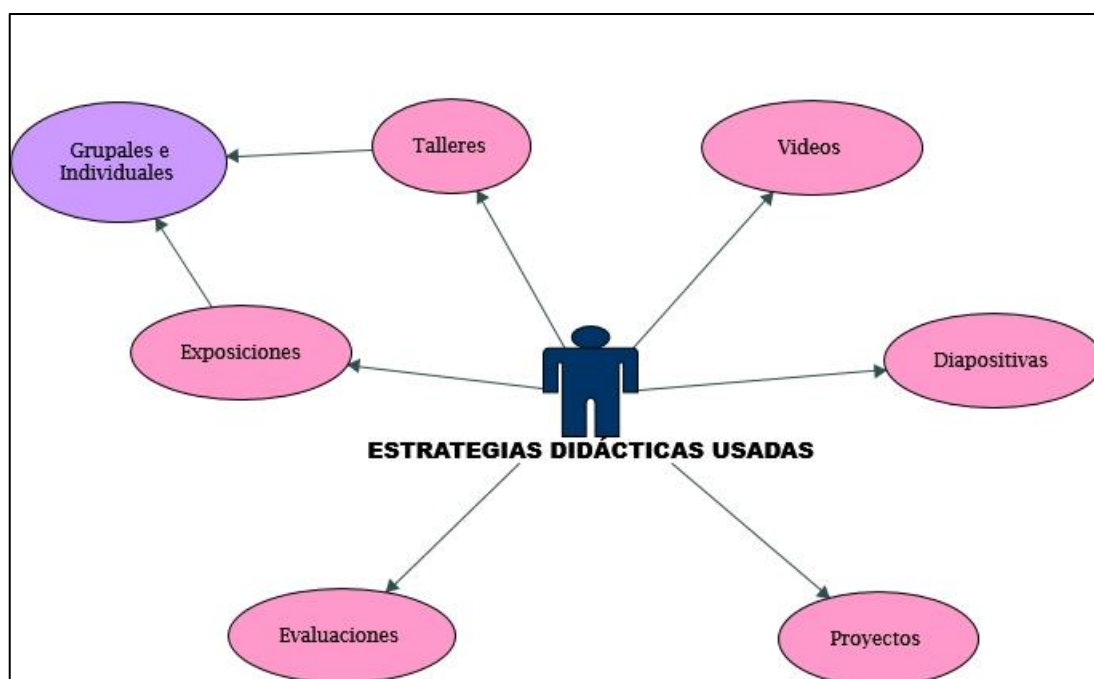
Pregunta 2

¿Cuáles son las estrategias didácticas que utiliza frecuentemente al momento de impartir clases?

Respuesta: Personalmente las estrategias que uso al momento de dar mi clase de Estudios Sociales son: trabajos grupales con el fin de desarrollar algún taller, evaluación del tema que se dio, exposiciones individuales como grupales de alguna temática, elaboración de proyectos que ya vienen desde rectorado, bueno en la institución contamos con proyectores que me permiten exponer los temas de clases con diapositivas, videos dinámicos entre otras cosas más, es muy importante tener en cuenta las necesidades de cada estudiantes ya que no todos aprendemos de la misma manera (Mamallacta, 2024).

Figura 17

Estrategias didácticas usadas.



Fuente: Frecuencia de códigos de la entrevista dirigida al docente.

Elaboración: propia en la plataforma Nvivo

Análisis: Las estrategias didácticas usadas al momento de desarrollar la clase de Estudios Sociales, tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes son las exposiciones y talleres individuales como grupales, evaluaciones, proyectos, presentación de diapositivas y videos.

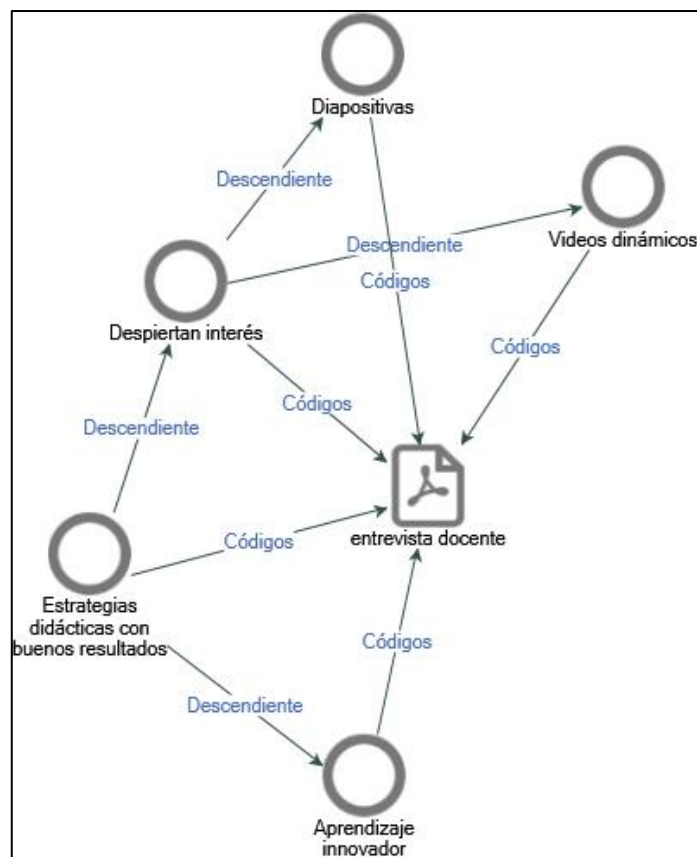
Pregunta 3

¿Cuál es la estrategia didáctica que mejores resultados le ha dado en el aula de clases?

Respuesta: Bueno, las estrategias didácticas que me dan mejores resultados e incluso despiertan cierto interés en el tema en cuestión son: las diapositivas que desarrollo para exponer mi clase y los videos que se presentan en el aula, bueno los videos siempre están direccionados al tema en cuestión, además, son dinámicos y cortos porque no queremos que estudiante se termine aburriendo, bueno considero que actualmente los estudiantes están más interesados en aprender de una manera más innovadora (Mamallacta, 2024).

Figura 18

Estrategias didácticas con buenos resultados.



Fuente: Frecuencia de códigos de la entrevista dirigida al docente.

Elaboración: propia en la plataforma Nvivo

Análisis: Las estrategias didácticas que buenos resultados le ha dado al docente a la hora de dar su clase son la presentación de diapositivas y videos dinámicos, dado que despiertan el interés del tema a tratar y sobre todo los estudiantes se encuentran motivados por estrategias innovadoras.

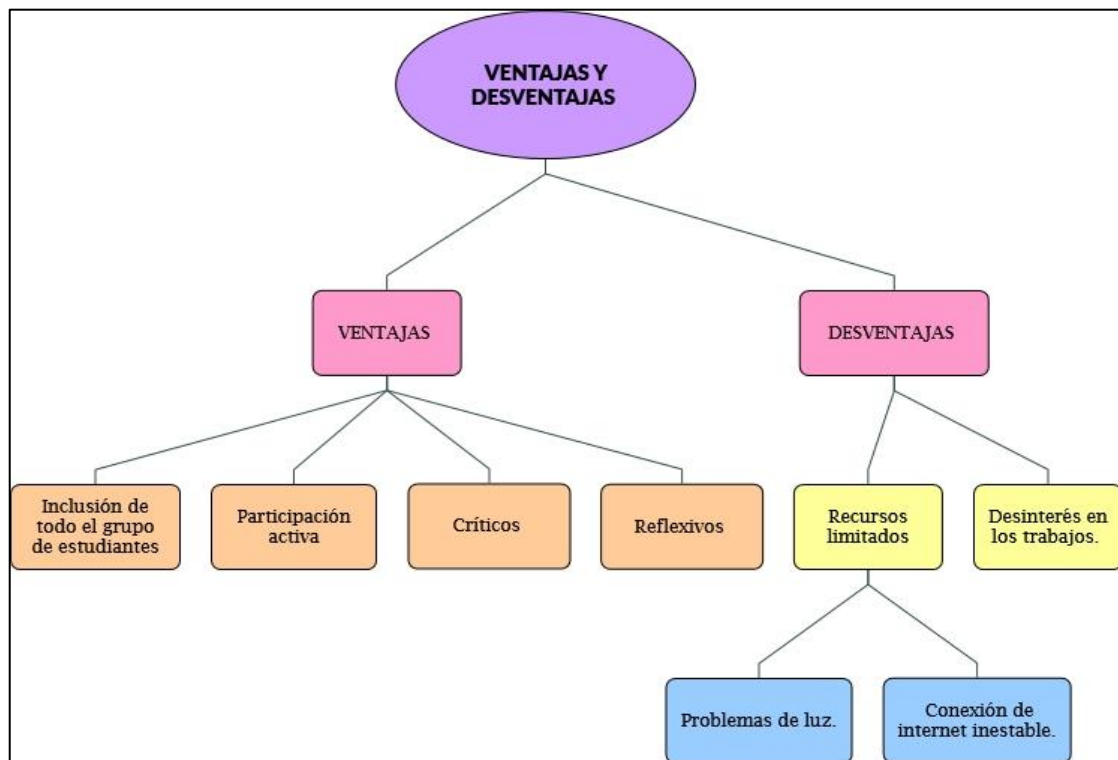
Pregunta 4

¿Cuáles son las ventajas y desventajas de usar estrategias didácticas?

Respuesta: Bueno desde mi punto de vista considero que las ventajas que nos brindan las estrategias didácticas son las siguientes: permite la inclusión de todo el grupo de estudiantes, es decir en el desarrollo de trabajos grupales, la participación es más activa, también permite que los estudiantes intercambien ideas entre ellos volviéndolos más críticos, reflexivos, por otra parte, las desventajas que tenemos muchas veces se dan por los recursos limitados como la conexión inestable del internet, problemas de luz eso en lo que se refiere al uso de la tecnología, bueno otra desventaja podría ser al momento de desarrollar un taller o exposición grupal ya que no todos trabajan con el mismo interés (Mamallacta, 2024).

Figura 19

Ventajas y Desventajas.



Fuente: Frecuencias de códigos de la entrevista dirigida al docente.

Elaboración: propia en la plataforma Nvivo

Análisis: Dentro del uso de las estrategias didácticas hay ventajas como la inclusión de todo el grupo de estudiantes, participación activa y permite que los estudiantes sean críticos y reflexivos, sin embargo, existen desventajas como recursos limitados (problemas de luz, conexión de internet inestable), desinterés en la elaboración de los trabajos propuestos.

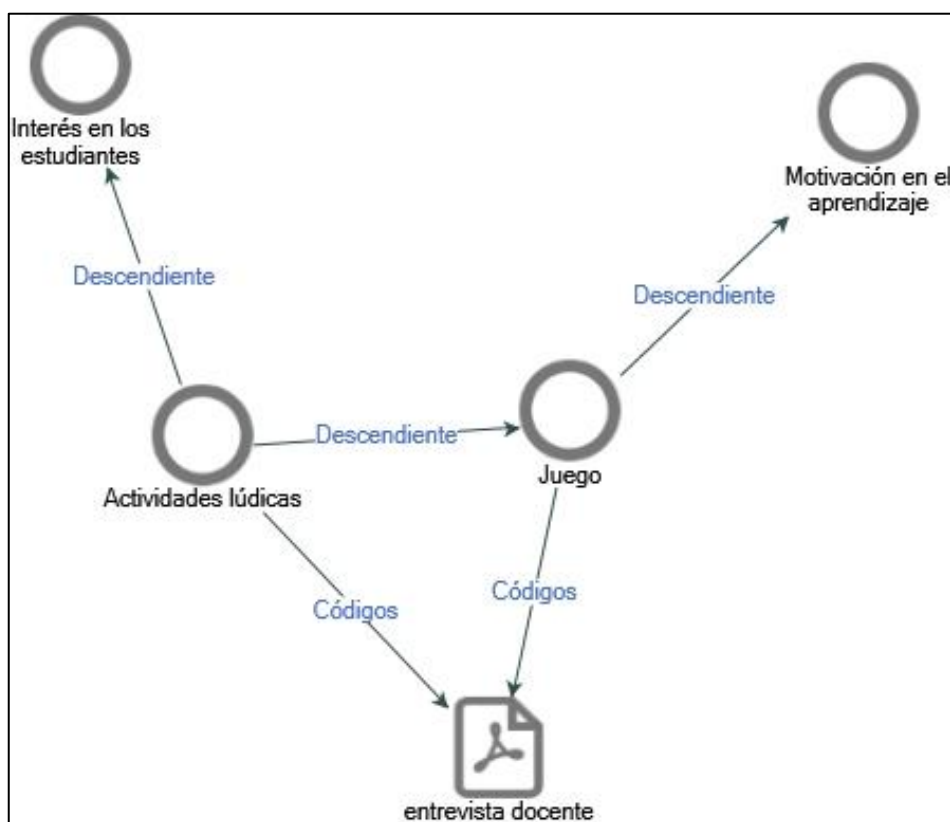
Pregunta 5

¿Conoce usted qué son las actividades lúdicas?

Respuesta: Bueno, si conozco que son las actividades lúdicas, se podría decir que es el juego o actividades que permiten que el estudiante se motive al momento de aprender, sin embargo yo no las he usado, no porque sean malas por el contrario considero que estas despierten el interés del grupo, no las he usado por falta de tiempo y desconocimiento de actividades que pueda realizar (Mamallacta, 2024).

Figura 20

Actividades lúdicas.



Fuente: Entrevista dirigida al docente de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia en la plataforma Nvivo

Análisis: Las actividades lúdicas se las conoce como juegos interactivos que motivan el aprendizaje y sobre todo despierte el interés de los alumnos en el salón de clases.

Pregunta 6

¿Qué opina usted sobre la implementación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la geografía?

Respuesta: Bueno, considero que es una estrategia muy importante ya que a través de la lúdica los estudiantes pueden captar y aprender los temas que tienen relación con la geografía de una manera más creativa y bueno como dije en un inicio actualmente los estudiantes quieren aprender de una manera más innovadora y dinámica y porque no a través

de juegos que permitan que el estudiante interactúe, sea más participativo al momento de explicar algún tema que está dentro del libro de Estudios Sociales (Mamallacta, 2024).

Figura 21

Implementación de Actividades lúdicas.



Fuente: Frecuencia de códigos de la entrevista dirigida al docente.
Elaboración: propia en la plataforma Nvivo

Análisis: La implementación de actividades lúdicas permite interacción y participación en los estudiantes, de igual manera, a través de la lúdica se capta y se aprende de manera más dinámica e innovadora los temas relacionados con la geografía.

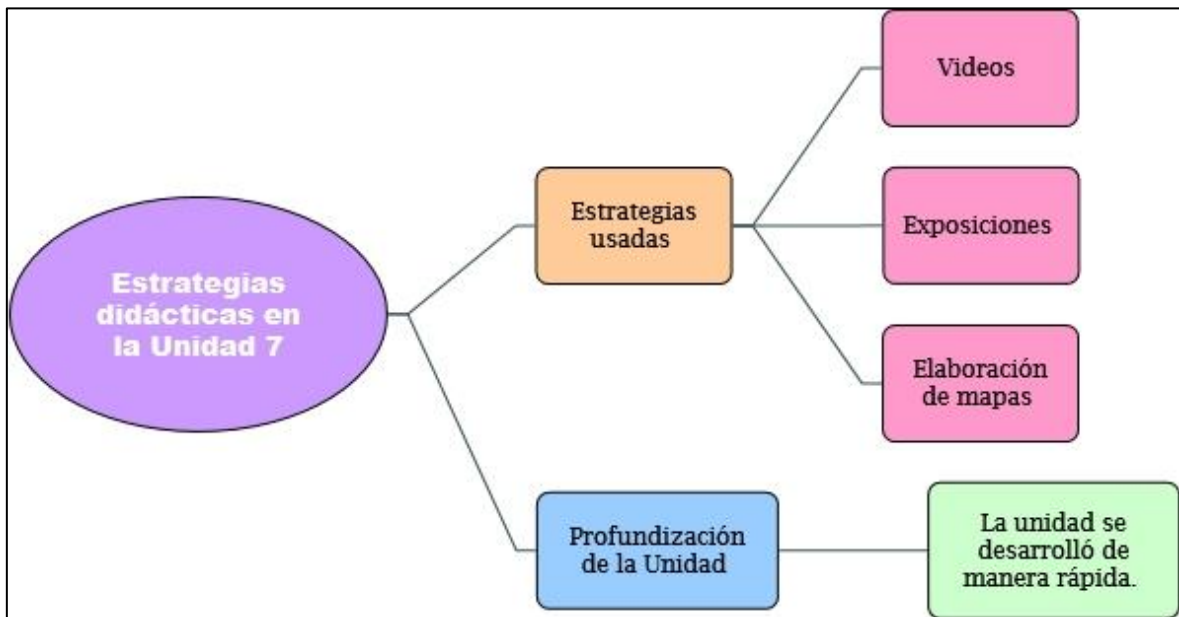
Pregunta 7

¿Qué estrategias didácticas ha empleado Usted para impartir la Unidad 7? (Continente americano)

Respuesta: Bueno, siendo sincero en esta unidad se usaron pocas estrategias como visualización de videos, exposiciones y la elaboración un mapa del continente. La unidad se desarrolló de una manera muy rápida, no se profundizaron mucho los temas (Mamallacta, 2024).

Figura 22

Estrategias didácticas en la Unidad 7.



Fuente: frecuencia de códigos de la entrevista dirigida al docente.

Elaboración: propia en la plataforma Nvivo

Análisis: Las estrategias didácticas usadas en la Unidad 7: el continente americano fueron videos, exposiciones y elaboración de mapas, sin embargo, la unidad se el desarrollo de una manera rápida sin profundización.

Pregunta 8

¿Qué estrategias didácticas lúdicas propone que podrían aplicarse en dicha Unidad 7?

Respuesta: Bueno, considero que las estrategias que serían adecuadas para el aprendizaje de esta unidad son: el uso de herramientas digitales como Google Earth, actividades lúdicas, rompecabezas, elaboración de maquetas, exposiciones y visualización de videos dinámicos y cortos. Todo esto con el fin de motivar al grupo de estudiantes (Mamallacta, 2024).

Figura 23

Estrategias didácticas propuestas.



Fuente: Entrevista dirigida al docente de 8vo año de EGB de la UEFMI.

Elaboración: propia en la plataforma Nvivo

Análisis: Las estrategias propuestas por el docente para la unidad 7: El continente americano son las siguientes: juego de preguntas, rompecabezas, elaboración de maquetas, presentación de exposiciones y videos dinámicos; y Google Earth, con la finalidad de motivar el aprendizaje de los alumnos.

4.2.DISCUSIÓN

La mayoría de los alumnos de 8vo grado de EGB, mencionan que sienten interés por la materia de Estudios Sociales, al mismo tiempo consideran que estas son dinámicas, dando como resultado que exista participación activa en clases, sin embargo, se evidencia un alto porcentaje de alumnos que consideran que su nivel de conocimiento por el continente americano no es bueno, ya sea porque el docente no utiliza estrategias didácticas que despierten el interés y contribuyan al desarrollo del tema o porque el tema no les interesa, para Cervantes y Romero (2020) el desinterés de los estudiantes puede estar ligado a muchos factores como el aburrimiento, el tema o temas que se desarrollan no llaman su atención dando como resultado que en la mayoría de los casos el estudiantes busque escapar del salón de clases, el entorno no es de su agrado, la clase es muy teórica, entre otras cosas más.

Asimismo, la mayoría de la población menciona que el docente no usa algún tipo de juego para el desarrollo de los temas de la asignatura, sin embargo un gran grupo de estudiantes mencionan que están dispuestos a aprender geografía a través de actividades lúdicas, para Castellar et al. (2015) las actividades lúdicas permiten desarrollar la creatividad del estudiante y al mismo tiempo fortalece el proceso de enseñanza, con su correcta práctica permite desarrollar habilidades, destrezas y competencias que promueven la participación activa en los estudiantes.

Asimismo, estas tienen algunas ventajas como motivación, dinamismo, retroalimentación, creatividad y cooperación. Por otro lado, un pequeño grupo, menciona que existen desventajas al usar actividades lúdicas en la enseñanza como la desmotivación, las actividades consumen mucho tiempo, competitividad excesiva. Para Moreano (2016), el uso de la lúdica en el ámbito educativo tiene múltiples ventajas, fomenta la motivación e interés en los alumnos, permite que las actividades desarrolladas en clases sean más dinámicas, fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, estas ventajas permiten el desarrollo del aprendizaje significativo.

Además, al usar actividades lúdicas en el aprendizaje desarrolla habilidades como el razonamiento y la reflexión, a lo que un gran grupo de estudiantes están de acuerdo, para Espíritu (2018) la lúdicas busca el desarrollo de todos los sentidos del oído, el tacto y el olfato, y estas permite que se desarrollen habilidades como la socialización, el razonamiento y la reflexión al momento de aprender nuevos temas en clases, también generan un ambiente atractivo y dinámico. Teniendo como resultado que las actividades lúdicas contribuyen con el aprendizaje de una manera dinámica, creativa y sobre todo despiertan la motivación en alumnos, ya que actualmente se necesita de estrategias innovadoras en el aprendizaje.

Dentro de la labor docente, las estrategias didácticas son muy importantes ya que fomentan el crecimiento de habilidades como la colaboración grupal, la retroalimentación permitiendo que el estudiante no quede con vacíos de conocimiento y este problema perjudique al aprendizaje del siguiente nivel de estudios (Mamallacta, 2024). El docente encargado de la materia de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Fiscomisional “María

Inmaculada”, usa estrategias de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, entre ellas están: trabajos grupales, evaluación de conocimientos, exposiciones grupales e individuales y al contar con herramientas tecnológicas expone su clase con diapositivas y videos dinámicos.

Sin embargo, las estrategias que mejores resultados han dado en el aprendizaje de los alumnos son aquellas realizadas con herramientas tecnológicas como la presentación de videos y diapositivas, éstas han permitido despertar el interés por el tema que se aborda pero como docente menciona que existen ventajas y desventajas de usar estrategias didácticas, entre las ventajas están: la inclusión en los trabajos grupales, la participación es más activa, son crítico y reflexivos, por otro lado las desventajas entre ellas menciona que al usar las herramientas tecnológicas, muchas veces existen problemas de conexión y electricidad, también, menciona que en los trabajos grupales no todos los estudiantes presentan la misma motivación y compromiso con el desarrollo de la actividad.

De igual manera se menciona que las actividades lúdicas permiten que el alumno estudie de una forma más creativa, sobre todo promueve la participación activa en el aula de clases, que sean más reflexivos y críticos en los apartados que se encuentran en el texto de la asignatura, el docente considera que es oportuno que se implementen actividades lúdicas (juegos) en la asignatura sobre todo en el aprendizaje de la unidad 7: el continente americano, sin embargo, menciona que no usa actividades lúdicas en el desarrollo de su asignatura por desconocimiento de ellas y por falta de tiempo pero que es una estrategia que se puede usar ya que están fomentan un aprendizaje bueno y evita que los estudiantes queden con vacíos de aprendizaje.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

En la investigación se concluye que:

- OG. – Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la unidad 7: el continente americano, han enriquecido y fomentado el conocimiento de los estudiantes, aumentando su interés, motivación, participación y colaboración en el salón de clases, además, el uso de la lúdica ha facilitado el entendimiento de los temas que se encuentran en la unidad. Resultados que hemos podido evidenciar gracias a los resultados obtenidos con la utilización de las bases de datos en Excel y la plataforma digital Nvivo14 versión gratuita.
- OE1.- Mediante un proceso de búsqueda y análisis de trabajos que presentaban cierta similitud con las variables del tema investigado, se desarrolló una lista de antecedentes que fueron cruciales para punto de partida y respaldo para la investigación denominada: “Las actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB”, de igual manera sirvieron de base para la construcción e identificación de los temas a tratar en el marco teórico y el desarrollo de la metodología del trabajo.
- OE2.- Con las encuestas y entrevista realizadas en la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada” se elaboró tablas y graficas en Excel para los datos cuantitativos y para los cualitativos se utilizó la plataforma Nvivo 14 versión gratuita, mediante la introducción de datos o códigos para obtener resultados mediante la frecuencia de palabras , mapas de proyectos, de tal modo, que las tabulaciones permitieron crear un análisis del estado actual de conocimiento por parte los alumnos, donde, la mayoría de los estudiantes tienen un nivel regular en el aprendizaje de la unidad 7: el continente americano y la necesidad de aplicar una estrategia didáctica que despierte el interés por aprender y sobre todo el desarrollo de habilidades en los estudiantes.
- OE3.- En virtud al análisis del estado actual del aprendizaje de la unidad 7: el continente americano en estudiantes de octavo año, se desarrolló una estrategia didáctica que despierte el interés por aprender, el mismo que consiste en un blog de actividades lúdicas que permitan al estudiante evaluar lo aprendido, reforzar y retroalimentar los temas de la unidad. Dichas actividades lúdicas fueron desarrolladas con la ayuda de herramientas como PowerPoint, Educaplay, Quizizz y Jigsaw Planet, cada una de ellas tiene actividades interactivas que permiten al estudiante motivarse en el aprendizaje.

5.2. RECOMENDACIONES

Con las conclusiones obtenidas de la investigación se recomienda que:

- OG. – Es necesario que se siga investigando sobre nuevas estrategias didácticas que contribuyan el aprendizaje de los estudiantes de tal manera que se tenga un ambiente educativo participativo, interactivo, creativo y sobre todo inclusivo.
- OE1.- El análisis de las investigaciones relacionadas con las actividades lúdicas como estrategia didáctica no solo deben estar direccionadas al aprendizaje del continente americano del texto de Estudios Sociales de 8vo año, por el contrario, deberían abordar todos los contenidos que se encuentran en el texto, abriendo la posibilidad de un estudio más prolongado hacia los niveles de estudios de tal modo que los estudiantes demuestren interés por los temas a tratar en la asignatura.
- OE2.- En relación al estado actual de conocimiento de la unidad 7: *el continente americano*, los docentes deben buscar nuevas estrategias didácticas, recursos y herramientas que motiven, despierten la motivación y dinamicen el aprendizaje, ya que actualmente los alumnos se sienten atraídos por estrategias más innovadoras.
- OE3.- Los docentes tendrían que implementar actividades lúdicas que contribuyan en el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta los múltiples beneficios que tienen en el ámbito escolar y como estas actividades recreativas fomentan habilidades como la participación activa, creatividad, cooperación, entre otras más.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. Título

Blog de actividades lúdicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB.

6.2. Introducción

La siguiente propuesta se basa en un “Blog de actividades lúdicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB”. En el Blog se encuentran actividades recreativas que contienen información específica del continente americano que fomenta y dinamiza el aprendizaje de los estudiantes. Al usar actividades lúdicas o juegos en el ámbito educativo permite que el alumno desarrolle habilidades sociales, creativas y reflexivas.

Para el desarrollo de las actividades lúdicas se usó herramientas como PowerPoint, Educaplay, Quizizz y Jigsaw Planet, estas permitieron que a través del contenido de la unidad se desarrollen juegos interactivos para los estudiantes con el fin de desarrollar interés en las temáticas de la unidad y sobre todo aprenda de una manera más dinámica. Para la elaboración del blog se usó “Site 123” para Ruiz (2024) es un programa que permite la creación de blogs de una forma muy sencilla, tiene plantillas que pueden ser modificadas y ajustadas a las necesidades del creador.

6.3. Objetivos

6.3.1. Objetivo general

- Crear un blog de actividades lúdicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 7: El continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB.

6.3.2. Objetivos específicos

- Determinar los temas de la unidad 7: El continente americano.
- Definir las herramientas para la elaboración de las actividades lúdicas.
- Diseñar las actividades lúdicas para la unidad 7: El continente americano.

6.4. Contenidos de la unidad 7

En base al texto de Estudios Sociales de 8vo año de Educación General Básica, la unidad 7 contiene los siguientes temas:

Nombre de la Unidad 7:

- Continente Americano.

Subtemas de la unidad

- América del Norte.
- América Central.
- América del Sur.

6.5.Herramientas para elaborar las actividades lúdicas

6.5.1. PowerPoint

Para Santos (2022) es un software, creado por Microsoft, de libre acceso y de fácil empleo al momento de realizar las presentaciones, para editar se debe dar clic sobre la hoja e incorporar toda la información necesaria ya sea en texto, animación, video, tablas, etc., PowerPoint no solo es usada en el ámbito laboral y personal por el contrario en el ámbito educativo es muy importante su aplicación.

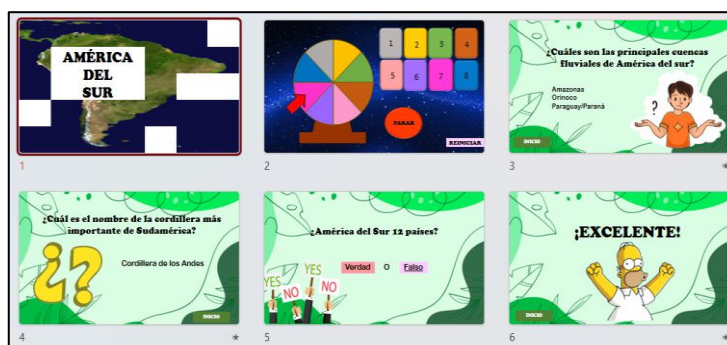
Asimismo para Villaescusa (2022) en el ámbito educativo el uso de PowerPoint es importante, muchos docentes la utilizan como complemento visual para reforzar información expuesta, de igual manera se puede crear diferentes actividades como juegos sin necesidad de una conexión a internet que permiten que el docente y estudiante interactúe en clase, teniendo como resultado un aprendizaje más dinámico.

Las actividades que fueron diseñadas en PowerPoint cuentan con información del continente americano, estas son entretenidas, dinámicas e interesantes con el único fin que el estudiante aprenda de una manera interactiva. Las actividades son las siguientes:

- El ahorcado
- Adivinanzas
- Memorama
- Ruleta interactiva

Figura 24

Actividades lúdicas en PowerPoint.



Fuente: Elaboración propia

6.5.2. Educaplay

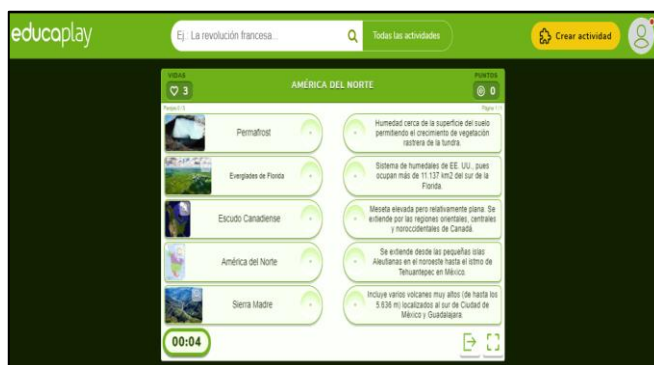
Para Balasco (2021) es una plataforma informática gratuita que mediante un correo electrónico permite elaborar y difundir actividades y juegos, sobre todo, promueve la participación y la relación entre el docente y el alumno, de igual manera desarrolla habilidades como la retención de conocimientos, la competencia sana y el interés por aprender.

Asimismo Balasco (2021), menciona que dentro del ámbito educativo el uso de juegos creativos en la adquisición de conocimientos es algo fundamental y plataformas de elaboración de actividades como Educaplay se han vuelto muy comunes. Es por ello que se han diseñado juegos que contengan información del continente americano, con el fin que el alumno tenga un aprendizaje más dinámico, reflexiones y sobre todo demuestre interés al momento de aprender. Las actividades son las siguientes:

- Rosco de palabras
- Memory
- Relacionar columnas
- Ordenar letras
- Adivinanzas
- Crucigramas
- Sopa de letras
- Froggy Jumps

Figura 25

Actividades lúdicas en Educaplay.



Fuente: Elaboración propia

6.5.3. Quizizz

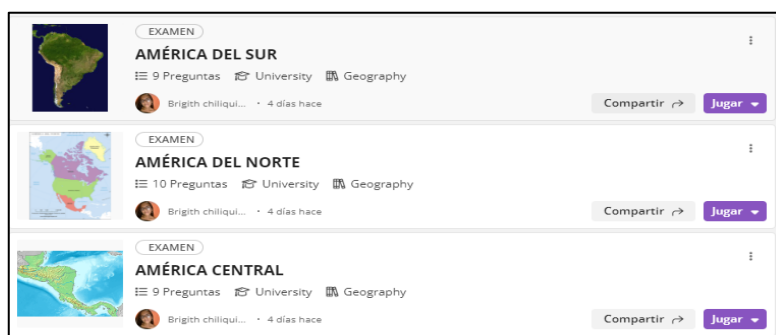
Para Ruiz (2020), el quizizz es una herramienta lúdica gratuita que para acceder a una cuenta se necesita un usuario de Google, los estudiantes que jueguen deben agregar el pin o hacer clic en el enlace que les facilite el docente. Sobre todo esta herramienta permite diseñar test creativos en la web que son fáciles de usar, de tal modo que se evalúa el conocimiento adquirido en las clases.

Asimismo, para Ruiz (2020), las ventajas que presenta son las siguientes:

- Su utilidad es sencilla.
- Permite reexaminar las respuestas
- Tiene diversidad de preguntas (Abiertas, cerradas, de comprensión) y de respuestas (cuadro de completar, respuestas múltiples, etc.)
- Su enlace puede ser compartido por correo o por cualquier red social.

Figura 26

Actividades en Quizizz.



Fuente: Elaboración propia

6.5.4. Jigsaw Planet.

Para el Gobierno de Canarias (2013) Jigsaw Planet es una plataforma web que permite la elaboración de puzzles propios a partir de imágenes que se consideren buenas para el aprendizaje de una temática o asignatura en específica, además, promueven y desarrollan habilidades como solución de problemas, aptitud lógica, la capacidad para recordar elementos visuales.

Asimismo para Mosquera (2017) “La técnica puzzle o del rompecabezas es un método de enseñanza, que forma parte del aprendizaje cooperativo, que busca mejorar las interacciones de aprendizaje de los alumnos”, en este sentido esta actividad lúdica mejora la interacción entre los alumnos de clase durante el proceso de enseñanza aprendizaje, sobre todo los puzzles se pueden adaptar a las necesidades del alumno.

Figura 27

Actividades en Jigsaw Planet.



Fuente: Elaboración propia.

6.6. Propuesta de blog de Actividades lúdicas para el Continente Americano.

Enlace del Blog: <http://664e8e2f734a5.site123.me/>

Figura 28

Presentación del Blog de actividades lúdicas.



The image shows a presentation slide for a blog. At the top, there is a dark red header with a white hamburger menu icon on the left and the text "Actividades lúdicas para el Continente Americano" in white. Below the header is a photograph of a globe and a colorful map of the Americas. The main content is in a white rounded rectangle with a dark red horizontal line under the title "PRESENTACIÓN". The text below the title is in bold black font, starting with a greeting and describing the blog's purpose and scope.

Actividades lúdicas para el Continente Americano

PRESENTACIÓN

¡Bienvenidos al Blog de Actividades Lúdicas!
El blog tiene como objetivo motivar y desarrollar habilidades en los estudiantes a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje en el continente americano. Abarcando América del Norte, América Central y América del Sur, este blog ofrece una variedad de actividades diseñadas para estimular el aprendizaje a través de herramientas digitales innovadoras.

Fuente: Presentación del blog "Actividades lúdicas para el continente americano" en base a Chilinginga (2024)

Figura 29

Distribución de las actividades lúdicas.

ACTIVIDADES LÚDICAS

Jigsaw Planet.
Los puzzles desarrollan habilidades como solucionar problemas, la aptitud lógica, la capacidad para recordar elementos visuales
[Más información >](#)

PowerPoint
Es una aplicación informática, creada por Microsoft, es accesible y de fácil empleo, las actividades lúdicas que se crearon en PowerPoint contienen información sobre el continente americano.
[Más información >](#)

Educaplay
Es un soporte educativo gratuito que a través de un correo electrónico facilita la elaboración y difusión de actividades y juegos, además, impulsa la participación y la interacción entre el docente y el alumno.
[Más información >](#)

Quizizz
Esta herramienta permite elaborar test dinámicos en línea que son muy sencillos de usar permiten evaluar el conocimiento adquirido de los estudiantes.
[Más información >](#)

Fuente: “Actividades lúdicas para el continente americano” en base a Chilinginga (2024)

Figura 30

Contactos del blog de las actividades lúdicas.

CONTÁCTENOS

Riobamba, Chimborazo Province, Ecuador
+593-0979547459
Brighth Chilinginga

Nombre Teléfono

Dirección de correo electrónico

Mensaje

CONTACTO

Actividades lúdicas para el Continente Americano
Copyright © 2024 Todos los derechos reservados
Desarrollado por SITE123 - Páginas Web Gratis

[PÁGINA DE INICIO](#) [PRESENTACIÓN](#) [ACTIVIDADES LÚDICAS](#) [CONTÁCTENOS](#)


Fuente: “Actividades lúdicas para el continente americano” en base a Chilinginga (2024)

Figura 31

Actividades lúdicas en PowerPoint.

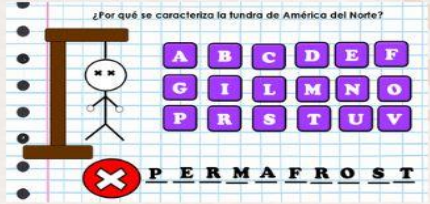
ACTIVIDADES LÚDICAS POWERPOINT

MEMORAMAS




El memorama es un juego que permite ejercitar el cerebro y la concentración, el juego consiste en identificar dos cartas similares en un conjunto de varas cartas (Ramírez, 2013).

AHORCADO




El ahorcado es un juego que permite reflexionar, consiste en adivinar las palabras ante la pregunta, en caso de no adivinar la palabra se va pintando las partes del cuerpo del ahorcado (Vera, 2015). La actividad consta de cuatro preguntas que permite reflexionar al estudiante.

ADIVINANZA



Las adivinanzas son juegos verbales que se refuerzan de múltiples recursos retóricos, léxicos y métricos para realizar, dentro de una estructura aparentemente sencilla, un universo de enigmas y retos a la imaginación. (García, 2009). La actividad consta de 5 rondas que permiten al estudiante analizar lo aprendido.

RULETA INTERACTIVA



La ruleta interactiva despierta la curiosidad del estudiantes con el fin de alcanzar y fortalecer las diferentes temáticas de las asignaturas, además ayuda a desarrollar hábitos de participación y cooperación grupal (Lara, 2012). Este juego consta de 8 preguntas que desarrollan el razonamiento del estudiante en el tema el continente americano.

Fuente: “Actividades lúdicas para el continente americano” en base a Chilinguina (2024)

Figura 32
Actividades lúdicas en Educaplay.

ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCAPLAY

FROGGY JUMPS



Froggy jumps, consiste en saltar a la casilla que contiene la respuesta correcta antes de que se acabe el tiempo de la pregunta, en caso de no acertar caes al agua y pierdes una vida (Ramírez, 2023). La actividad consta de 10 preguntas que permiten al estudiante reforzar lo aprendido.

ORDENAR LETRAS



Ordenar letras es un juego que permite para formar una palabra, es una actividad útil donde se trabaja la estimulación de la memoria y la atención (Parkinson, 2023). La actividad consta de 13 rondas que permiten el análisis del estudiante.

RELACIONAR COLUMNAS



El relacionar columnas es una actividad educativa multimedia, divertida e interactiva, consiste en que el participante una los elementos de dos columnas (Ramírez, 2023). La actividad consta de cinco preguntas relacionadas con el continente americano.

CRUCIGRAMAS



El crucigrama es una actividad que permite analizar lo aprendido a través de completar las letras en cada casilla y que esta forme la respuesta a la pregunta (Ramírez, 2023). La actividad consta de ocho preguntas relacionadas al tema América del Norte.

ADIVINANZA



Las adivinanzas son juegos verbales que se refuerzan de múltiples recursos retóricos, léxicos y métricos para realizar, dentro de una estructura aparentemente sencilla, un universo de enigmas y retos a la imaginación. (Miaja, 2005). Consta de siete rondas que permiten reforzar lo aprendido.

RULETA DE PALABRAS



La ruleta de palabras es un juego interactivo que consiste en adivinar la palabra por una de las letras del abecedario (Ramírez, 2023). La actividad consta de cinco rondas interactivas que tienen como tema América Central.

Fuente: "Actividades lúdicas para el continente americano" en base a Chilinguina (2024)

Figura 33
Actividades lúdicas en Quizizz.

MEMORY

El memory es un juego que permite ejercitar el cerebro y la concentración, el juego consiste en identificar dos cartas similares en un conjunto de varas cartas (Ramírez, 2013).

SOPA DE LETRAS

La sopa de letras es una actividad dinámica que se basa en un conjunto de letras (Ramírez, 2023) . La actividad consta de buscar 9 palabras relacionadas a América del Sur, que permite la observación y el análisis del estudiante.

ACTIVIDADES LÚDICAS QUIZZZ

AMÉRICA DEL NORTE

AMÉRICA CENTRAL

AMÉRICA DEL SUR

El Quizizz es una herramienta lúdica gratuita que para acceder a una cuenta se necesita un usuario de Google, los estudiantes que jueguen deben agregar el pin o hacer clic en el enlace que les facilite el docente. Esta herramienta permite elaborar test dinámicos en línea que son muy sencillos de usar permiten evaluar el conocimiento adquirido de los estudiantes (Ruiz, 2020). En Quizizz, se desarrollo 3 actividades en forma de test, cada una contiene información sobre el continente americano.

Fuente: “Actividades lúdicas para el continente americano” en base a Chiliquinga (2024)

Figura 34
Actividades lúdicas en Jigsaw Planet.

ACTIVIDADES LÚDICAS

JIGSAW PLANET

CONTINENTE AMERICANO



AMÉRICA DEL NORTE



AMÉRICA CENTRAL



AMÉRICA DEL SUR



Jigsaw Planet es una herramienta que facilita la creación de puzzles propios a partir de imágenes que se consideran buenas para el aprendizaje de una temática o asignatura en específica, además, los puzzles desarrollan habilidades como solucionar problemas, la aptitud lógica, la capacidad para recordar elementos visuales (Gobierno de Canarias, 2013).

En Jigsaw Planet se desarrollo cuatro puzzles que están relacionados con el continente americano y como este se distribuye.

BIBLIOGRAFÍA

- García, M. (4 de julio de 2009). Compendio de adivinanzas para trabajar con niños y niñas de 2 a 3 años . Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/slideshow/adivinanzas-23817983/23817983>
- Gobierno de Canarias . (5 de febrero de 2013). Jigsaw Planet- Aplicación para crear puzzles. Obtenido de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/biblioteca/planzarote/2013/02/05/jigsaw-planet-aplicacion-para-crear-puzzles/>
- Lara, S. (9 de julio de 2012). Ruleta de aprendizaje. Obtenido de slideshare: <https://es.slideshare.net/slideshow/ruleta-de-aprendizaje-silvia/13797604>
- Parkinson . (6 de marzo de 2023). Ordenar letras para formar una palabra . Obtenido de ParkinsonElche: <https://parkinsonelche.es/ordenar-letras-para-formar-una-palabra/>
- Ramírez, A. (septiembre de 2013). Memorama interactivo como apoyo a la enseñanza de la lectoescritura en niños con discapacidades de aprendizaje. Obtenido de Repositorio de la Universidad Tecnológica de la Mixteca : <http://repositorio.utm.mx/bitstream/123456789/252/1/2013-MMI-ARO.pdf>
- Ramírez, S. (2023). Manual Educaplay. Obtenido de https://issuu.com/shirleyramagueda/docs/manual_educaplay_casta_o_2023/s/23582341#google_vignette
- Ruiz, D. (2020). Quizizz en el aula: evaluar jugando. Obtenido de Observatorio de tecnología educativa: https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/
- Vera, D. (7 de octubre de 2015). Juego serio "ahorcado" para el aprendizaje de las bases de datos . Obtenido de Repositorio del Instituto Tecnológico Metropolitano: https://repositorio.itm.edu.co/bitstream/handle/20.500.12622/4465/Rep_Itm_pre_Vera.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuente: “Actividades lúdicas para el continente americano” en base a Chiliqinga (2024)

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, Y., Ana , B., Taymi , B., & Ivón, B. (2018). *El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua*. Mendive: Revista de Educación:
<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462/pdf>
- Arias, D. (2019). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Manuel Agustín Cabrera Lozano" del cantón Loja periodo 2018-2019*. Repositorio de la Universidad Nacional de Loja :
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22934/1/DAYANNA%20ARIAS.pdf>
- Balasco, L. (17 de marzo de 2021). *Qué es Educaplay y cómo crear actividades* . The Globe educación : <https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/>
- Bravo, G., & Cáceres, M. (2006). *El proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva comunicativa*. Revista Iberoamericana de Educación :
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/1289Bravo.pdf>
- Candela , Y., & Benavides , J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso):
<https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Castellar, G., Gonzalez , S., & Santana , Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. Repositorio de la Universidad de Cartagena:
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2106/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cervantes, E., & Romero, D. (2020). *El desinterés de los estudiantes por las Ciencias Sociales ¿Qué lo genera y cómo se expresa?*. Biblioteca digital de la Universidad de Antioquia :
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/18956/4/ContrerasEmilio_2020_DesinteresEstudiantesCienciasS.pdf

- Chiliquinga, B. (2024). *Actividades lúdicas para el continente americano* . Site123:
<http://664e8e2f734a5.site123.me/>
- Cortés , M., & Iglesias , M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación* .
Universidad Autónoma del Carmen :
https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf
- Cuesta , G., & Chamorro , N. (Agosto de 2022). *La educación en Ecuador, retos y perspectivas*. Polo de conocimiento:
https://www.researchgate.net/publication/362876073_La_educacion_en_el_Ecuador_retos_y_perspectivas
- Durán, D. (2006). *Geografía y Percepción. Reflexiones en torno a la Enseñanza de la Geografía en la Educación Secundaria* . Revista Reflexiones :
<https://www.redalyc.org/pdf/729/72920817020.pdf>
- Espíritu, D. (2018). *Habilidades lúdicas para mejorar el aprendizaje de socialización en los estudiantes de quinto grado de primaria*. Repositorio de la universidad César Vallejo:
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19548/espíritu_ad.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Las%20lúdicas%20nos%20favorecen%20nuevos,referencia%20según%20Dávila%20\(2003\).](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19548/espíritu_ad.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Las%20lúdicas%20nos%20favorecen%20nuevos,referencia%20según%20Dávila%20(2003).)
- Flores, E. (1 de febrero de 2022). *¿Por qué son importantes las estrategias didácticas en la enseñanza de las matemáticas?*. Benemérita Escuela Nacional de Maestros :
<https://www.benm.mx/news/¿por-qué-son-importantes-las-estrategias-didácticas-en-la-enseñanza-de-las-matemáticas%3F>
- Galván , A., & Saido , E. (2021). *Educación tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante*. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología :
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/457/645>
- Gamboa, A. (2014). *La enseñanza tradicional y su incidencia en el bajo rendimiento de los niños de quinto año de Educación Básica de la Escuela "Augusto Nicolás Martínez" del cantón Pillaron, provincia de Tungurahua* . Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato :
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/8897/1/FCHE-EBS-1329.pdf>

- Gobierno de Canarias . (5 de febrero de 2013). *Jigsaw Planet-Aplicación para crear puzzles*.
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/bibliotecaceplanzarote/2013/02/05/jigsaw-planet-aplicacion-para-crear-puzzles/>
- Gómez , T., Molano , O., & Rodriguez , S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño de Jesus de Praga*. Repositorio de la Universidad del Tolima :
<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/c47c1612-15e4-432a-a606-2d6a1bad11f7/content>
- Gomez, M. (28 de septiembre de 2017). *¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje?*. e-Learning Masters:
<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Gualan, J. (2024). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de matemáticas* . Repositorio de la Universidad Nacional de Loja:
https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/29447/1/JennyNelly_GualanMacas.pdf
- Guerrero, J. (4 de febrero de 2019). *¿Qué son una estrategia, una técnica y una actividad? Ejemplos* . Docentes al día : <https://docentesaldia.com/2019/01/15/estrategia-tecnica-y-actividad-que-son/>
- Guerrero, Z., Barrios, Y., Tumbaco , M., & Quila , R. (2022). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en la enseñanza de la lectoescritura*. Revista Universidad y Sociedad : <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3446/3391>
- Hernández , I., Recalde , J., & Luna , J. (2015). *Estrategia didáctica: Una competencia docente en la formación para el mundo laboral*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos: <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>
- Hernández, R., Fernández , C., & Baptista, P. (2011). *Metodología de la investigación* . Universidad de Veracruzana :
https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigacion_Sampieri.pdf
- Huizar, A. (2014). *Las actividades lúdicas como una estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento matemático en un grupo de educación preescolar en el estado de Nayarit*. Repositorio del Tecnológico de Monterrey:

- https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/626519/Alejandra_Guadalupe_Huizar_Carrillo_.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jiménez , A., & Robles , F. (2016). *Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje*. Revista Educatecnociencia:
<http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20enseñanza%20aprendizaje.pdf>
- Jiménez, L., López, M., Freire , J., & Cabrera , J. (2020). *Importancia de las estrategias didácticas y metodológicaa en las dificultades de comprensión lectora, el lenguaje y comunicación*. Explorador digital, 184-200.
- Lisintuña , V., & Marca , M. (2017). *Proceso de enseñanza aprendizaje* . Repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi :
<https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3909/1/T-UTC-0443.pdf>
- Machado, J. (16 de Noviembre de 2021). *Las cuatro áreas en las que los estudiantes tienen más problemas* . Primicias : <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/cuatro-mayores-problemas-estudiantes-ecuatorianos/>
- Maldonado, J. (Febrero de 2016). *La importancia de actividades lúdicas en el desarrollo de la producción oral del idioma ingles en el ciclo basico de la Unidad Educativa Manuel Andrade Ureta de la ciudad de Portoviejo en el periodo académico 2015*. Repositorio UCE:
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/6c56027b-9746-4fee-aa6e-a1a9b1060b87/content>
- Maldonado, S. (2007). *Manual práctico para el diseño de la Escala Likert*. Dialnet , 1-3.
- Mamallacta, F. (17 de mayo de 2024). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad 7: El continente americano con estudiantes de 8vo año de EGB.* . (B. Chiliquinga, Entrevistador)
- Marca, G., Valarezo, C., & Suárez , M. (2021). *El trabajo colaborativo para la enseñanza-aprendizaje de la Geografía* . Sociedad y Tecnología:
<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/126/319>
- Martinez Toaquiza , s. C., & Comina Chacha , N. O. (Marzo de 2018). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje* . Repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi : <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4581/1/PI-000713.pdf>

- Miño, L. (26 de febrero de 2024). *Apuntes sobre "Ser Estudiantes 2023"*.
<https://luizadanielamino.com/2024/02/26/apuntes-sobre-ser-estudiante-2023/>
- Moreano, D. (2016). *Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños*.
 Universidad San Francisco de Quito :
https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf
- Mosquera, I. (13 de febrero de 2017). *La Técnica de puzzle de Aronson en el aprendizaje cooperativo*. UNIR: <https://www.unir.net/educacion/revista/el-rompecabezas-del-aprendizaje-cooperativo-la-tecnica-puzzle/>
- Moyolema, C. (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 Egúez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua*. Repositorio UTA:
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>
- Mujica , Á., Arenas , A., Rosales , J., & Ballesteros , L. (2022). *Estrategias didácticas para la enseñanza de la geografía en instituciones de Educación Básica*. Revista Andina de Educación :
<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3427/3754>
- Osorio , L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2021). *Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo*. Revista Qualitas :
<https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/183>
- Piedra, S. (03 de Mayo de 2018). *Factores que aportan las actividades ludicas en los contextos educativos*. Revista Cognosis:
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1403>
- Pomare, K., & Steele , J. (2018). *La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo*. Repositorio de la Universidad de la Costa :
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%2040988860.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=El%20método%20lúdico%20C%20es%20un,los%20docentes%20utilizando%20el%20juego.>
- Quiroz, D. (14 de agosto de 2023). *Estrategia Didáctica*. UpInforma :
<https://upinforma.com/nuevo/info.php?cat=opinion&id=1464>
- Reyes, T. (2015). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*. Repositorio de la Universidad de Córdoba :

- <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rincón , S., Mero, Z., & Ruiz, N. (2023). *Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana* . Revista Franz Tamayo: <https://revistafranztamayo.org/index.php/franztamayo/article/view/1159/2537>
- Rodríguez, E. (2006). *Enseñar geografía para los nuevos tiempos* . Scielo: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512006000200005
- Rovira, I. (16 de abril de 2018). *Estrategias didácticas: definición, características y aplicación* . Psicología y Mente : <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>
- Ruiz , S., & Ubalde , J. (2022). *¿La lúdica como sistema pedagógico? Una mirada emancipadora de la educación*. Repositorio de la Universidad Nacional de Educación : <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2293/1/Pedagogia131-138.pdf>
- Ruiz, A. (9 de febrero de 2024). *Qué es Site123 y para que sirve: cómo crear tu blog fácilmente* . Marketing4eCommerce : <https://marketing4ecommerce.net/que-es-site123-y-para-que-sirve-como-crear-tu-blog-facilmente/>
- Ruiz, D. (2020). *Quizizz en el aula: evaluar jugando*. Observatorio de tecnología educativa: https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/
- Salcedo, H. (2011). *Los objetivos y su importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje* . Revista de Pedagogía : <https://www.redalyc.org/pdf/659/65926549007.pdf>
- Sanango , C., & Narvaez, A. (2022). *Uso de una estrategia lúdica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la temática "seres vivos y su ambiente" de la asignatura de Biología*. Revistas UNAE: <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/752/676>
- Santander, E., & Schreiber, M. (2022). *Importancia de la motivación en el proceso de aprendizaje*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar : <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3378/5137>
- Santos, D. (26 de diciembre de 2022). *Guía sobre PowerPoint: qué es, características y preguntas frecuentes*. Hubspot: <https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-powerpoint>

- Solórzano, J., & Tariguano, Y. (2010). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática* . Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro:
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES%20LÚDICAS%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEMÁTICA.pdf>
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos* . Revista Latinoamericana de estudios educativos :
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Tituaña, E. (2019). *Las TIC como estrategia lúdica en el aprendizaje de la lengua ancestral Kichwa y del inglés como lengua extranjera en Otavalo – Ecuador*. Dialnet, 546-551.
- Torres, J. (2015). *La lúdica una estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje del concepto de materia* . Repositorio de la Universidad Nacional de Colombia :
<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/56035/22478539.2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Universidad de los Andes. (21 de septiembre de 2023). *Las cuatro estrategias didácticas de aprendizaje más efectivas en el aula* .
<https://programas.uniandes.edu.co/blog/las-cuatro-estrategias-didacticas-de-aprendizaje-mas-efectivas-en-el-aula-y-cinco-ejemplos>
- Vargas, G. (2009). *Didáctica de la geografía y su aplicación a la enseñanza de la geografía en el tercer ciclo y la enseñanza diversificada de Costa Rica* . Revista de Educación : <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082006.pdf>
- Villaescusa, A. (2022). *Power Point: mucho más que presentaciones*. Observatorio de tecnología educativa : https://intef.es/observatorio_tecno/power-point-mucho-mas-que-presentaciones/#:~:text=diagramas%2C%20entre%20otros.-,La%20herramienta,reforzar%20conocimientos%20o%20crear%20materiales.

ANEXOS

Anexo N1. Autorización de ingreso a la Institución.



"UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "MARIA INMACULADA"
"Educamos con Suavidad y Firmeza desde 1927"
Archidona-Napo



Oficio N° 89-R-UEFMI-2023-2024

Archidona, Mayo 16 del 2024

Asunto: AUTORIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DE TESIS DE GRADO DE LA CIUDADANA CHILIQUEINGA QUISHPI BRIGITH ESTEFANIA

Srta.
Brigith Chiliqueinga
Presente. -

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo en nombre de quienes conformamos la Unidad Educativa Fiscomisional "María Inmaculada".

En respuesta al oficio S/N con fecha 16 de mayo de 2024 suscrito por Usted, le informo que se **AUTORIZA** el desarrollo de la tesis con el tema "Actividades Lúdicas como Estrategia Didáctica para el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Unidad 7 del Continente Americano en Octavos Años de EGB".

La institución está presta a colaborar con la información y los espacios que requiera para el desarrollo de la investigación propuesta.

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,

Msc. Sor Dorys Padilla
RECTORA

Cc: 1709052029

Correo: dorys.padilla@educacion.gob.ec



Autorización para el ingreso a la institución
Fuente: secretaria de la Unidad Educativa Fiscomisional "María Inmaculada"

Anexo N2. Encuesta realizada a los estudiantes de 8vo EGB.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

Sr/Srta. estudiante. La presente encuesta tiene por objetivo investigar, las estrategias didácticas de trabajo docente en el Octavo Grado de Educación General Básica para determinar su modelo pedagógico. Por lo que requerimos su valiosa colaboración para conocer de fuente directa su opinión sobre este tema.

Instrucciones:

- La encuesta es anónima.
- Escriba con una x en la alternativa que según su opinión estima correcta.

1. Siente interés por la asignatura de Estudios Sociales.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

2. Las clases de Estudios Sociales son dinámicas.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

3. Es participativo en la clase de Estudios Sociales.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

4. El nivel de conocimiento que tiene sobre el continente americano es.

1	2	3	4	5
Pésimo	Malo	Regular	Bueno	Excelente

5. El docente utiliza alguna actividad lúdica, como juegos, al momento de impartir su clase.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

6. Le gustaría aprender geografía a través de actividades lúdicas (juegos)

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

7. Las ventajas de usar actividades lúdicas en el aprendizaje son: Motivación del alumno, dinamización de las clases, protagonismo del alumno, retroalimentación, creatividad, cooperación y diversión.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

8. Las desventajas de usar actividades lúdicas en el aprendizaje son: desmotivación en el estudiante por no tener ser el primer lugar, la actividad consume demasiado tiempo, existe una competitividad excesiva, el estudiante se centra solo en ganar.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

9. Las habilidades que se desarrollan al momento de usar las actividades lúdicas en el aprendizaje del continente americano son: el razonamiento y la reflexión.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

10. Las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo del conocimiento, especialmente en el aprendizaje del continente americano.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Fuente: Elaboración propia en basa a la Escala Likert.

Anexo N3. Entrevista realizada al docente.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES

La presente entrevista tiene por objetivo recopilar información sobre las estrategias didácticas que el docente usa al momento de impartir clases. Sus respuestas son confidenciales y anónimas.

Preguntas:

1. ¿Cree usted necesario e importante el uso de estrategias didácticas al momento de impartir clases?
2. ¿Cuáles son las estrategias didácticas que utiliza frecuentemente al momento de impartir clases?
3. ¿Cuál es la estrategia didáctica que mejores resultados le ha dado en el aula de clases?
4. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de usar estrategias didácticas?
5. ¿Conoce usted qué son las actividades lúdicas?
6. ¿Qué opina usted sobre la implementación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de geografía?
7. ¿Qué estrategias didácticas ha empleado Usted para impartir la Unidad 7?
(Continente americano)
8. ¿Qué estrategias didácticas lúdicas propone que podrían aplicarse en dicha Unidad 7?

Fuente: Elaboración propia

Anexo N4. Socialización de las Actividades Lúdicas.



Fuente: Establecimientos de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”
Fotografía: Brigith Chiliquina

Anexo N5. Desarrollo de la encuesta por parte de los estudiantes de 8vo año de EGB.



Fuente: Establecimientos de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Inmaculada”
Fotografía: Brigith Chiliquina