



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA



TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO/A EN CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL
APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE EGB DE LA
UE “JUAN E. VERDESOTO”, BABAHOYO. 2022

AUTORA:

ACOSTA ROJAS SUSANA JAMILETH

TUTOR:

LCDO. ARANA CADENA RICARDO MELECIO. MSC

BABAHOYO- 2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA



DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo de investigación principalmente a Dios quien me dio inteligencia y sabiduría para alcanzar una meta más, por permitirme el haber llegado a este momento uno de los más importantes de mi vida. A mis padres y hermanos por el apoyo incondicional, el amor y la confianza brindada, me han sabido guiar y siempre estar pendiente de los pasos que doy y motivarme constantemente a seguir adelante.

Susana Jamileth Acosta Rojas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios quien hizo posible realizar el presente trabajo de investigación, a mis padres por su apoyo moral y económico, comprensión y a la vez confianza. Agradezco sinceramente a los docentes de la carrera de Educación Básica quienes me han enseñado con paciencia y dedicación durante toda esta etapa, orientándome en mi preparación profesional.

Susana Jamileth Acosta Rojas

CONTENIDO	
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Contextualización del Problema	1
1.1.1 Contexto Internacional	1
1.1.2 Contexto Nacional.....	2
1.1.3 Contexto Local	4
1.2 Planteamiento del problema	4
1.3 Justificación	5
1.4 Objetivos	6
1.4.1 Objetivo general	6
1.4.2 Objetivo específicos	6
1.5. Hipótesis	6
1.5.1. Hipótesis general	6
1.5.2. Hipótesis específicas	6

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	7
2.1 Antecedentes	7
2.2 Bases teóricas	13
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	29
3.2. Operacionalización de variables	31
3.3. Población y muestra de investigación	32
3.3.1. Población.....	32
3.4. Técnicas de Recolección de datos e instrumentos	32
3.4.1. Técnicas.....	32
3.4.2. Instrumento.....	33
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	35
4.1 Resultados	35
Tabla 1	35
Figura 1	35
Tabla 2	36
Figura 2	36
Tabla 3	37
Figura 3	37
Tabla 4	38
Figura 4	38

Tabla 5	39
Figura 5	39
Tabla 6	40
Figura 6	40
Tabla 7	41
Tabla 8	42
Tabla 9	43
Figura 7	44
4.2 Discusión	45
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
5.1 Conclusiones	49
5.2 Recomendaciones	50
REFERENCIAS	51
ANEXOS	57
Tabla 10	63
Figura 8	63
Tabla 11	64
Figura 9	64
Tabla 12	65
Figura 10	65

Tabla 13	66
Figura 11	66
Tabla 14	67
Figura 12	67
Tabla 15	68
Figura 13	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	35
Tabla 2	36
Tabla 3	37
Tabla 4	38
Tabla 5	39
Tabla 6	40
Tabla 7	41
Tabla 8	42
Tabla 9	43
Tabla 10	63
Tabla 11	64
Tabla 12	65
Tabla 13	66
Tabla 14	67
Tabla 15	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	35
Figura 2	36
Figura 3	37
Figura 4	38
Figura 5	39
Figura 6	40
Figura 7	44
Figura 8	63
Figura 9	64
Figura 10	65
Figura 11	66
Figura 12	67
Figura 13	68

RESUMEN

Las actividades lúdicas son herramientas estratégicas que tienen el fin de motivar a los niños y niñas a su aprendizaje, el presente trabajo de investigación se elaboró con la participación de los estudiantes de quinto año de Educación general básica paralelo “B” de la unidad educativa Juan E. Verdesoto, mediante el uso del método analítico, deductivo-inductivo y con la investigación bibliográfica que sirvió como base para el sustento teórico de las variables, con el cual se estudió su incidencia en el aprendizaje. Al involucrar las actividades lúdicas en el aula de clases se pretende mejorar el proceso de enseñanza con el fin de que los educandos alcancen un buen rendimiento académico, logrando que mediante su aplicación se alcancen los objetivos planteados en la educación. Es de suma importancia poner en práctica los juegos con la finalidad de facilitar la comprensión de los contenidos presentados en los textos educativos de cada una de las áreas básicas constituidos en el currículo, que ayuden a los estudiantes a desarrollar sus habilidades, capacidades, competencias, estimulando la creatividad, motivación y participación en el aula de clases para fomentar la construcción de conocimientos. Alcanzar logros en el aprendizaje depende de la planificación de actividades que realice el docente, convirtiéndose en herramientas que permitan la resolución de problemas tal como la construcción de conceptos por medio de las experiencias y la interacción con otros, para captar el interés de los temas es necesario que los juegos se establezcan de acuerdo a los contenidos educativos.

Palabras clave: Actividades lúdicas, aprendizaje, motivación, participación, comunicación

ABSTRACT

Recreational activities are strategic tools that are intended to motivate children to learn, this research work was developed with the participation of fifth-year students of parallel basic general education "B" of the educational unit Juan E. Verdesoto, through the use of the analytical, deductive-inductive method and with the bibliographical research that served as the basis for the theoretical support of the variables, with which their incidence in learning was studied. By involving recreational activities in the classroom, it is intended to improve the teaching process in order for students to achieve good academic performance, achieving that through its application the objectives set in education are achieved. It is extremely important to put the games into practice in order to facilitate the understanding of the contents presented in the educational texts of each of the basic areas constituted in the curriculum, which help students develop their skills, abilities, competencies, stimulating creativity, motivation and participation in the classroom to encourage the construction of knowledge. Reaching achievements in learning depends on the planning of activities carried out by the teacher, becoming tools that allow problem solving such as the construction of concepts through experiences and interaction with others, to capture the interest of the topics is It is necessary that the games are established according to the educational contents.

Keywords: Recreational activities, learning, motivation, participation, communication

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1 Contextualización del Problema

En la actualidad se puede evidenciar que las actividades lúdicas no se están utilizando de manera adecuada al enseñar los contenidos que están planteados para cada una de las áreas básicas que se encuentran en el currículo, por lo que se ha podido observar que en las instituciones educativas aún siguen trabajando con una enseñanza tradicional, dejando de lado el juego como una actividad motivadora que facilita el aprendizaje permitiendo que el estudiante se involucre en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desempeñe su rol como protagonista, esta herramienta dinámica no está enfocada en la memorización al contrario se aplica para la construcción de conocimientos adquiridos por medio de las experiencias o el contacto con otros, así evitando que exista desmotivación y falta de interés.

1.1.1 Contexto Internacional

De acuerdo a la entrevista realizada por Saint (2023) a la Directora del Jardín de Niños Adelina Encinas Ezrre, en Sonora, afirma que la comunidad educativa se ha visto obligada a innovar o actualizar los modelos para la participación y motivación constante de los estudiantes en el aprendizaje debido al regreso a clases después del Covid-19. Según lo expresado por la docente, las ventajas de aplicar e impulsar la lúdica, es una oportunidad para el impacto positivo en las personas que conforman la institución educativa, lo que influirá significativamente en la mejora de los resultados de aprendizaje e impulsar los logros de los estudiantes (párr. 3,4).

Según Hadad (2022) de acuerdo a la entrevista realizada a la Máster Marisa Conde de la universidad de Valencia, menciona que el juego es una herramienta eficaz y una llave que da acceso al proceso de aprendizaje, así mismo afirma que no basta solo con que se planteen para

utilizarlos en las aulas de clases, sino que también se conviertan en acciones a realizar mediante la planificación. Si los docentes no planifican con dedicación, no será posible que se apliquen los juegos adecuados en la educación, por lo que el desarrollo de estas actividades lleva mucho tiempo para volverse una práctica amplia (párr. 1,2).

Según Saavedra (2019) afirma que los países aumentaron el acceso a la educación, mencionando que estar en la institución educativa no es lo mismo que aprender, es decir que en todo el mundo muchos niños no desarrollan sus habilidades básicas cuando llegan a la edad adulta. Mediante las investigaciones realizadas por el Banco Mundial, se informó que la productividad de los niños sería menos de lo que se espera a diferencia de lo que podría ser si reciben una educación completa, destacando que la buena educación aumenta la autoestima y fomenta oportunidades en el futuro, esto beneficiará al individuo y a la sociedad (párr. 2,3,4).

De acuerdo a la entrevista realizada por Fominaya (2022) a la especialista en orientación educativa Ana Santiago Martínez describe que los niños, aunque aparentemente no tiene problemas físicos presentan dificultades en el aprendizaje al mantener una lucha interna por aprender al ritmo de los demás, se les obstaculiza el prestar atención debido a esto tienen falencias para leer y escribir, incluso en resolver operaciones matemáticas, causando frustración y falta de autoestima, lo que provoca que tengan menos tiempo para el juego, por lo que todo esto interfiere con el correcto desarrollo social, emocional y académico (párr. 1).

1.1.2 Contexto Nacional

En cuanto al contexto nacional, el Ministerio de Educación (2020) plantea que el juego es el medio para validar, acompañar y reconstruir emociones, siendo de gran importancia considerar

el papel que desempeñan en el aprendizaje, teniendo como objetivo el protagonismo de los estudiantes. El docente tiene un papel significativo en el momento de guiar u organizar las experiencias a través de lo lúdico, de tal forma que favorece la capacidad de acción de los niños y niñas, por lo tanto, es importante promover que los padres de familia y representantes fomenten los juegos lúdicos en sus actividades cotidianas (párr. 1).

Serrano (2022) considera que el mayor reto en la actualidad para los docentes es la creación de nuevos enfoques metodológicos por lo que la aplicación de uno o varias metodologías se ha convertido en algo necesario para las nuevas necesidades, además menciona que la Directora Cecilia Castellano de Logos Magic Word ha creado su propio sistema educativo que consiste en vivir las pequeños o grandes acontecimientos de la vida (Cambia, juega y descubre) basándose en el enfoque de Montessori, incluyendo el juego lo cual permite que los niños logren construir su propio aprendizaje (par. 1,9).

Castillo (2022) menciona que debido a la crisis sanitaria por el covid-19, se generó consecuencias negativas para la salud de los niños, niñas y adolescentes en el Ecuador, como alteraciones de las rutinas, cierre de las escuelas, bajo nivel de aprendizaje, violencia intrafamiliar, encierros entre otros. Los cambios de comportamiento, bajo rendimiento y desmotivación, impiden al niño aprender y jugar, es importante que los estudiantes reciban atención, considerando que se debe fomentar en las instituciones educativas el juego para promover las interacciones (párr. 21,22).

Según la entrevista realizada por Diario el Comercio (2021) a la docente Ana Viteri de la Universidad Francisco de Quito, describe que antes de la pandemia del covid-19 los niños y adolescentes presentaban problemas de aprendizaje que afectaban la relación entre docente y alumno además a las relaciones interpersonales, de tal forma que se convierte en un obstáculo

para su buen aprendizaje. Recomienda el establecer actividades dentro y fuera del ámbito escolar así permitiéndoles socializar con otros (párr. 8).

1.1.3 Contexto Local

A partir de un enfoque más cercano, en la UE Juan E Verdesoto ubicada en el cantón Babahoyo, parroquia Dr. Camilo Ponce, se presentan problemas en el aprendizaje debido a la falta de aplicación de actividades lúdicas lo que provoca en los estudiantes, la desmotivación, la falta de atención, dificultad en el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo, por lo cual el docente debe de seleccionar los juegos adecuados para aplicarlos en el aula de clases, favoreciendo al desarrollo de sus habilidades y destrezas, permitiendo que todos los niños puedan ser partícipes, siendo así el medio que ayudará a mejorar el rendimiento escolar.

Al concluir el primer nivel de educación el docente se olvida de utilizar el juego en la enseñanza de los estudiantes, por lo que las actividades lúdicas están lejos de ser un pasatiempo o diversión superficial por lo que se establece como una acción esencial dirigidas a los niños encaminada a la adquisición de conocimientos. Es de suma importancia que el educador considere los materiales que servirán como medio para que el estudiante se involucre con facilidad a las actividades y participen activamente.

1.2 Planteamiento del problema

¿De qué manera las actividades lúdicas inciden en el aprendizaje en estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E Verdesoto, Babahoyo 2022?

1.3 Justificación

El desarrollo de la presente investigación se enfocará en las actividades lúdicas, en el que su correcta aplicación, facilitará el aprendizaje en los estudiantes del quinto año de EGB de la Unidad Educativa Juan E. Verdesoto, se evidenció como problema que el docente no utiliza juegos lúdicos que posibilitan, incentivarlos a realizar las actividades escolares. Mediante la participación los niños desarrollarán la creatividad, el pensamiento, estimulación de la socialización y exploración de las posibilidades motoras y sensoriales.

El presente trabajo justifica lo teórico porque permitirá afianzar los conocimientos obtenidos de las variables de investigación, entendiendo de qué manera influye las actividades lúdicas en el aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica, así como indagar las diversas estrategias que permitirán a los educandos construir su propio aprendizaje y entender el rol o la función que cumplen en la educación. Así mismo, servirá como base para futuras investigaciones.

También justifica en lo práctico porque permitirá que el conocimiento adquirido y las investigaciones realizadas, sirvan como base o fundamento para comprender los procesos de aprendizaje de los estudiantes de quinto año y con ello dar soluciones a los problemas en la educación. Como resultado se mejorará la idea que tienen los estudiantes sobre aprender, con lo que se favorecerá a la formación de la personalidad y autonomía.

De la misma manera justifica en lo social porque a medida que se desarrollan las actividades lúdicas, facilitará el desarrollo de las habilidades, capacidades y competencias en los niños, con lo que serán capaces de construir sus propios conocimientos, preparándolos para responder y participar en la sociedad en la que viven.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Determinar la manera en que las actividades lúdicas inciden en el aprendizaje en estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E Verdesoto, Babahoyo.2022

1.4.2 Objetivo específicos

- Identificar las características que evidencian las actividades lúdicas en los estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E Verdesoto, Babahoyo.2022
- Diagnosticar los elementos puntuales que presenta el aprendizaje en los estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E Verdesoto, Babahoyo.2022
- Analizar los factores que relacionan a las actividades lúdicas en el aprendizaje en los estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E Verdesoto, Babahoyo.2022

1.5. Hipótesis

1.5.1. Hipótesis general

Las actividades lúdicas inciden significativamente en el aprendizaje en estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E Verdesoto.

1.5.2. Hipótesis específicas

- Las actividades lúdicas motivan la creatividad y mejoran el estado de ánimo en el aprendizaje de los estudiantes en el aula de clases.
- La implementación de la lúdica influye positivamente en el desarrollo de las habilidades y capacidades de los estudiantes.
- La participación y sociabilización mejoran significativamente el aprendizaje de los estudiantes de quinto año EGB.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Según Chalarca (2021) en su investigación afirma que mediante la observación realizada, el 100% de las actividades recreativas que se aplicaban dirigidas a los niños y niñas, el 80% de estas acciones no eran controladas y el 40% no participaban en las mismas, por lo que mediante una encuesta concluyó que es necesario implementar reglas en estas dinámicas, por medio de la aplicación de un cronograma de actividades en el que especificaba los horarios como los objetivos a alcanzar, lo cual incidieron positivamente en despertar el interés y la participación de los niños e influyendo a sus conductas sociales (p. 10).

Menciona que la participación en las actividades recreativas se da de forma espontánea o libre, para que sea positiva y no exista pensamientos negativos o malas interacciones al desarrollar estas actividades, por lo que es importante encontrar ambientes aptos para desarrollarlas, así mismo promover la buena convivencia para que influyan positivamente generando aprendizajes mediante el juego, desempeñando así la necesidad de socializar tomando en cuenta que el individuo es un sujeto social, lo que se logra por medio del juego es que el niño se integre a los grupos que se forman en el aula de clases y así mismo participar en todas las dinámicas implementadas, lo que les ayudara de cierta manera conocer cuáles son sus gustos.

Figuroa y Ávila (2022) consideran que la recreación es la experiencia que incentiva a la búsqueda de forma natural en los entornos que brinda una visión práctica, motivadora, abierta y reflexiva, facilitando a los docentes tanto como a los estudiantes realizar actividades recreativas que se desarrollan a través del juego en la primera etapa de la enseñanza del niño, participando en diferentes actividades para lograr la motivación y participación de manera voluntaria o entusiastas sin obligar a las otras personas por lo que esto impulsa el desarrollo integral además

de crear experiencias en tiempos libres para obtener mejores resultados en realizar las tareas escolares, promoviendo el crecimiento y convivencia según los gustos e intereses de los niños (p. 280).

Así mismo describen que la falta de espacios recreativos influye notoriamente en los problemas psicomotrices por lo que al no tener los espacios suficientes afectan negativamente la salud de los niños en las instituciones educativas, lo que provoca cambios en el comportamiento y problemas en el aprendizaje. Las instituciones juegan un rol fundamental para el desarrollo integral de cada estudiante, por lo que es importante ofrecerles un ambiente adecuado favoreciendo su aprendizaje e incluyéndolos a los dinamismos permitiendo la integración de todos en cada actividad que se realice, definido como un método de aprendizaje (p. 282).

López y Flores (2022) mencionan que por medio de la investigación realizada se determinó que la autonomía en los niños es muy importante por lo que les ayudará a desenvolverse independientemente, debido a la falta de técnicas y estrategias del docente en el aula se determinó que los estudiantes no han desarrollado totalmente sus destrezas, por lo que realizar actividades sencillas como expresar sus ideas u opiniones requiere de la ayuda de un adulto a expresar sus pensamientos o sentimientos, con el objetivo de crear una guía de actividades lúdicas que impulse la autonomía (p. 198).

Los autores determinan que esta capacidad permitirá a los niños, tomar buenas decisiones y ser responsables, la autonomía es adquirida durante la vida y se debe trabajar en ello cuando los niños o niñas son pequeños, proporcionando rincones de aprendizaje para mejorar o potenciar las capacidades e intereses permitiéndoles aprender mediante la estimulación que el educador origine en ellos, debido a que su cerebro está en su máximo potencial facilitando que puedan absorber todo fácilmente a través de los sentidos, el organizar rincones exige la participación

activa de los educandos por lo que es considerada una estrategia pedagógica, involucrándose en el ambiente que los rodea y hacer uso de los elementos que reciben para poder aprender (p. 199).

Según García y Vegas (2019) mencionan que la creatividad es importante en los estudiantes y por ende el docente debe de crear rincones de aprendizajes que ayudarán al desarrollo del mismo de acuerdo a sus potenciales, asegurando que el estudiante pueda explorar, construir, simular y realizar acciones por medio del juego, creando ambientes de seguridad que generen confianza, tomando en cuenta que el espacio debe estar equipado con la forma o dimensión que se necesita para lograr una mejor disciplina en el aula de clases, además variar los elementos y actividades para que se adapten a los cambios, puedan escoger entre los distintos trabajos ubicando los distintos materiales que pueden ser reciclados o elaborados por el docente, adecuándolos en lugares específicos para cada espacio creado (párr. 14).

Mendoza et al. (2019) mencionan que en las instituciones educativas es importante que exista una comunicación afectiva dirigidas al desarrollo de las habilidades comunicativas, por lo que el docente debe de estimular las relaciones interpersonales por medio de actividades en las que participe todos los niños y niñas, con el objetivo de promover el diálogo o respeto lo que permitirá el mejoramiento de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su desarrollo personal, lo cual genere empatía en los estudiantes para comprender o entender la situación que otra persona está pasando y como se está sintiendo, es una habilidad que ayudará a mejorar las formas de comunicación (p. 113).

Caballero et al. (2018) describen que la comunicación es una interacción inevitable para los seres humanos, es una forma de establecer una relación, en la que transmiten el conocimiento o experiencias a través del lenguaje, en la educación cumple un rol muy importante, por este

medio los estudiantes logran adquirir conocimientos y valores, lo cual ayudará para su desarrollo social, cumpliendo un papel primordial en la formación del individuo. La comunicación es esencial dentro de las habilidades comunicativas porque permite generar un comportamiento asertivo, lo cual produce una comunicación eficaz, facilitando a que aprendan a escuchar a otras personas, teniendo en cuenta sus pensamientos, sentimientos, hablar de manera abierta y con respeto sin necesidad de generar conflictos de por medio (párr. 3).

Montesdoca y León (2019) describen que el razonamiento es la habilidad de pensar y un componente primordial en la vida del ser humano que permite ampliar el conocimiento sin acudir a la experiencia, también sirve para aportar razones y justificar lo que conocemos o creemos conocer, debido a que es uno de los procesos cognitivos básicos utilizados en el conocimiento permitiendo que una persona pueda solucionar problemas, sacar conclusiones y determinar el origen de un hecho, facilitando el aprendizaje de manera inconsciente de las situaciones en las que está presente, por ello es importante que el docente oriente al niño en su desarrollo del pensamiento para poder razonar, al mismo tiempo de crear situaciones en la que pueda aumentar su capacidad de pensar, esto les ayudará a crear su propio aprendizaje (párr. 3).

Rodríguez y Moya (2019) afirman que la enseñanza y aprendizaje se basa en las experiencias previas que se obtiene mediante el proceso de interacción entre el hombre social y el mundo exterior. La observación o las prácticas de los estudiantes sirven como base para construir el conocimiento, debemos de tener en cuenta que los niños por naturaleza son imperativos, curiosos, enérgicos así mismo expresan lo que piensan y sientan, desde este momento comienzan las experiencias previas en la vida cotidiana por lo que el cerebro registra la información captada por los sentidos y la procesa. Es importante que los niños exploren, experimente o practiquen diversas actividades, esto les permitirá lograr un aprendizaje natural

favoreciendo a los deseos del niño desde sus primeros años de vida, son procedimientos complementarios que los acerca a la realidad de los contenidos de la educación e impulsar la conexión con el contexto que los rodea (p. 2).

Ángeles et al. (2020) mencionan que las estrategias metodológicas permiten contextualizar las actividades de enseñanza por medio del uso de herramientas que facilita las interacciones en el aula con el objetivo de lograr buenos resultados en el aprendizaje, creando una relación positiva del docente con los estudiantes mediante ambientes significativos y la creatividad que el educador implemente para facilitar la comprensión o entendimiento de los contenidos de las áreas básicas conjuntamente con el uso de estrategias aplicadas con una secuencia ordenada o planificada correctamente permitiendo impartir una enseñanza de forma comprensiva y eficiente, lo que contribuye a que el educando pueda comprender los contenidos educativos así como también facilitando la adquisición de conocimientos de una manera llamativa, incentivando y motivando a los estudiantes a aprender para poder alcanzar los logros planteados (p. 27).

Gutiérrez (2018) describe que uno de los problemas en el rendimiento académico de los estudiantes, se debe a que los docentes no aplican adecuadamente las estrategias metodológicas y los métodos de enseñanzas, por lo que especialmente se da una enseñanza tradicional fundamentada en el dictado al explicar las diferentes materias, por lo que se debe de utilizar estrategias dirigidas al manejo de métodos, técnicas y materiales didácticos para lograr un buen aprendizaje en los estudiantes generado por medio de actividades planificadas u organizadas que utilizan procedimientos que facilitan a los docentes enseñar de forma efectiva y de la misma manera lograr que los niños puedan comprender claramente. Es importante en este proceso la planificación, diseño, evaluación y sistematización al utilizar las estrategias metodológicas con el

objetivo de que sean dirigidas al descubrimiento que pueda tener los niños de sus habilidades o destrezas, por lo que el educador debe de aplicar estas actividades con dinamismo para mantener la atención de los estudiantes en los contenidos explicados (p. 26).

Zurita (2020) describe que las habilidades cognitivas son destrezas y procesos mentales que organizan la información que se obtiene mediante los sentidos, alcanzada por la práctica o el esfuerzo que se pone permitiendo así que una persona sea ágil y hábil para alcanzar el manejo en diversas áreas, los estudiantes por medio de sus experiencias anteriores con las nuevas tienen la facilidad de construcción de sus conocimientos y desarrollar sus habilidades como pensamiento crítico, agilidad, colaboración así como el análisis, también la comunicación efectiva para realizar actividades igual comprenderlas. Implica el uso de la percepción, la memoria, la atención, la creatividad y el pensamiento, las habilidades cognitivas se relación con la experiencia tanto como el aprendizaje por lo que el individuo puede crecer de forma cognitiva de tal forma desempeñar las diversas tareas presentes o futuras permitiendo el procesamiento de la información adquirida (párr. 15).

Según Vélez y Rivadeneira (2022) afirman que las habilidades cognitivas permiten que una persona por medio de la capacidad que tiene, mediante la percepción y el conocimiento obtenido pueda procesar información permitiendo considerar algunas perspectivas, desarrolladas de forma espontánea debido al aprendizaje intencional. El docente como moderador de los procesos en el aprendizaje debe utilizar los conceptos y seguir procedimientos que ayuden positivamente, estimulando la parte activa del estudiante con el objetivo de que aprendan a aprender, las capacidades en las habilidades cognitivas como el talento en el uso del lenguaje, la atención, imaginación, razonamiento o el poder deducir una información permiten poder desarrollar tareas complejas y situaciones futuras (p. 1170).

2.2 Bases teóricas

ACTIVIDADES LÚDICAS

Ríos et al. (2019) describen que la lúdica como estrategia dinamizadora pretende mejorar el desarrollo de la conducta social del estudiante, para facilitar su comunicación o relación de forma armoniosa con sus compañeros, como elemento positivo las actividades divertidas influirán en la buena interacción con otras personas, así como en las actitudes y comportamientos, lo que permitirá en el futuro a que se expresen con valores, al mismo tiempo fortalezcan la convivencia tanto como la autonomía (p. 24).

Según Candela y Benavides (2020) plantean que la actividad lúdica es entendida como la conducta natural humana en la que los estudiantes se desenvuelven espontáneamente en su entorno favoreciendo la formación de la personalidad, la confianza tanto como la autonomía, cuando juegan viven experiencias que les permite aprender, a relacionarse con otras personas, al mismo tiempo comprender las normas que rigen a la sociedad en la que pertenecen y la manera en la que funcionan (p. 82).

Características

- **Fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas:**

Las actividades lúdicas permiten desarrollar las competencias y habilidades comunicativas por lo que es importante que el docente utilice juegos que estimulan su comunicación de forma efectiva, les facilitará desenvolverse oralmente en su entorno como poder interactuar en cualquier medio social sin ningún tipo de problema y poder expresarse de forma confiada ante otras personas que les ayudara en su aprendizaje.

- **Otorga conocimientos y adquisición de nuevos conceptos:**

El juego permite que los niños y niñas adquieran conocimiento mediante las acciones que realicen así mismo con el apoyo de los materiales que utilicen o los métodos, técnicas y estrategias que les ayudará en su proceso de aprendizaje que le servirá al docente en el momento de enseñar, los estudiantes puedan asimilar la información de manera fácil, esto les ayudará no solo comprender los contenidos, sino que también a desarrollar habilidades y destrezas.

Clasificación de actividades lúdicas

La actividad lúdica generalmente no solo está establecida para invertir el tiempo libre sino que tiene una gran importancia en el desarrollo integral del niño, además de ser una manera de ocupación libremente realizada o elegida que resulta placentero para las personas, con ello también aporta beneficios como permitir la exploración a nuevos escenarios, el desarrollo de sensibilidad de percepción, fortalecer habilidades como la reacción, toma de decisiones o destrezas de resolución de problemas y funciones como favorecer el desarrollo de actitudes, impulsar las relaciones con otras personas, motivación y atención del niño para su aprendizaje.

- ✓ **Actividades lúdicas libres**

Las actividades lúdicas en el tiempo libre se usan para poder quitar el estrés, así como también salir de la rutina diaria, siendo útiles para tener entretenimiento o diversión, estas actividades constituyen las diferentes formas del juego siendo así que pueden ser utilizadas no solo para los niños, sino que además los jóvenes, adultos y adultos mayores (Borja, 2020, p. 78).

- ✓ **Actividades lúdicas dirigidas**

La lúdica es entendida como la manera de vivir cotidianamente, que permite valorar las

acciones como un acto de satisfacción física como mental dado que propicia el desarrollo de aptitudes y relaciones. Las actividades lúdicas aplicadas en el aula se convierten en una herramienta estratégica de apoyo para fomentar el aprendizaje significativo, de manera natural, así mismo permite el desarrollo de habilidades (Borja, 2020, p. 78).

Definición de juego

Caballero (2021) menciona que el juego favorece al desarrollo integral, a la personalidad, a las aptitudes y relaciones entre las personas, como un acto que sucede para la satisfacción física, espiritual o mental. Considerando que es una herramienta para la preparación hacia la etapa adulta, que debe estar presente a lo largo de la vida del individuo (p. 868).

Clasificación de los juegos

✓ Juegos funcionales

Este juego es el primero que aparece en nuestras vidas, consiste en el contacto físico o afectivo, es el más simple estimulando los sentidos y movimientos, centrándose en la exploración o la actuación de los objetos como de otras personas, es decir que por medio de esto el niño aprende del medio que los rodea, además de que el juego produce placer y se entretienen, no es tan importante el uso de juguetes, sino que las acciones que realizan y lo que experimentan (Alarcón y Moran, 2019, p. 15).

✓ Juegos de construcción

Los juegos de construcción son aquellos que hacen uso principalmente de los objetos por ejemplo los bloques o plastilinas que son manipulables por los niños, permiten crear algo nuevo y diferente, esto facilita el desarrollo de la creatividad e imaginación de los niños de acuerdo a

sus intereses, permitiendo ser un medio en el que pueda experimentar y fomentar el amor propio al notar lo capaces que son cuando realizan sus propios trabajos (Guimaré, 2020, párr. 1).

✓ **Juegos simbólicos**

El juego simbólico o imaginativo, incluye las acciones que los niños estimula a diario, pero les da sentido a los muñecos u objetos que están inmersos en el juego convirtiéndose así capaces de percibir su entorno. Permite el funcionamiento de la creatividad para imitar las diversas situaciones o acciones de la vida real, por ejemplo, el ponerse en el lugar de otras personas, además les facilita el extender su lenguaje y desarrollar empatía (Tortosa, 2019, p. 16).

✓ **Juegos de reglas**

La utilización del juego de reglas aparece de forma sucesiva en compañía con el juego simbólico durante toda la fase operacional, en donde funciona la dirección y control antes de llegar a la etapa cognitiva de las operaciones concretas que les permite utilizar la lógica para llegar a conclusiones, desde los 3 años comienza a surgir necesitando la participación y apoyo de un adulto, también se presenta por medio de la imitación mediante la observación hacia otras personas (Pérez, 2021, p. 19).

✓ **Juegos de roles**

El juego de roles en el mundo imaginario se define como una aventura, esta actividad se desarrolla mediante el cambio con otros jugadores, por ejemplo, un jugador trata de interpretar el papel de un personaje que participa en la historia, lo que le posibilita que al niño aprender del otro rol, facilitando la interacción social, por lo que se encuentra caracterizado por la interacción de las distintas personas por medio de la coordinación, la cooperación y el dialogo generado de forma mutua (González,2021, p. 27).

Actividades recreativas

Según Chiquillo (2021) describe que las actividades recreativas son aplicadas en todos los conjuntos sociales con continuidad, porque permite explorar todas las áreas y capacidades que poseen las personas, así también brindando al individuo satisfacción o diversión a través de ellas, mejorando su estado de salud. La recreación está ligada al estado emocional, por medio de la realización de la actividad física permite el desarrollo de habilidades y capacidades con el objetivo de fortalecer la salud física como cognitiva (p. 21,22).

Bravo y Amabilia (2019) menciona que la recreación permite que las personas accedan a la zona lúdica porque son un conjunto de actividades en las que se utiliza la creatividad de manera voluntaria y libre, siendo un derecho para todos proporcionando el desarrollo en distintas áreas, el descanso o disfrutar. Las actividades recreativas abarcan una serie o formas distintas de acciones que van de acuerdo a cada edad y gusto que son realizadas por un individuo o un grupo (p. 23,24).

Ayala (2021) afirma que las características de las actividades recreativas son:

Puede ser espontánea y organizada, estas actividades pueden surgir de forma natural en un grupo de personas u organizada en donde una persona o varias la establecen.

Puede ser mental o física, porque involucra el uso dominante del intelecto mediante acciones como jugar ajedrez, juegos de mesa, asistir a exposiciones o leer, en cambio en la recreación física se realiza a través de juegos, deportes o ejercicios que son realizados en grupo o individualmente. Es voluntaria y genera gozo o diversión, la realización de las actividades recreativas no debe ser obligatoria o exigida al contrario debe ser voluntaria porque así genera diversión.

Rincones de aprendizaje

Según López (2019) describe que los rincones de aprendizaje son el espacio organizado dentro del aula, que le servirá de apoyo a los estudiantes para realizar las diferentes tareas, facilita el desarrollo de habilidades o destrezas, al mismo tiempo por medio del juego. Esta metodología es motivadora y flexible, por lo que responde a los intereses o ritmos de aprendizaje de cada niño, desarrollando el rol de protagonista en el proceso de construcción y adquisición de conocimientos por lo que incorporar actividades es una necesidad básica para el niño, de la misma forma es el medio de acciones para mejorar las condiciones para la colaboración en el aula de clases, además de impulsar al infante a la participación activa obteniendo experiencias del entorno que los rodea con los elementos integrados que les ayudara a aprender (p. 6).

Según Bajaña (2021) menciona que los rincones de aprendizaje facilitan el desarrollo cognitivo, la imaginación, creatividad, autonomía o espontaneidad de los niños y niñas, mediante la creación de estos espacios que son divididos en el aula con material de apoyo, considerando como finalidad la realización de juegos de forma libre con materiales diversos y adecuados para que sea posibles que el estudiante pueda escoger o rotar las actividades. Permite que el docente cambie la enseñanza tradicional, es decir, todas las actividades de los estudiantes son controladas por el docente (p. 2).

Los rincones de aprendizaje pueden ser organizados dentro o fuera del aula, por lo que al momento de elaborar los se debe de tomar en cuenta aspectos importantes que son: El espacio, es necesario que este lugar este limpio, amplio o tranquilo para realizar las actividades y los materiales que pueden ser elaborados con material reciclado, libres de adquirirlos para satisfacer las necesidades de los estudiantes. Por medio de la exploración tienen la finalidad de impulsar el desarrollo integral (p, 5).

Habilidades comunicativas

Según Esquivel y Azahuanche (2021) afirma que es importante incluir en la enseñanza las habilidades comunicativas, por lo que la buena comunicación facilita la mejor comprensión y la expresión de uno mismo, no es solo fundamental en el aprendizaje posterior sino que también permite a las personas a desarrollarse, aumenta su autonomía, resolución y satisfacción, es decir que la comunicación es una competencia natural, mediante la práctica de estas habilidades existirá la facilidad de comunicación a diferencia de otras personas que se les dificultad, permitiendo aumentar la capacidad de socializar con otras personas en cualquier ambiente (p. 436).

Mosquera y Gómez (2021) mencionan que en las habilidades comunicativas se tienen como noción que el niño es el sujeto del conocimiento y habilidades, estas son adquiridas a través de su contexto o entorno por medio del proceso de interacción social por lo que al momento de lograr crear vínculos con los demás, incluyendo grupos o instituciones influirá en la capacidad para ser felices ayudándoles a enfrentas cualquier tipo de situación de la mejor manera posible. Se necesita de tres importantes dimensiones para el desarrollo de estas habilidades que son la dimensión cognitiva, la dimensión comunicativa y la dimensión sociocultural (párr. 6).

García (2022) menciona que una de las características de las habilidades comunicativas es la escucha activa, esta es una habilidad básica de comunicación que no todas las personas tiene, es decir que muchas veces no escuchamos con cuidado a la persona que está hablando si no que en lugar de escuchar nos escuchamos a nosotros mismo, no prestamos correcta atención con los cinco sentidos, no solo abarca escuchar lo que dicen las otras personas sino que también las ideas, pensamientos y sentimientos (párr. 7).

APRENDIZAJE

Según Escorza y Aradillas (2020) describen que el aprendizaje es algo que se da forma natural o espontáneamente, incluso se genera de forma inconsciente. Un individuo aprende desde el inicio de su vida, para adquirir conocimientos no es necesario ser una persona adulta. Todos tienen la capacidad de aprender por medio de la adaptación de las conductas del medio, permitiendo que el ser humano puede aceptar o rechazar una información a la que no le encuentre sentido (p. 9).

Thuillier (2021) considera que el aprendizaje es un fenómeno importante en la vida del ser humano, es el medio en el que se apropian, transforman y obtienen competencias, siendo una acción o efecto, en el que el individuo adquiere conocimiento y habilidades que son viables por la enseñanza o experiencias; determinado como un cambio en la vida que puede darse en todos los ámbitos de comportamiento de un individuo (p. 9).

Características

El aprendizaje humano demanda un cambio que se establece en la conducta de una persona, mismo cambio que se produce mediante las asociaciones por el estímulo y respuesta. Al momento de aprender el individuo se adapta a los pedidos que exigen los entornos sociales, por lo cual el aprendizaje consiste en adquirir, comprender y aplicar la información previamente enseñada.

✓ Observación:

La observación es una de las causas en que las personas también aprenden, por medio de lo que ven se pueden guiar para aplicarlo en la forma de actuar y de comportarse por lo que el aprendizaje muchas veces se da de manera inconsciente al tratar de imitar a otra persona, para un

niño es muy fácil aprender por este medio considerado una forma rápida, además de que son capaces de comprender las cosas que suceden en su alrededor que pueden ser conductas negativas o positivas.

✓ **Se aprende mediante el uso de los sentidos:**

El aprendizaje se da por medio de los sentidos, permite conocer el entorno y entender los hechos que pasan en nuestro alrededor, dando a comprender las experiencias y facilitando por medio del trabajo en conjunto de los sentidos, la conexión que tiene con el cerebro permitiendo articular toda la información, entenderla para luego adquirirla de manera más efectiva construyendo el aprendizaje.

Tipos de aprendizaje

✓ **Aprendizaje receptivo**

El aprendizaje receptivo se da por un proceso de memoria simple dado a que un acontecimiento es recordado debido a la repetición, no se ajusta en que el estudiante genere sus propias conclusiones, al contrario, debe de recordar la información tal y como la observó. El grado o nivel de aprendizaje se genera por medio de la relación de la frecuencia del estímulo al ser percibido por los sentidos, por ejemplo, al memorizar un cuento largo es necesario repetirlo varias veces para recordar la mayor parte del contenido (Ruiz, 2019, párr. 2).

✓ **Aprendizaje por descubrimiento**

El aprendizaje por descubrimiento es una parte del constructivismo, que surge cuando el docente presenta todos los instrumentos necesarios como materiales o actividades a desarrollar, permite la estimulación por medio del uso de estrategias como la observación, comparación y el

análisis, para que los estudiantes se interesen por aprender definiéndolo, así como una forma llamativa de asimilación a causa del ocio o curiosidad por parte de los niños y niñas (Arévalo y Lindao, 2019, p.22).

✓ **Aprendizaje memorístico**

El aprendizaje memorístico se caracteriza por que se fundamenta en retener de forma exacta o posible la información sin tener que interpretarlo y asociarlos con el conocimiento ya obtenido, es decir que necesita de esfuerzo para recordar algo, interviene la memoria lo cual permite que la información quede retenida en el cerebro ya sea a corto o largo plazo. Definido como un aprendizaje formado por la repetición mecánica, la información incorporada se encontrará almacena por un corto lapso de tiempo, que será requerido pero que no tendrá ninguna relación con los contenidos que puedan ayudar a ser recordado (Torres, 2019, párr. 3,4).

✓ **Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es aquel que se muestra como un enfoque para perfeccionar los aprendizajes mediante el uso de estrategias didácticas con el propósito de obtener un buen resultado, sustentado por el descubrimiento. Los aprendizajes son el resultado del conocimiento obtenido durante toda la vida, en el que el método del aprendizaje significativo permite que se asocie con las experiencias previas para la construcción de un nuevo concepto que perdurará por mucho tiempo (Baque y Portilla, 2021, p. 79).

Ritmos de aprendizaje

Ramos (2021) menciona que el ritmo de aprendizaje es la velocidad en el que el estudiante aprenden, pueden presentar dificultades en la comprensión de una información y asimilación de los contenidos en el momento apropiado que cada uno pueda hacerlo incluso si tarda todo

depende de su motivación o nivel cognitivo, por ello se establecen 3 ritmos de aprendizajes que son los siguientes:

✓ **Ritmo de aprendizaje rápido**

Considerado aprendizaje rápido cuando los estudiantes realizan las actividades escolares de manera ágil o hábil, debido a que asimilan los contenidos de manera sencilla o los comprenden independientemente, tienen la facilidad de memorizar y retener la información realizando las actividades al instante e incluso de forma rápida.

✓ **Ritmo de aprendizaje moderado**

El estudiante presenta dificultades para asimilar o retener la información a diferencia de realizar las tareas de manera ágil y necesita hacer sus actividades dos veces con la ayuda del docente, aunque se considera común en la educación actual porque los niños son capaces de comprender grandes cantidades de información durante el tiempo establecido por el educador, cada educando prioriza las materias que les llama la atención y les gusta.

✓ **Ritmo de aprendizaje lento**

En este aprendizaje los niños muchas veces se demoran en completar las tareas u actividades escolares, tienen dificultad para asimilar la información debido a que su capacidad de memorización no es grande al retener conceptos incluyendo la baja motivación, necesitan hacer las tareas hasta tres veces o más y requieren de retroalimentación constante logrando que pueden entender los contenidos.

Estilo de aprendizaje

Rojas (2020) considera que los estilos de aprendizaje son aquellas formas en las que el ser humano aprende sin dificultad, entendiendo que no todos aprenden de la misma forma por lo que el docente debe tener en consideración que sus estudiantes aprenden de distintas maneras así la información nueva la analiza y retienen con facilidad (p. 39).

✓ **Auditivo**

Las personas que tienen facilidad de aprender por medio de este estilo necesitan escuchar, ser escuchados por ello es importante que las imágenes o videos incluyan audio para que se les facilite comprender o entender de mejor manera la información específicamente oral, utilizando la concentración y el sentido del oído además de que incluye el sentido visual lo que se requiere el aprendizaje por medio del habla y escucha.

✓ **Visual**

Por medio de este estilo el estudiante aprende a través de la observación mediante el uso de imágenes, videos y otros medios que se necesitan específicamente para el contacto visual es decir mirar las presentaciones que se muestran, es importante para las personas que aprende por este estilo la expresión facial y el lenguaje corporal de la persona que está hablando para ser comprendido por la persona que está observando la presentación y con el uso de gráficos pueda se refinada la explicación e indicación permitiendo que puedan entender efectivamente estos conceptos.

✓ **Kinestésico**

Permite la comprensión de información por medio de actividades que incluye el movimiento o experiencia que movilizan sus emociones además del contacto físico con personas a su

alrededor, fácilmente se distraen con cosas del medio y hacen que lo que otras personas realizan, se basa en las acciones o experiencias que los niños recuerden por lo que asimilan la información de los contenidos mediante el uso del tacto o el contacto que pueden tener con los materiales y herramientas proporcionadas por el docente.

Conocimiento

Moncada (2019) considera que el conocimiento es el proceso de entendimiento que le da sentido a la naturaleza por medio de los estudios realizados a los fenómenos que se encuentran en el mundo, permitiendo comprender a la realidad y facilitando al ser humano el poder adaptarse, aceptando que un individuo se caracteriza por la necesidad de entender el entorno que los rodea, al mismo tiempo de cómo habitar o existir en el planeta tierra. El docente el docente debe de buscar estrategias innovadoras que motiven al niño a la construcción y apropiación de los conocimientos debido a que son valiosos instrumentos para ser aplicados en el aprendizaje (párr. 3).

Marín (2021) describe que el conocimiento es la capacidad que tiene el ser humano para adquirir, identificar, observar y analizar la información que se genera a su alrededor, considerando que la mente si está limitada debido a que no todas las personas saben o conocen todas las áreas, pero respecto al aprendizaje el conocimiento es ilimitado porque la información puede ser aprendida mediante las habilidades cognoscitivas por medio de la teoría y práctica. Es

la comprensión o familiaridad que el individuo tiene con algo o alguien como los hechos o incluso los objetos e ideas (párr. 1,2).

Krause (2021) considera que las características del conocimiento son de carácter implícito y explícito, implícito porque permite que el individuo a través de sus experiencias o

conocimientos previos aprendan con el apoyo de la información plasmada en documentos y explícito debido a que la información se encuentra almacenada u organizada, el ser humano mantiene los conceptos de manera consciente para luego transmitirlos con facilidad a los demás (párr. 4).

Estrategias metodológicas

Según Quiroz y Delgado (2021) describen que las estrategias metodológicas hacen referencia a las diferentes actividades planificadas por el docente y que luego será aplicadas en el proceso de enseñanza- aprendizaje, por medio de procedimientos que tienen el objetivo de intervenir para alcanza el nivel de conocimiento, tomando en cuenta los estilos de aprendizaje que presentan cada uno de los estudiantes, teniendo como idea y objetivo el alcanzar el éxito de los niños para lograr un buen aprendizaje, con empeño en el cómo enseñar o como despertar el interés de cada estudiantes según su ritmo o estilo de aprendizaje para que se conviertan en individuos competentes, así mismo puedan aplicar estos conocimientos y transferirlos a otros (p. 1748).

Ángeles, et al (2020) mencionan que las estrategias metodológicas son herramientas direccionadas a los cambios en diferentes acciones interactivas para alcanzar buenos resultados de aprendizaje, mediante la aplicación de la didáctica o pedagogía se establece una relación de docente y alumnos para crear ambientes interactivos en el ámbito educativo, por lo que estos elementos constituyen recursos y equipos como ayuda para los docentes para que facilite el desarrollo de los contenidos, por lo que el docente hace uso de su creatividad en las actividades de enseñanza, así ayudando al estudiante a la comprensión de los contenidos mediante las actividades que permitirán captar la atención de los niños promoviendo el aprendizaje (párr. 3).

Vera y Castro (2022) consideran que las estrategias metodológicas benefician a los docentes y estudiantes para el desarrollo de habilidades, destrezas o motivación, facilita el descubrimiento rápido de los conceptos establecidos de un tema permitiéndoles formar una relación entre los mismos, ayudan a esquematizar la información de manera sencilla y favorecer el orden del aprendizaje. Para especificar las actividades se requiere de la relación de las técnicas o recursos en donde se aplica un control y ejecución en las estrategias para alcanzar los objetivos (párr. 16).

Habilidades cognitivas

Según Villegas (2021) menciona que las habilidades cognitivas es un proceso de transferencia en donde el individuo relaciona el concepto anterior con una nueva información permitiendo una construcción de los procesos mentales, esta es la manera más fácil para que la mente pueda guardar y procesar la información captada a través de los sentidos que pueden ser utilizados en el presente o futuro, así como la organización continúa, entendiendo a los conceptos de forma significativa, formando a las personas como seres capaces de devolverse en los distintos entornos por lo que el docente debe de ser quien detecte cuales son las áreas que necesitan mejoras junto a las habilidades y destrezas que el niño debe de alcanzar (p. 64).

Sepúlveda, et al (2022) considera que las habilidades cognitivas están dirigidas a los procesos y al desarrollo de las destrezas, facilitando la adquisición de conocimientos por los diferentes medios como los sentidos, las vivencias de los educandos o las experiencias que estimulan el aprendizaje, por lo tanto, permite a los estudiantes lograr afianzar sus conocimientos con los actuales al mismo tiempo de activar sus habilidades cognitivas como las creativas, analíticas y críticas. Todas las actividades que se van a realizar se necesita las funciones cerebrales lo que permite al cerebro a desenvolverse en los diversos entornos y procesos

información y recordarla para aprender, facilitando la atención y así procesar los estímulos e identificar sonidos lo cual nos permite realizar diversas tareas (párr. 15).

El desarrollo de las estructuras cognitivas es un proceso mental que las personas utilizan para poder deducir la información que reciben, permite la organización o adaptación de los conocimientos de las experiencias que obtiene el individuo durante su vida, por lo tanto, facilita la estructura y construcción cognitiva de los aprendizajes que pueden ser de manera intencional, evidenciándose la adquisición de conocimientos voluntariamente que se da por medio de la obtención del aprendizaje espontáneamente.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Investigación no experimental:

Esta investigación nos permitirá comprender por medio de la observación sobre las actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje, apoyándonos en la interpretación para llegar a una conclusión sin alterar a los sujetos en la investigación.

Enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo):

El enfoque cuantitativo permitirá utilizar la recolección y el análisis de datos por medio de la medición numérica y el conteo de la población encuestada, mientras que el enfoque cualitativo, se utilizará para descubrir y clarificar las preguntas de investigación. El enfoque mixto posibilitará realizar la investigación a través de dos vías diferentes.

Bibliográfica:

Esta investigación se utilizó para consultar información sobre las variables, las actividades lúdicas y el aprendizaje mediante páginas web, repositorios de tesis, artículos científicos, blogs, revistas y libros, que sirvió para el marco teórico.

Investigación correlacional:

Permite establecer la relación de las actividades lúdicas en el aprendizaje y su influencia por medio de la observación y el análisis de datos en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica.

Investigación Descriptiva:

Este tipo de investigación se encarga de describir la situación alrededor de la cual se

centra el objeto de estudio, analizando las actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes, de la cual se toma como base la investigación documental y la observación para puntualizar las características del problema.

Investigación Explicativa:

A través de ella se establecen relaciones del efecto de las actividades lúdicas en el aprendizaje. Además, la comprensión sobre el tema en específico, utilizando la recolección de datos para encontrar las razones por las cuales sucede este hecho. Por medio de la encuesta que se aplicará a los niños y niñas de la UE Juan E Verdesoto y la revisión de la información teórica, se completará la información.

Método Analítico:

Este método se empleará para analizar los elementos que conforman las variables de estudios y comprender la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes del quinto año de Educación General Básica, a través de la recopilación de datos por medio de las encuestas e investigaciones bibliográficas.

Método Deductivo-inductivo:

Permitirá obtener conocimiento mediante el análisis de la información obtenida. Por medio de la investigación documental de las teorías que afirman las variables y con base a estas, se determinará la situación que se desarrolla en el aula.

3.2. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Independiente Actividades lúdicas	La actividad lúdica es entendida como la conducta natural humana en la que los estudiantes se desenvuelven espontáneamente en su entorno favoreciendo la formación de la personalidad, la confianza y autonomía, ya que cuando juegan viven experiencias que les permite aprender, a relacionarse con otras personas, al mismo tiempo comprender las normas que rigen a la sociedad en la que pertenecen y la manera en la que funcionan. (Candela y Benavides, 2020, p.82)	Es un conjunto de actividades recreativas aplicadas en el entorno para facilitar el proceso de aprendizaje con el apoyo o construcción de rincones de aprendizajes en las aulas para el desarrollo de destrezas y habilidades comunicativas.	Actividades recreativas	Participación	Escala Ordinal
				Motivación	
			Rincones de aprendizaje	Autonomía	
				Creatividad	
			Habilidades comunicativas	Empatía	
				Comunicación asertiva	
Variable Dependiente Aprendizaje	El aprendizaje es un fenómeno importante en la vida del ser humano siendo el medio en el que se adaptan, modifican y adquieren competencias, siendo una acción y efecto, en el que el individuo adquiere conocimiento y habilidades que son viables por la enseñanza o experiencias; determinado como un cambio en la vida que puede darse en todos los ámbitos de comportamiento de un individuo. (Thuillier,2021, p.9).	El conocimiento es la acción de adquirir información y comprender la realidad. En la educación las estrategias metodológicas ayuda entender los conceptos y de la misma manera permite el desarrollo de las habilidades comunicativas.	Conocimiento	Razonamiento	Escala Ordinal
				Experiencia	
			Estrategias metodológicas	Contenidos	
				Procedimientos	
			Habilidades cognitivas	Destrezas	
				Confianza	

3.3. Población y muestra de investigación

3.3.1. Población

En la UE Juan E. Verdesoto ubicada en la calle 10 de agosto entre Eloy Alfaro y Rocafuerte en el cantón Babahoyo provincia Los Ríos, cuenta con un total de 1000 estudiantes de todos los niveles de educación desde inicial hasta educación general básica durante el periodo 2022-2023, en el cual se tomó como población los estudiantes de quinto año de educación general conformado por 92 estudiantes, entre niños y niñas.

3.3.2. Muestra

La muestra de estudio está constituida por 30 estudiantes de quinto año de educación general básica paralelo “B” de la UE Juan E. Verdesoto, cuyas edades fluctúan entre los 9 y 10 años, que formarán parte de la investigación.

3.4. Técnicas de Recolección de datos e instrumentos

3.4.1. Técnicas

Observación

Esta técnica permitió la recolección de datos para verificar si realmente se efectúa la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los estudiantes de quinto año de la UE Juan E. Verdesoto, observando al objeto de estudio sin intervenir en su ambiente y así tener en cuenta la importancia de involucrar la lúdica para motivar los niños y niñas.

Encuesta

Se utilizará esta técnica con el objetivo de conocer si en el aula de clases son utilizadas de

manera correcta las actividades lúdicas mediante preguntas con respuestas cerradas a cada estudiante. Esto nos servirá como instrumento para la recolección de datos.

3.4.2. Instrumento

Cuestionario

Es un documento que conforman una serie de preguntas dirigidas a los estudiantes de quinto año paralelo “B” escogidos para el estudio en la presente investigación, que facilitará la recolección de datos de forma cualitativa-cuantitativa y así conocer la realidad que se vive en el contexto educativo. Encuesta que constará de un total de 12 preguntas con respuestas alternativas de Si, No y Tal vez.

3.5. Procesamiento de datos

El procesamiento de datos se realizará mediante el análisis de los resultados a través de encuesta que se aplicará a los estudiantes del quinto año paralelo “B”, con el objetivo de conocer la importancia e influencia que tienen las actividades lúdicas en el aprendizaje y si él o la docente las aplicas al enseñar los contenidos educativos para facilitar el proceso enseñanza.

3.6. Aspectos éticos

En la presente investigación se utiliza como aspectos éticos el respeto que nos permite tener una comunicación cordial y efectiva con las autoridades del plantel educativo, quienes dieron autorización para tener contacto con los estudiantes que serán encuestados, sin intervenir en las respuestas a las preguntas realizadas, y con el personal que forma parte de la institución educativa. Otro valor puesto en práctica en este proceso, es la justicia, para aceptar las decisiones de las personas involucradas en esta investigación, como individuos sujetos a derecho, cuidando su identidad y seguridad en la información proporciona. La responsabilidad se puso en práctica

para cumplir con los tiempos dados por la unidad educativa y obtener datos para la investigación.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

1. ¿Si tu docente realiza juegos en el aula crees que participarán todos tus compañeros?

Tabla 1

Descripción	fi	%
Si	14	46,67
No	6	20,00
Tal vez	10	33,33
Total	30	100,00

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

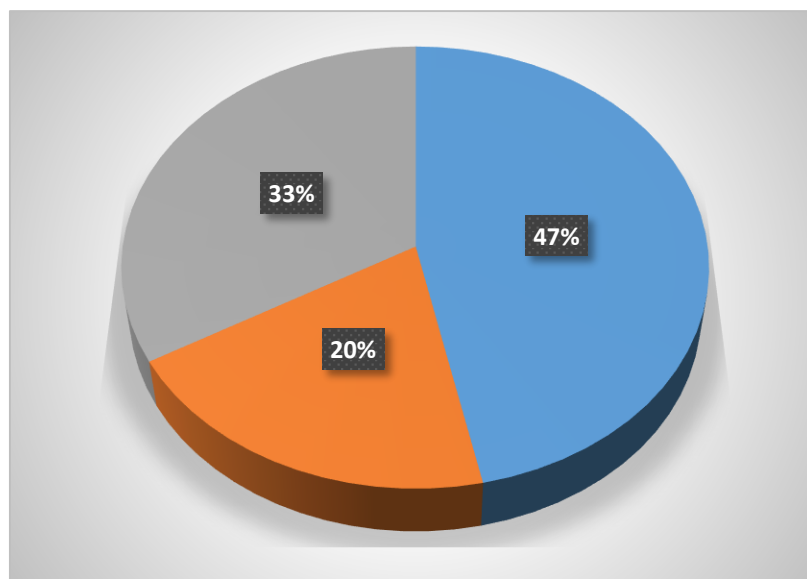


Figura 1. ¿Si tu docente realiza juegos en el aula crees que participarán todos tus compañeros?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre ¿si tu docente realiza juegos en el aula crees que participarán todos tus compañeros?, un 46.67 % consideran que si y un 20.00% manifiestan que no, mientras que un 33.33 % expresan que tal vez.

2. ¿Consideras que realizar actividades fuera del aula te motivará a seguir aprendiendo?

Tabla 2

Descripción	fi	%
Si	19	63,33
No	7	23,33
Tal vez	4	13,33
Total	30	100,00

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

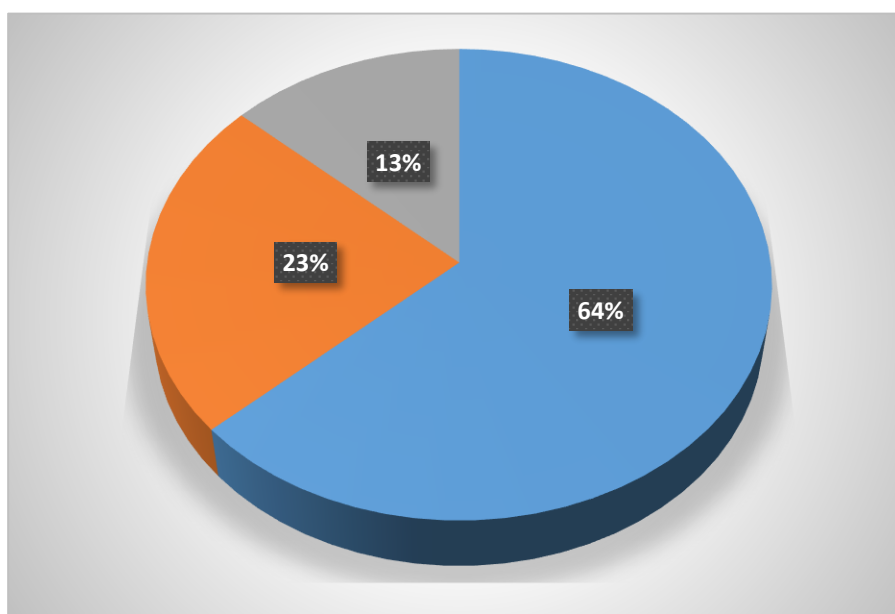


Figura 2. ¿Consideras que realizar actividades fuera del aula te motivará a seguir aprendiendo?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Consideras que realizar actividades fuera del aula te motivará a seguir aprendiendo?, un 63,33% consideran que si y un 23.33% manifiestan que no, mientras que un 13.33 % expresan que tal vez.

3. ¿Tu docente realiza actividades con el uso de materiales didácticos en el aula?

Tabla 3

Descripción	fi	%
Si	19	63,33
No	6	20,00
Tal vez	5	16,67
Total	30	100,00

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

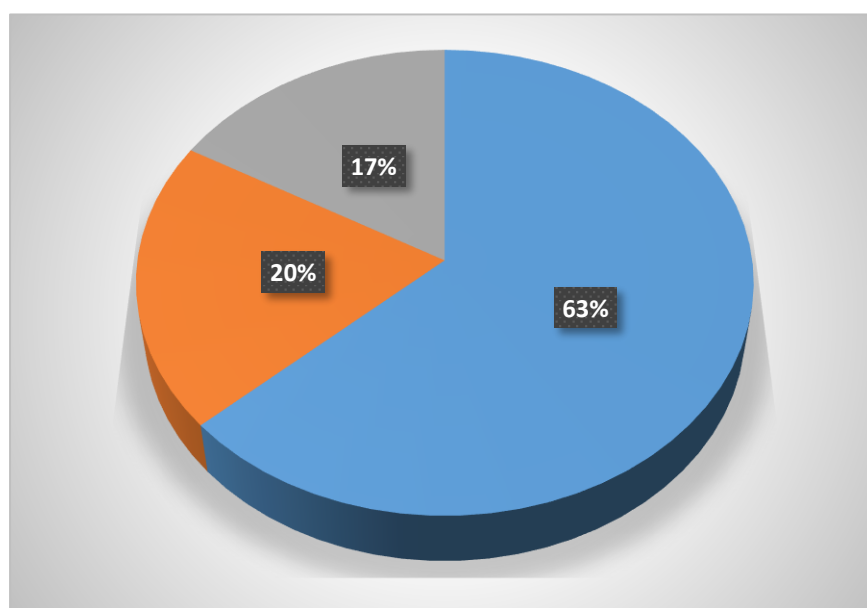


Figura 3. ¿Tu docente realiza actividades con el uso de materiales didácticos en el aula?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Tu docente realiza actividades con el uso de materiales didácticos en el aula?, un 63,33% consideran que si y un 20.00% manifiestan que no, mientras que un 16.67 % expresan que tal vez.

4. ¿Tienes dificultad para expresar tus ideas cuando se habla de algún tema?

Tabla 4

Descripción	fi	%
Si	22	73,33
No	6	20,00
Tal vez	2	6,67
Total	30	100,00

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

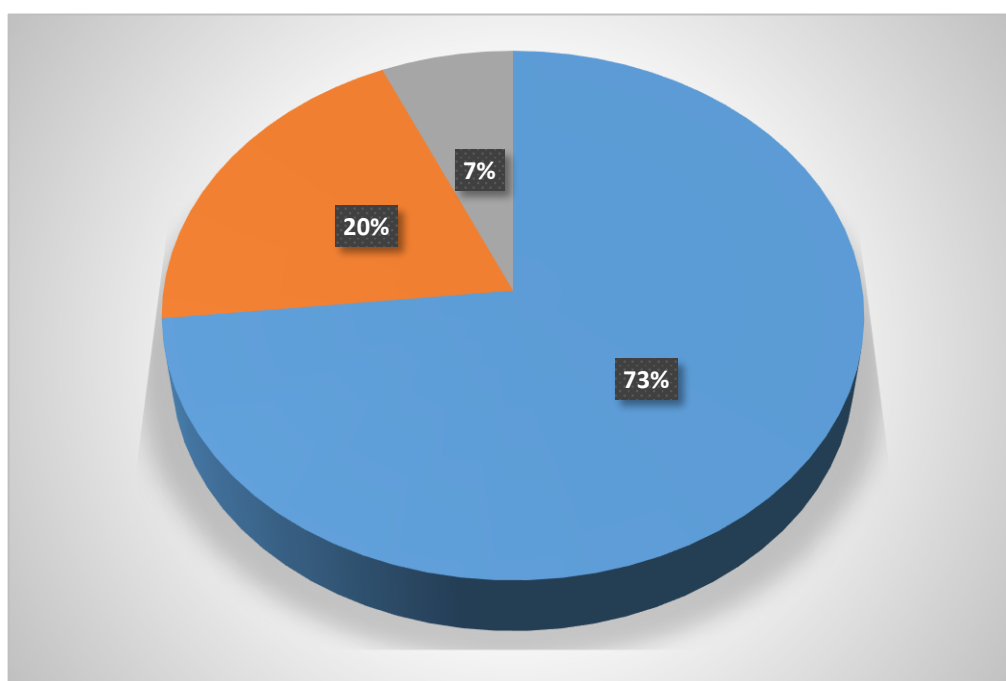


Figura 4. ¿Les enseñan sobre los valores y a comunicarse entre sí?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Les enseñan sobre los valores y a comunicarse entre sí?, un 73,33% consideran que si y un 20,00% manifiestan que no, mientras que un 6,67 % expresan que tal vez.

5. ¿Sientes interés por las asignaturas que te enseñan en clases?

Tabla 5

Descripción	fi	%
Si	19	63,33
No	7	23,33
Tal vez	4	13,33
Total	30	100,00

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

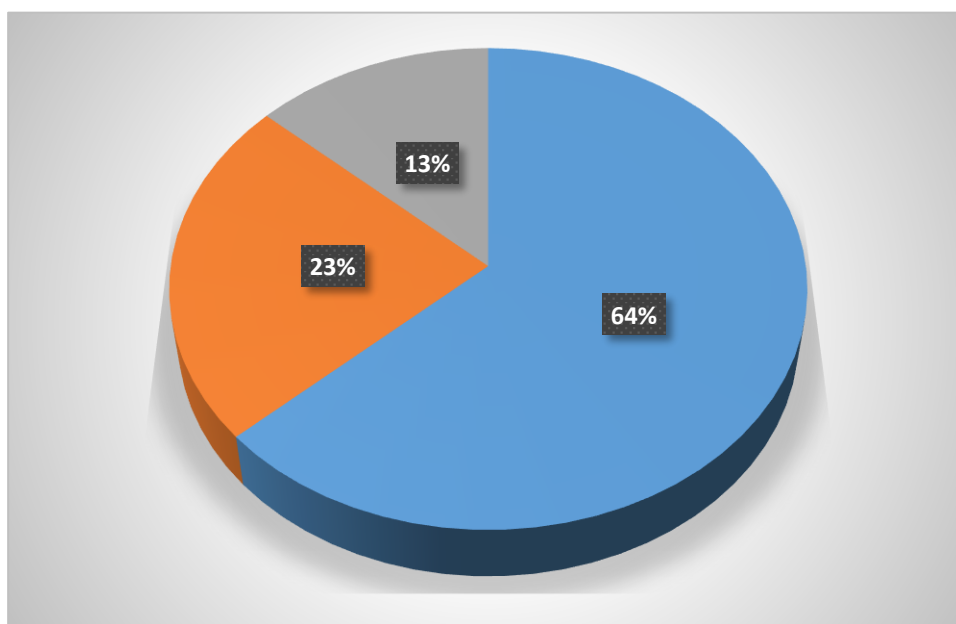


Figura 5. ¿Sientes interés por las asignaturas que te enseñan en clases?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Sientes interés por las asignaturas que te enseñan en clases?, un 63,33% consideran que si y un 23.33% manifiestan que no, mientras que un 13.33 % expresan que tal vez

6. ¿Entiendes con facilidad los temas que te explica el docente?

Tabla 6

Descripción	fi	%
Si	22	73,33
No	5	16,67
Tal vez	3	10,00
Total	30	100,00

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

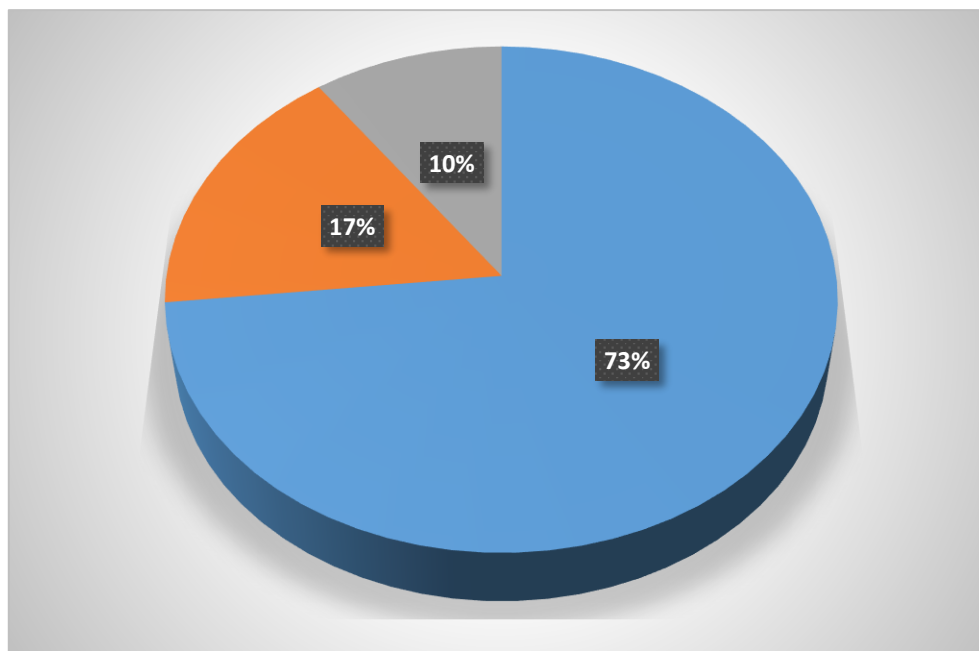


Figura 6. ¿Entiendes con facilidad los temas que te explica el docente?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Entiendes con facilidad los temas que te explica el docente?, un 73.33% consideran que si y un 16.67% manifiestan que no, mientras que un 10.00 % expresan que tal vez.

1. Prueba Chí Cuadrado (Prueba de Independencia)

Prueba de Hipótesis General

H₀: Las Actividades lúdicas son independientes del Aprendizaje en los estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto.

H₁: Las Actividades lúdicas No son independientes del Aprendizaje en los estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto.

Tabla 7

Pruebas de Chi-Cuadrado Actividades lúdicas vs Aprendizaje

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	17.35 4 ^a	4	0.002
Razón de verosimilitud	17.24 3	4	0.002
Asociación lineal por lineal	11.67 8	1	0.001
N de casos válidos	30		

a. 7 casillas (77,8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,67.

Interpretación:

Como el valor de significancia o valor crítico observado (p) es 0.002 y a su vez, este es menor a 0.05 ($p < 0.05$) rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que la variable Actividades lúdicas se relaciona significativamente con la variable Aprendizaje.

2. Prueba de Normalidad

H_0 : Las variables de investigación tienen distribución Normal

H_1 : Las variables de investigación No tienen distribución Normal

Tabla 8

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Estrategias Didácticas	0.902	30	0.009
Proceso de enseñanza	0.892	30	0.005

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Como el valor de significancia p es $0.000 < 0.05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que las variables de investigación No tienen distribución Normal, por lo cual, para analizar la correlación entre las variables se deberá aplicar el Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman.

3. Análisis de Correlación

Tabla 9

Correlación entre las variables Actividades lúdicas y Aprendizaje en los estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto.

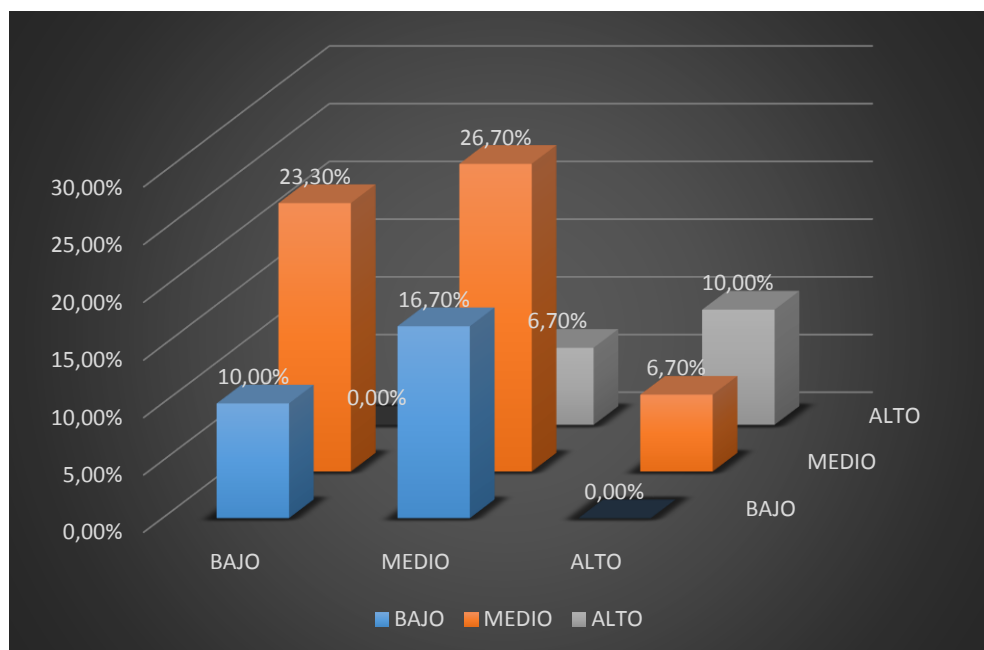
Correlación de Rho de Spearman			
V. Independiente	V. Dependiente	Coefficient e de correlación	,593* *
Actividades lúdicas	Aprendizaje	Sig. (bilateral)	0.001
		N	30

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

En la tabla 4, se evidencia que la variable Estrategias Didácticas tiene una relación positiva alta con la variable Proceso de enseñanza ($\rho = .593^{**}$), lo cual permite rechazar la hipótesis que postulaba la inexistencia de una relación entre las variables.

Figura 7

Nivel de relación entre las variables Actividades lúdicas y Aprendizaje en los estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto.



Interpretación:

En la figura 2, se observa que el nivel de relación entre las variables Actividades lúdicas y Aprendizaje, evidencian un nivel relacional Medio (26.70%) como el predominante.

4.2 Discusión

De acuerdo con el análisis de los resultados de la tabla 1, se constata que los datos obtenidos, sobre ¿si tu docente realiza juegos en el aula de clases crees que participarán todos tus compañeros?, un 46.67 % consideran que si y un 20.00% manifiestan que no, mientras que un 33.33 % expresan que tal vez, esto se corrobora con lo que dice Chalarca (2021) debido a que aplicar actividades recreativas dirigidas a los niños y niñas es de suma importancia dado a que llama el interés y la participación de cada uno de ellos a estas acciones que se las desarrollan con el objetivo de que los juegos tengan un impacto positivo en su aprendizaje; y así mismo, que estas influyen en sus conductas sociales, lo que les permite integrarse en los diversos grupos sociales e impide que se generen pensamientos negativos o malas interacciones entre los estudiantes.

Conocer la importancia de las actividades recreativas en la educación de los pequeños es fundamental y, por ello, la investigación realizada muestra que la mayor parte de los estudiantes encuestados consideran positivo el desarrollo de juegos en el aula de clases, así como la participación con entusiasmo e interés del alumnado si el docente aplica las diversas acciones. En este sentido, las investigaciones bibliográficas determinaron que influirá significativamente en su aprendizaje.

De acuerdo con el análisis de los resultados referente a la tabla 2, se constata que los datos obtenidos, sobre si ¿Consideras que realizar actividades fuera del aula de clases te motivará a seguir aprendiendo?, un 63,33% consideran que si y un 23.33% manifiestan que no, mientras que un 13.33 % expresan que tal vez. Esto se corrobora con lo que dicen Figueroa y Ávila (2022); ellos consideran que es importante que los estudiantes realicen juegos en diversos entornos ya que proporcionan una visión motivadora, abierta y reflexiva, lo que logra

entusiasmar la participación y les facilita su desarrollo integral; permitiéndoles crear experiencias por medio del uso de este método, lo que contribuirá a la obtención del aprendizaje significativo.

Realizar actividades fuera del aula de clases y, pasar a otros espacios, incentiva a los estudiantes logrando un cambio en su estado de ánimo. Las respuestas presentadas en la investigación mostraron que los estudiantes consideran que hacer actividades les ayudará a seguir aprendiendo, dado que favorece el desarrollo de la personalidad, logrando seguridad y confianza al apropiarse de los contenidos con la presencia de la creatividad que el docente posee para que el aprendizaje sea más interactivo.

De acuerdo con el análisis de los resultados de la tabla 3, se constata que los datos obtenidos, sobre si ¿Tu docente realiza actividades con el uso de materiales didácticos en el aula?, un 63,33% consideran que sí y un 20.00% manifiestan que no, mientras que un 16.67 % expresan que tal vez. Esto se corrobora con lo que dicen García y Vegas (2019) sobre la importancia que tiene el uso de materiales para facilitar la comprensión de los temas explicados que pertenecen a las áreas básicas. Así mismo se logra mantener una disciplina adecuada en el aula por medio de los rincones de aprendizajes que contengan materiales elaborados o reciclados por el educador, y que puedan ser manipulados.

Aplicar actividades para el mejor aprendizaje de los estudiantes requiere utilizar materiales didácticos que se encuentren al alcance de los estudiantes, convirtiendo así el aula de clases en un lugar eficiente, lo que facilita que puedan manipular, indagar, descubrir y observar; permitiéndoles alcanzar buenos niveles de abstracción. Esto se pudo evidenciar mediante las encuestas realizadas y conocer que el docente sí efectúa actividades con el uso de materiales didácticos para posibilitar un buen aprendizaje y comprensión de contenidos.

De acuerdo con el análisis de los resultados referente a la tabla 4, se constata que los datos obtenidos, sobre si ¿Les enseñan sobre los valores y a comunicarse entre sí?, un 73,33% consideran que sí y un 20,00% manifiestan que no, mientras que un 6,67 % expresan que tal vez, esto se corrobora con lo que dicen Caballero et al. (2018) describiendo que la comunicación es una forma inevitable para el ser humano lo que ayuda a mantener una relación e interacción con la personas, cumpliendo un rol fundamental para el desarrollo social y formación del individuo por medio del lenguaje, conocimientos y valores.

Mantener una comunicación afectiva permite entender y escuchar a las personas de forma abierta sin generar conflictos. En las respuestas que presenta el cuestionario aplicado a los estudiantes se mostró que el docente enseña los valores y a comunicarse de forma pacífica, lo que les permite tener en cuenta los pensamientos y sentimientos de sus compañeros, estableciendo una buena relación entre ellos generando un ambiente pacifico.

De acuerdo con el análisis de los resultados de la tabla 5, se constata que los datos obtenidos, sobre si ¿Sientes interés por las asignaturas que te enseñan en clases?, un 63,33% consideran que sí y un 23.33% manifiestan que no, mientras que un 13.33 % expresan que tal vez., esto se corrobora con lo que dicen Ángeles et al. (2020) reiterando la importancia de la aplicación de estrategias metodológicas para enseñar los contenidos, logrando que los estudiantes comprendan y sientan interés por aprender, propiciando la adquisición de conocimientos de manera llamativa.

La creatividad del docente y la creación de ambientes de aprendizaje contribuye de forma positiva y llama la atención de los estudiantes, por ello, se pudo evidenciar en las encuestas realizadas que un porcentaje considerable siente interés por las asignaturas establecidas y enseñadas.

De acuerdo con el análisis de los resultados referente a la tabla 6, se constata que los datos obtenidos, sobre si ¿Entiendes con facilidad los temas que te explica el docente?, un 73.33% consideran que sí y un 16.67% manifiestan que no, mientras que un 10.00 % expresan que tal vez; esto se corrobora con lo que enfatiza Gutiérrez (2018) que utilizar métodos, técnicas y materiales didácticos facilitan al docente enseñar logrando que los niños comprendan de forma clara y efectiva los conceptos, mediante el uso de actividades planificadas u organizadas.

El uso de estrategias metodológicas se establece para generar aprendizajes a los estudiantes mediante procedimientos y habilidades, dado que el docente es la persona que conoce a cada uno de sus estudiantes; teniendo en cuenta cuales son las herramientas que debe de utilizar para facilitar el aprendizaje de los mismos con el fin de lograr la activación de experiencias previas y el afianzamiento de nuevos conocimientos. En las encuestas aplicadas a los niños y niñas, se evidencia que un porcentaje considerable entiende los temas que explica el educador.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- La aplicación y el uso adecuado de las actividades lúdicas permiten una enseñanza de calidad y, así mismo, alcanzar un buen aprendizaje mediante la observación, exploración o experimentación. Para el desarrollo integral y el conocimiento, los estudiantes, por este medio, adquieren habilidades y destrezas promoviendo el crecimiento mental, lo que los convertirá en individuos analíticos, críticos y reflexivos.
- Los juegos potencian el desarrollo de la capacidad social e interiorizan valores, conductas, normas y actitudes. En los niños cumplen un rol fundamental para impulsar la socialización al momento de crear aprendizajes, lo cual es un factor de suma importancia para el desarrollo de la formación motora, física, psicológica, social, cognitiva y de la percepción.
- Permite en los niños el desarrollo de la autoconfianza, autonomía, y formación de la personalidad, mediante interacción continua de los estudiantes dentro de la institución educativa, generando la creación de amistades y realización de actividades en grupos; lo cual les facilitará aumentar confianza para relacionarse con otras personas.
- Lo lúdico no solo consiste en el entretenimiento, también contiene diversidad de actividades que cumplen una función de acuerdo a la necesidad, interés y capacidad de cada persona; por ello se debe elegir las actividades adecuadas que ayuden a impulsar el desarrollo de los niños o niñas para motivarlos a aprender.

- Aplicar actividades lúdicas en la educación se convierte en una herramienta fundamental que permite a los estudiantes desarrollar y explorar diversas áreas. La importancia de realizar estas actividades se basa en que es un ejercicio necesario para el crecimiento social y personal del individuo, por lo tanto, los preparara para que en el futuro se puedan involucrar en la sociedad.

5.2 Recomendaciones

- Dar a conocer a los y las docentes la importancia y necesidad de motivar a los estudiantes a aprender con el uso de actividades lúdicas durante las clases de las distintas áreas básicas que les permita alcanzar aprendizajes significativos.
- Que los docentes se actualicen e incrementen la aplicación de juegos en el aula de clases de forma continua y, elaborar rincones de aprendizaje para enseñar de forma eficaz.
- Planificar actividades lúdicas aplicadas para cada tema y área educativa en donde se especifiquen cuáles serán los logros alcanzados.
- El aula de clases debe de estar adecuada en un ambiente lúdico, y equipada con materiales didácticos reciclados, elaborados por el docente.
- Hacer uso de los materiales didácticos disponibles y proporcionados para incentivar la participación estudiantil.

REFERENCIAS

- Alarcon, V. y Moran, S. (2019). Juego en la maduración del esquema corporal en niños de educación inicial. Universidad Estatal de Milagro.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4855/1/Alarcon%20Campos%20Vanessa%20Momserrate%2c%20Moran%20Ronquillo%20Sandy%20Marcelina.pdf>
- Ángeles, M., Cárdenas, J., Arellano, F. y Pérez, D. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y aprendizaje en la educación superior. Revista científica UISRAEL.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862020000300025
- Arévalo, C. y Lindao, J. (2019). La realidad aumentada en el aprendizaje por descubrimiento sobre los cambios en los seres vivos, asignatura ciencias naturales. aplicación móvil. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/40795/1/BFILO-PSM-19P052%20AREVALO%20-%20LINDAO.pdf>
- Ayala, M. (2021) recreación. Lifeder. <https://www.lifeder.com/recreacion/>
- Bajaña, G. (2021). Rincones de aprendizaje para el desarrollo cognitivo en los niños de 4 a 5 años. Universidad técnica de Babahoyo.
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10059/E-UTB-FCJSE-PARV-000102.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baque, G. y Portilla, G. (2021). Aprendizaje significativo como estrategia didáctica. Revista polo del Conocimiento, 6(5), 75-86.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7927035.pdf>
- Borja, Y. (2020). Actividades ludicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. ReHuSo, 5(3), 78 86. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales.
<file:///C:/Users/Adriana/Downloads/DialnetActividadesLudicasEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaj-8270398.pdf>
- Bravo, O. y Amabilia, N. (2019). Actividades recreativas en habilidades motrices básicas en niños de 5 a 6 años de la unidad educativa manuela espejo de DMQ. ESPE Universidad de las fuerzas armadas.
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/21523/1/T-ESPE-042043.pdf>

Buenaventura, F. y Ávila, J. (2022). Espacios recreativos y el rendimiento en el proceso de la enseñanza –aprendizaje de los estudiantes de educación. Revista educare.

<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1701>

Caballero, E., Cruz, Y. y Otero, Y. (2018). La comunicación asertiva: un método de estimulación en la formación del profesional pedagógico. Universidad de Holguín.

<https://www.redalyc.org/journal/5891/589167642003/html/>

Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Revista Polo del conocimiento, 6(4), 861-878.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. Rehuso, 5(3), 78-86.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8270398.pdf>

Castillo, L. (2022). Ecuador enfrenta cuatro retos educativos. Diario El Comercio.

<https://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador-enfrenta-cuatro-retos-educativos.html>

Chiquillo, V. (2021). Actividades lúdico recreativas para favorecer la calidad de vida del adulto mayor del municipio de saboyá-boyacá. Fundación Universitaria Los Libertadores.

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4100/Chiquillo_Fernanda_2021.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Chalarca, A. (2021). Actividades recreativas que contribuyen a disminuir el comportamiento agresivo en los estudiantes. Universidad Católica de Oriente.

<https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/20.500.13064/1293/5/Trabajo%20de%20grado.pdf>

El Comercio. (2021). Depresión y ansiedad crece en niños. Diario El Comercio.

<https://www.elcomercio.com/tendencias/depresion-ansiedad-ninos-confinamiento-personalidad.html>

Escorza, Y. y Aradillas, A. (2020). Teorías del aprendizaje en el contexto educativo. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5LuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=related:CO76bCEn4J:scholar.google.com/&ots=CCy3uEPyCv&sig=5RzYOzFPX7lyivJlnAjByVUGQuM#v=onepage&q&f=false>

Esquivel, W. y Azahuanche, M. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo. Revista Polo del conocimiento, 6(3), 433-456.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926918>

Figueroa, A. y Ávila, J. (2022). Espacios recreativos y el rendimiento en el proceso de la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial de la escuela Francisco Pacheco del Cantón Portoviejo periodo 2021 – 2022. Revista Educare. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1701>

Fominaya, C. (2022). Dificultades de aprendizaje: 7 consejos para afrontarlas como padres. Portal ABC Familia. https://www.abc.es/familia/educacion/abci-dificultades-aprendizaje-7-consejos-para-afrontarlas-como-padres-202201270135_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.abc.es%2Ffamilia%2Feducacion%2Fabci-dificultades-aprendizaje-7-consejos-para-afrontarlas-como-padres-202201270135_noticia.html

García, J. (2022) Las 12 habilidades comunicativas básicas. Psicología y mente. <https://psicologiaymente.com/social/habilidades-comunicativas-basicas>

García, M. y Vegas, H. (2019). Rincones pedagógicos: Nuevas estrategias para aprender y enseñar. Universidad Católica del Ecuador. <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/289/347>

Gonzales, C. (2021). Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar. Obutchénie: Revista de Didáctica e Pedagogía. <https://seer.ufu.br/index.php/Obutchenie/article/download/60584/31443>

Guimare, C. (2020). Juegos de construcción: ideas para ponerles a los chicos en casa. Clarin.com. https://www.clarin.com/familias/juegos-construccion-ideas-proponerles-chicos-casa_0_dL0lw2Tlo.html

Gutiérrez, Y. (2019). Estrategias metodológicas del docente y rendimiento académico en estudiantes de la escuela académica profesional de educación de la facultad de educación de la universidad nacional mayor de San Marcos, 8 (11), 25-32. <https://revistas.unas.edu.pe/index.php/Balances/article/download/191/174>

Hada, D. (2022). Escuela y gratificación: ¿se puede aprender jugando? Diario Infobae. <https://www.infobae.com/educacion/2022/06/15/escuela-y-gamificacion-se-puede-aprender-jugando/>

Marín, A. (2021). Conocimiento. Enciclopedia. <https://economipedia.com/definiciones/conocimiento.html>

Mendoza, J., Torrealba, J. y Montilla, A. (2019). Habilidades comunicativas como elemento optimizador de las relaciones interpersonales entre el personal directivo y los docentes de aula del liceo bolivariano “Héctor Rojas Meza” de Cabudare, Estado Lara, Venezuela. *Revista de Educación*. 17, 111-122.

https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/download/3248/3388

Ministerio de educación. (2020). Descubriendo las emociones de los niños, niñas y adolescentes a través del juego. Portal Pasa la voz.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/05/Pasa-la-Voz-Mayo.pdf>

Moncada, J. (2019). Origen y desarrollo de la teoría del conocimiento. *Revista Oratores*.
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/328/3281358004/html/>

Montesdeoca, D. y León, S. (2019). El pensamiento y razonamiento como un proceso cognitivo en el desarrollo de las ideas. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*.

<https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/06/pensamiento-razonamiento-ideas.html>

Mosquera, D. y Salazar, N. (2021). Fortalecimiento de las habilidades comunicativas a través de la pedagogía para la comprensión. Universidad del Atlántico (Colombia).

<https://go.gale.com/ps/i.do?p=IFME&u=googlescholar&id=GALE|A675826367&v=2.1&it=r&sid=googleScholar&asid=2e8abb6f>

Krause, G. (2021). Definición de conocimiento. Sus características, elementos e importancia. *Definicion.com*. <https://definicion.com/conocimiento/>

Lopez, A. y Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II. *Revista educare*.

<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/download/1704/1615>

López, A. y Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II. *Revista Educare*. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1704/1615>

López, S. (2019). Los rincones de aprendizaje en la educación inicial. Universidad nacional de tumbes.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1534/LOPEZ%20HERNANDEZ%20c%20SARITA%20DEL%20CARMEN...pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pérez, L. (2021). Juegos de regals como recurso para el aprendizaje. Universidad de La

Laguna. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/25430/Los%20juegos%20de%20reglas%20como%20recurso%20para%20el%20aprendizaje%20de%20las%20matematicas%20en%20educacion%20infantil.%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=%2D%20Los%20juegos%20de%20reglas%20son,objetivo%20o%20meta%20a%20lograr.>

Quiroz, D. y delgado, J. (2021). Estrategias metodológicas una práctica docente para el alcance de la lectoescritura. *Revista Polo del conocimiento*, 6 (3), 1745-1765.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926908>

Ramos, V. (2021). Los estilos de aprendizaje de los estudiantes del Ceba de la provincia de Churcampa. Universidad nacional de Huancavelica.

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/462e5dd6-40c5-4d1f-b476-7e764bf268aa/content>

Ríos, G., Núñez, E., Cuentas, H., Durán, M. y Goenaga, B. (2019). La metodología lúdica como dinamizador de las conductas prosociales. *Revista Lúdica pedagógica*, 1(30),21-29.

<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/11101/7895>

Ruiz, L. (2019). Aprendizaje receptivo: características y usos en la educación. *Psicología y mente*. <https://psicologiaymente.com/psicologia/aprendizaje-receptivo>

Rodríguez, M. y Moya, M. (2019). El cerebro de los niños y sus experiencias previas. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/cerebro-ninos-experiencias.html>

Rojas, N. (2020). Ritmos de aprendizaje en las instituciones de educación superior desde el currículo centrado en la persona. Universidad militar Nueva Granada.

https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/37286/Luis%20Rojas%20%20Nubia%20Stella%202020_trabajodegrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saavedra, J. (2019). La crisis del aprendizaje: Estar en la escuela no es lo mismo que aprender. *Noticias Banco mundial*.

<https://www.bancomundial.org/es/news/immersive-story/2019/01/22/pass-or-fail-how-can-the-world-do-its-homework>

Saint, R. (2023). Pedagogías lúdicas, un futuro posible para la educación básica en

México. *Expansión*. https://expansion.mx/opinion/2023/01/07/pedagogias-ludicas-un-futuro-posible-para-la-educacion-basica-en-mexico?_amp=true

Sepúlveda, A., Delgado, H., Villalobos, A. y Peña, S. (2022). Habilidades cognitivas promovidas en los textos escolares de Historia y Geografía en estudiantes de Educación Básica chilena. *Revista Innovación Educativas*.

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-41322022000100056&lang=es

Serrano, C. (2022). Diversidad de metodologías complementan al sistema educativo Ecuatoriano. *Noticias Vistazo*. <https://www.vistazo.com/enfoque/diversidad-de-metodologias-complementan-al-sistema-educativo-ecuadoriano-MM3806871>

Thuillier, D. (2021). Aproximaciones al desarrollo psicológico y el aprendizaje humano. Universidad Católica de Temuco.

<https://repositoriodigital.uct.cl/server/api/core/bitstreams/0072459e-ce21-4613-9cb5-a9eca0a58084/content>

Torres, A. (2019). Aprendizaje memorístico: características y técnicas para potenciarlo. *Psicología y mente*. <https://psicologiaymente.com/inteligencia/aprendizaje-memoristico>

Vélez, A. y Rivadeneira, F. (2022). Las Habilidades Cognitivas en el Aprendizaje de las Matemáticas de los Estudiantes de 1° de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Fiscal “Portoviejo” del Cantón Portoviejo. *Revista científica Dominio las ciencias*, 8 (1), 1169-1179. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383393.pdf>

Vera, I. y Castro, I. (2022). Estrategia metodológica para el desarrollo del lenguaje de los estudiantes de educación inicial II. *Revista Suplemento CICA Multidisciplinario*. <https://suplementocica.uleam.edu.ec/index.php/SuplementoCICA/article/view/97/302>

Villegas, y. (2021). Las habilidades cognitivas en el desarrollo de la memoria. *Revista Gaceta de pedagogía*, 41, pp. 61-87.

<https://revistas.upel.edu.ve/index.php/gaceta/article/view/937/836>

Zurita, M. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista Educare*, 24 (1). <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226/1263>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
Actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto, Babahoyo.2022	¿De qué manera las actividades lúdicas inciden en el aprendizaje en estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto, Babahoyo 2022?	GENERAL: Determinar la manera en que las actividades lúdicas inciden en el aprendizaje en estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto, Babahoyo.2022	Las actividades lúdicas inciden significativamente en el aprendizaje en estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto.	Independiente: Actividades lúdicas	Actividades recreativas	Tipo de investigación: Descriptiva Explicativa	Población: Los 92 estudiantes de quinto año EGB de la UE Juan E. Verdesoto
		Rincones de aprendizaje					
		Habilidades comunicativas					
		Dependiente: Aprendizaje		Conocimiento	Diseño de investigación: No experimental Cualitativo Cuantitativo		
Estrategias metodológicas							
		ESPECÍFICOS: -Identificar las características que evidencian las actividades lúdicas en los estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto, Babahoyo.2022 -Diagnosticar los elementos puntuales que presenta el aprendizaje en los estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto, Babahoyo.2022 -Analizar los factores que relacionan a las actividades lúdicas en el aprendizaje en los estudiantes del quinto año de EGB de la UE Juan E. Verdesoto, Babahoyo.2022			Habilidades cognitivas		Unidad de estudio: Un estudiante del quinto año de EGB


CEB
**CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA**
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO


Para: Lic. Dalila Ildaura Zuñiga García , MSc.
DIRECTOR (A)- RECTOR (A)
UNIDAD EDUCATIVA "JUAN E. VERDESOTO"

Asunto: Solicitud de permiso para aplicar trabajos de investigación

Fecha: Martes 14 de febrero del 2023

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo de quien suscribe; la presente tiene la finalidad de darle a conocer que la señorita Susana Jamileth Acosta Rojas, con cédula de identidad 120858917-4 estudiante de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación de la Universidad Técnica de Babahoyo, se encuentra en el proceso de TITULACIÓN; por tal motivo solicito a Usted de la manera más comedida se le permita la mencionada estudiante realizar su trabajo de investigación con el tema: Actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en estudiantes del quinto año EGB de la UE "Juan E. Verdesoto", y que se le brinde la apertura necesaria para realizar su trabajo investigativo.

Por la atención favorable que se sirvan dar a la presente, reciban mis agradecimientos personales e institucionales.

De Usted, muy atentamente;

Lic. Maya Sanchez Soto, Ph.D.
COORDINADORA ACADÉMICA
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA



Recibido
15/02/23



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación
Carrera de Educación Básica



CUESTIONARIO

1) ¿Si tu docente realiza juegos en el aula crees que participarán todos tus compañeros?

2) ¿Consideras que realizar actividades fuera del aula te motivará a seguir aprendiendo?

Si

No

Tal vez

3) ¿Crees que si tu docente realiza espacios para cada asignatura podrás aprender mejor?

Si

No

Tal vez

4) ¿Tu docente realiza actividades con el uso de materiales didácticos en el aula?

5) ¿Crees que tus compañeros respetan tus opiniones y la de los demás?

6) ¿Les enseñan sobre los valores y a comunicarse entre sí?

7) ¿Tienes dificultad para expresar tus ideas cuando se habla de algún tema?

8) ¿Consideras que puedes aprender explorando los lugares que se encuentran a tu alrededor?

9) ¿Sientes interés por las asignaturas que te enseñan en clases?

10) ¿Entiendes con facilidad los temas que te explica el docente?

Si

No

Tal vez

11) ¿Consideras creativo a tu docente?

Si

No

Tal vez

12) ¿Tienes confianza al hablar con otras personas?

Si

No

Tal vez

Fotografías



Foto 1. Recibiendo Tutoría



Foto 2. Recolección de datos y permiso para la realización de la encuesta



Foto 3. Realización de la encuesta e indicaciones



Foto 4. Entrega de cuestionarios



Foto 5. Respondiendo las preguntas



Foto 6. Recolección de cuestionarios

7. ¿Crees que si tu docente realiza espacios para cada asignatura podrás aprender mejor?

Tabla 10

Descripción	fi	%
Si	19	63,33
No	7	23,33
Tal vez	4	13,33
Total	30	100,00%

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

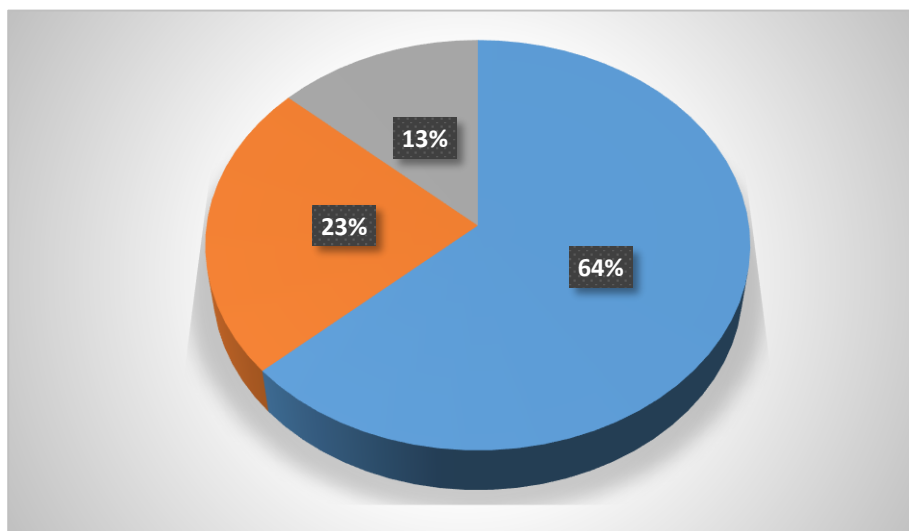


Figura 8. ¿Crees que si tu docente realiza espacios para cada asignatura podrás aprender mejor?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Crees que si tu docente realiza espacios para cada asignatura podrás aprender mejor?, un 63.33% consideran que si y un 23.33 % manifiestan que no, mientras que un 13.33 % expresan que tal vez.

8. ¿Crees que tus compañeros respetan tus opiniones y la de los demás?

Tabla 11

Descripción	fi	%
Si	14	46,67
No	11	36,67
Tal vez	5	16,67
Total	30	100,00

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

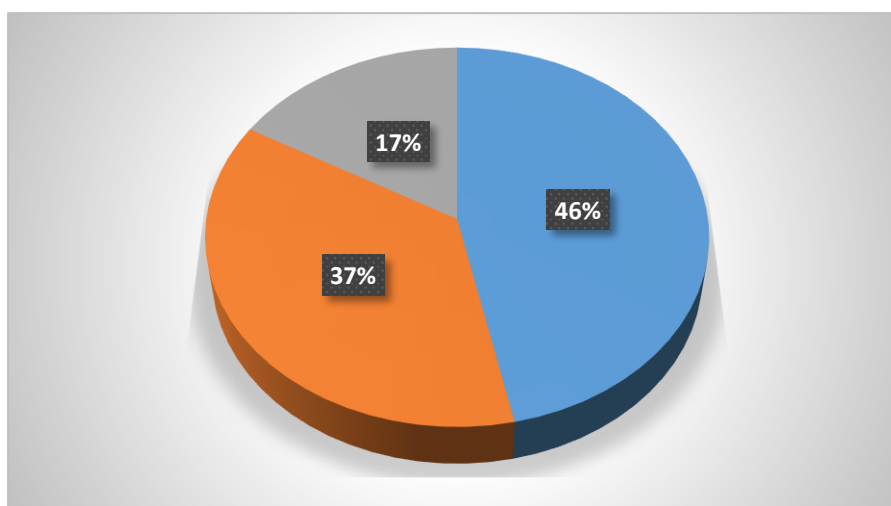


Figura 9. ¿Crees que tus compañeros respetan tus opiniones y la de los demás?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Crees que tus compañeros respetan tus opiniones y la de los demás?, un 46.67 % consideran que si y un 36.67 % manifiestan que no, mientras que un 16.67 % expresan que tal vez.

9. ¿Les enseñan sobre los valores y a comunicarse entre sí?

Tabla 12

Descripción	fi	%
Si	22	73,33%
No	6	20,00%
Tal vez	2	6,67%
Total	30	100,00%

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

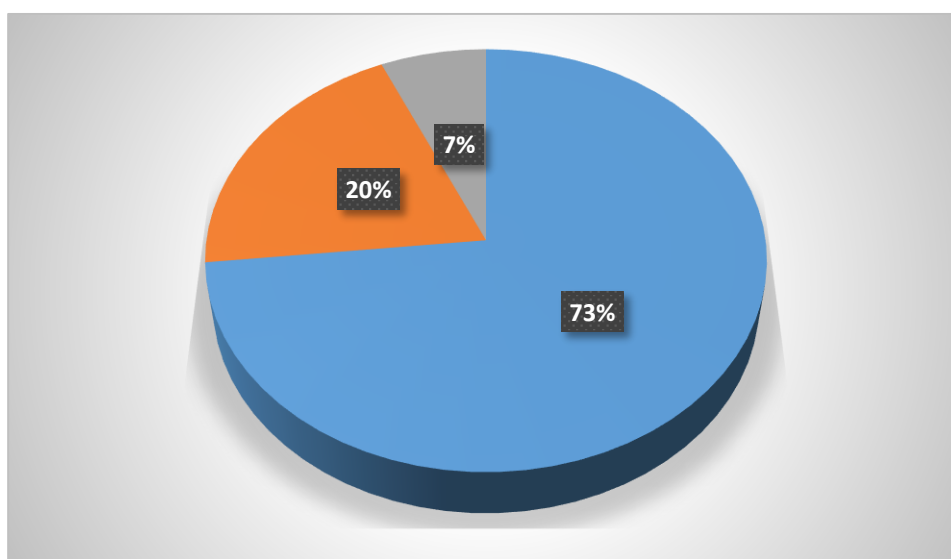


Figura 10. ¿Les enseñan sobre los valores y a comunicarse entre sí?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Les enseñan sobre los valores y a comunicarse entre sí?, un 73.33% consideran que si y un 20.00 % manifiestan que no, mientras que un 6.67 % expresan que tal vez.

10. ¿Consideras que puedes aprender explorando los lugares que se encuentran a tu alrededor?

Tabla 13

Descripción	fi	%
Si	17	56,67
No	7	23,33
Tal vez	6	20,00
Total	30	100,00

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

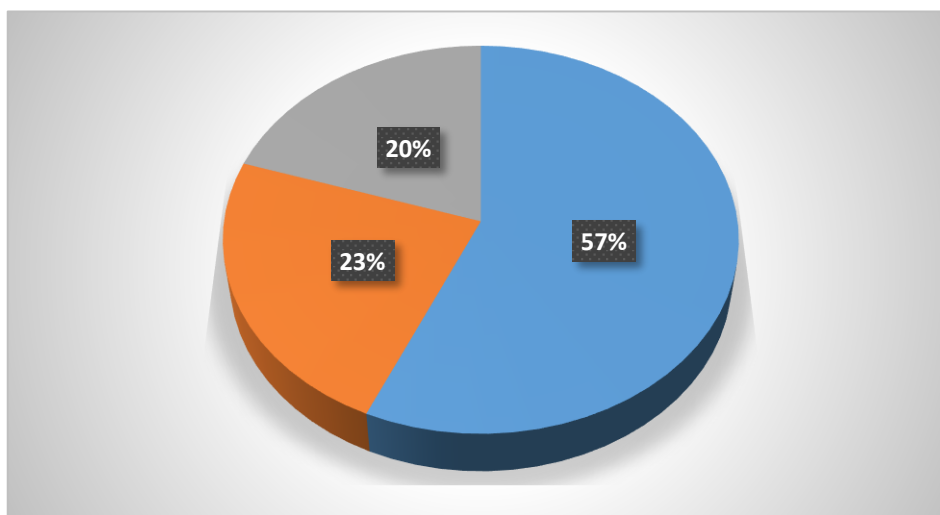


Figura 11. ¿Consideras que puedes aprender explorando los lugares que se encuentran a tu alrededor?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Consideras que puedes aprender explorando los lugares que se encuentran a tu alrededor?, un 56.67 % consideran que si y un 23.33 % manifiestan que no, mientras que un 20.00 % expresan que tal vez.

11. ¿Consideras creativo a tu docente?

Tabla 14

Descripción	fi	%
Si	19	63,33
No	9	30,00
Tal vez	2	6,67
Total	30	100,00

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

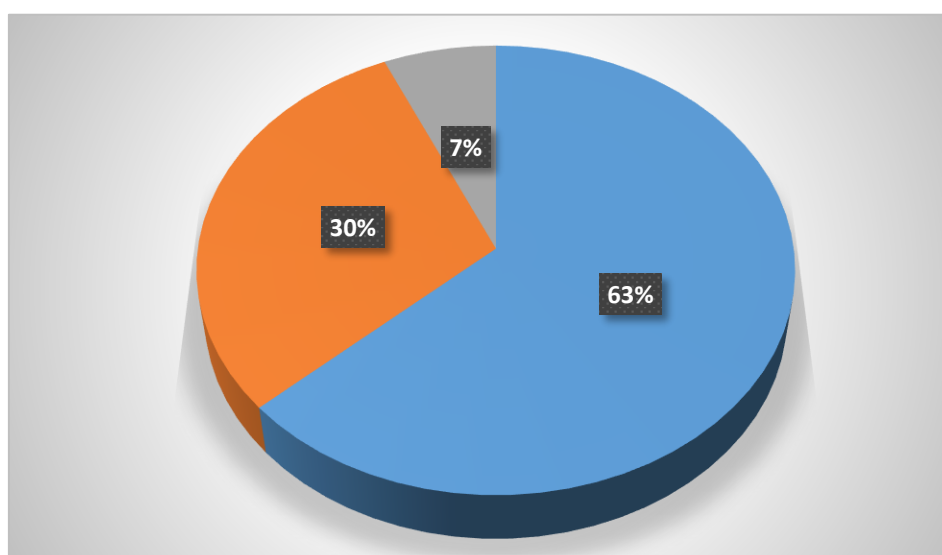


Figura 12. ¿Consideras creativo a tu docente?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Consideras creativo a tu docente?, un 63.33% consideran que si y un 30.00 % manifiestan que no, mientras que un 6.67 % expresan que tal vez.

12. ¿Tienes confianza al hablar con otras personas?

Tabla 15

Descripción	fi	%
Si	15	50,00
No	9	30,00
Tal vez	6	20,00
Total	30	100,00

Elaborado por: Susana Jamileth Acosta Rojas

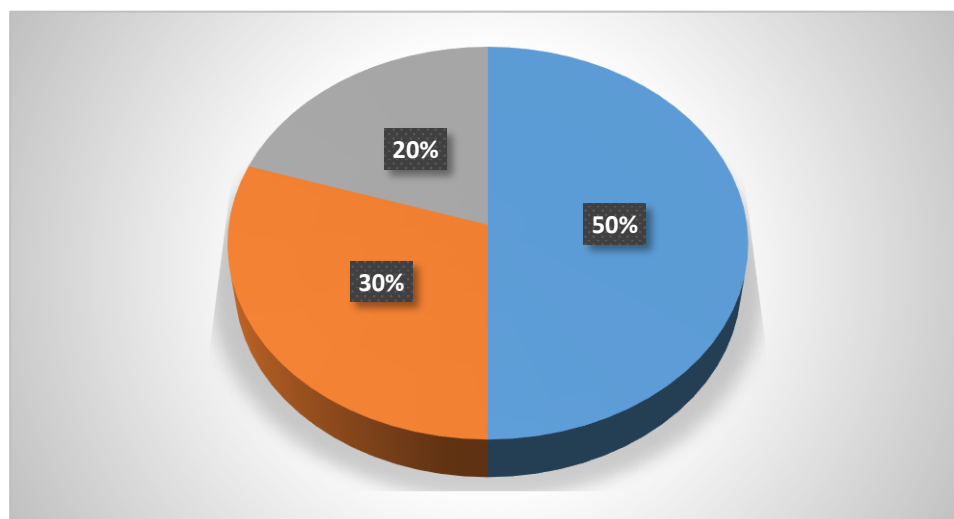


Figura 13. ¿Tienes confianza al hablar con otras personas?

Interpretación: De acuerdo a los datos obtenidos, sobre si ¿Tienes confianza al hablar con otras personas?, un 50.00 % consideran que si y un 30.00 % manifiestan que no, mientras que un 20.00 % expresan que tal vez.