



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



**DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE  
SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DEL 2DO AÑO DE EGB DE LA U.E.  
ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ, PERIODO 2023**

**AUTOR(A)**

**VEGA MENDEZ YADIRA MARIUXI**

**DOCENTE GUÍA:**

**DRA. REAL ZUMBA GINA. Ph.D.**

**LINEA DE INVESTIGACION  
MODELO EDUCATIVO**

**BABAHOYO - LOS RIOS - ECUADOR**

**2023**

# ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	1
AGRADECIMIENTO .....	2
RESUMEN .....	3
ABSTRACT.....	4
PRIMERA PARTE CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
<b>1. Planteamiento del problema</b> .....	5
<b>2. Justificación</b> .....	6
<b>3. Objetivos de estudio</b> .....	7
<b>3.1. Objetivo general</b> .....	7
<b>3.2. Objetivos específicos</b> .....	7
4. Líneas de investigación .....	7
SEGUNDA PARTE DESARROLLO .....	8
<b>4. Marco teórico</b> .....	8
4.1. Actividades Lúdicas.....	8
4.2. Característica.....	9
4.3. Importancia de las actividades lúdicas.....	10
4.4. Actividades lúdicas adaptadas a diferentes estilos de enseñanza.....	11
4.5. Aprendizaje Significativo.....	12
4.6. Desarrollo Emocional.....	13
4.7. Fases de los juegos didácticos.....	14
4.8. Teorías del Aprendizaje.....	15
<b>5. Marco metodológico</b> .....	17
<b>5.2. Método descriptivo</b> .....	18
<b>5.3. La entrevista</b> .....	18
<b>6. Resultados</b> .....	18
6.1. Entrevista dirigida a dos docentes.....	19
<b>7. Discusión de resultados</b> .....	20
TERCERA PARTE CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	22
<b>8. Conclusiones</b> .....	22
<b>9. Recomendaciones</b> .....	23
CUARTA PARTE REFERENCIAS Y ANEXOS .....	24
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	25
ANEXOS .....	26

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, te agradezco a ti Dios, por ayudarme a terminar este proyecto, gracias por darme la fuerza y el coraje para hacer este sueño realidad, por ponerme en este loco mundo, por estar conmigo en cada momento de mi vida.

Infinitos agradecimientos a mi familia, quiero agradecerles porque los momentos más lindos y felices de toda mi vida los he vivido al lado de ustedes, mi adorada familia a mis padres, esposo e hijo quienes siempre han estado brindándome su apoyo incondicional, en las buenas y en las malas, apoyándome y dándome las fuerzas necesarias para hacer mis sueños realidad.

Agradezco a mi querida “Universidad Técnica de Babahoyo” quien me brindo oportunidades, a la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, a la carrera de Educación Básica, a cada uno de los docentes por darme la oportunidad de estudiar y alimento intelectual durante estos años de estudio siendo profesional con seriedad, responsabilidad y dedicación

## **DEDICATORIA**

Dedico este logro principalmente a Dios, a mis padres, a mi esposo e hijo. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar.

A mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad.

A mi esposo el cual siempre a estado cada instante apoyándome para poder lograr mi sueño y a mi pequeño hijo por ser ese pilar fundamental en mi vida. Es por ello que soy lo que soy ahora. Los amo con mi vida.

## RESUMEN

Las actividades lúdicas son estrategias que tienen una relevancia significativa en el aprendizaje y su ausencia se hace notoria en el pésimo rendimiento académico de los discentes donde el juego ayuda a desarrollar habilidades y destrezas innatas del ser humano por lo cual es necesario que los maestros establezcan espacios y tiempo dentro de la clase dirigido especialmente al desarrollo de actividades lúdicas. Los niños se aburren de hacer lo mismo todos los días e incluso a los adultos les sofoca la monotonía. La ventaja más grande del juego es el aprender jugando. Las actividades lúdicas representan en los niños menores a 6 años todo su aprendizaje nato, pero hace poco se consideró el juego como un método de aprendizaje en el cual los niños podían comunicarse sin miedo, se expresaban con fluides y contribuían cada vez más a la resolución a algún problema por lo tanto el presente trabajo de investigación denominado **Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje significativo de estudiantes del 2do año de EGB de la U.E. Abdón Calderón Muñoz, periodo 2023** tiene como objetivo general determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de estudiantes del 2do año de EGB de la U.E. Abdón Calderón Muñoz, periodo 2023. Debido al contexto de su investigación se basó en un enfoque cualitativo, donde se usó la técnica bibliográfica y mediante una búsqueda muy profunda se obtuvo la información para desarrollar las dimensiones de las dos variables que conforman el tema de este estudio de caso. Además, se aplicó como instrumento de investigación la entrevista que tuvo como muestra dos docentes del 2do año de EGB para recolectar información relevante en base a los objetivos y también se aplicó una ficha de observación a los niños del 2do año de EGB con indicadores sobre la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo.

**Palabras Claves:** Actividades lúdicas, aprendizaje significativo, rendimiento, discentes, creatividad.

## ABSTRACT

Playful activities are strategies that have a significant relevance in learning and their absence is notable in the poor academic performance of students where play helps develop innate abilities and skills of the human being, which is why it is necessary for teachers to establish spaces and time within the class aimed especially at the development of recreational activities. Children get bored of doing the same thing every day and even adults find the monotony suffocating. The biggest advantage of the game is learning by playing. Playful activities represent all of their innate learning in children under 6 years of age, but recently play was considered a learning method in which children could communicate without fear, expressed themselves fluently, and contributed increasingly to resolution. to some problem therefore the present research work called **Playful activities and their influence on the significant learning of students of the 2nd year of EGB of the U.E. Abdón Calderón Muñoz, period 2023**, has the general objective of determining the influence of recreational activities on the significant learning of students in the 2nd year of EGB of the U.E. Abdón Calderón Muñoz, period 2023. Due to the context of his research, it was based on a qualitative approach, where the bibliographic technique was used and through a very in-depth search, the information was obtained to develop the dimensions of the two variables that make up the topic of this case study. In addition, the interview was applied as a research instrument with two teachers from the 2nd year of EGB as a sample to collect relevant information based on the objectives and an observation sheet was also applied to the children from the 2nd year of EGB with indicators on the influence of recreational activities on meaningful learning.

**Keywords:** Playful activities, meaningful learning, performance, students, creativity.

## **PRIMER PARTE: CONTEXTUALIZACIÓN**

### **1.- Planteamiento del problema**

¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de estudiantes del 2do año de EGB de la U.E. Abdón Calderón Muñoz, periodo 2023?

En la actualidad en el campo educativo es notoria la búsqueda constante de metodologías pedagógicas que sean efectivas y que promuevan un aprendizaje duradero. El aprendizaje significativo se muestra como un objetivo primordial a alcanzar por parte de los educadores por lo cual el uso o implementación de las actividades lúdicas surge como una estrategia muy esperanzadora para facilitar este tipo de aprendizaje que es muy importante en los niños.

Con el pasar de los años las actividades lúdicas han ganado bastante cabida en el marco educativo, pero existe una pequeña interrogante sobre como impactan en la construcción de conocimientos para que se mantengan a largo plazo o más bien conocidos como aprendizajes significativos los cuales se adquieren y permanecen siempre guardados con el único propósito de ser usados cuando se dé el momento oportuno o cuando la situación lo requiera.

También es necesario plantearse si existe una diferencia notable en la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes que participan de las actividades lúdicas en relación con aquellos que no se involucran en dichas actividades para determinar el grado de incidencia que tiene este tipo de metodologías en el proceso de enseñanza aprendizaje y si realmente es eficiente su uso dentro del aula.

La problemática sobre la que se desarrolló el estudio de caso es Actividades Lúdicas y su Influencia en el Aprendizaje Significativo de Estudiantes del 2do año de EGB de la U.E. Abdón Calderón Muñoz, periodo 2023. Durante el periodo de prácticas preprofesionales se pudo constatar que las clases impartidas por los docentes en dicha unidad mencionada anteriormente eran muy rígidas, lineales e incluso se podría decir hasta un punto monótonas y aburridas.

Era más que obvio que estaban carentes de algún tipo de motivación que incite a los estudiantes a prestar atención, sentir curiosidad de lo que enseñaba el docente al igual que no se desarrollaba ningún tipo de proceso de aprendizaje ya que el intento de enseñar quedaba en palabras tiradas al aire con la poca intención de que sean acogidas ni mucho menos desarrollar un aprendizaje significativo en sus discentes.

## **2.- Justificación**

La importancia del desarrollo de este estudio de caso se basa en que la instauración de las actividades lúdicas tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los niños. Mediante la participación activa y el desarrollo de las emociones que se dan a través de los juegos y las actividades se puede construir un entendimiento profundo y más duradero de los conocimientos lo que ayuda de manera significativa a su desarrollo cognitivo, emocional y social y las experiencias emocionales relacionadas con las actividades lúdicas influyen en la retención de información.

Esta investigación se enfoca hacia los estudiantes del 2do año de EGB de la U.E. Abdón Calderón Muñoz, periodo 2023 en la cual se describe que las actividades lúdicas despiertan la curiosidad y el interés natural de los estudiantes , y esto a su vez genera una motivación intrínseca hacia el aprendizaje .Al participar en actividades atractivas y entretenidas los niños están más dispuestos a explorar y comprometerse con los contenidos académicos y por consiguiente se facilita el proceso cognitivo.

Lo interesante de este estudio de caso y que a su vez lo hace factible, trascendente y con un impacto muy positivo es que los juegos y las actividades lúdicas suelen basarse en situaciones de la vida real, lo que permite a los niños conectar determinados conceptos académicos con las cosas que experimentan en el mundo real y esta conexión personalizada logra que el contenido sea más relevante y significativo facilitando la retención y el uso en situaciones prácticas.

Un componente esencial del aprendizaje significativo es la construcción activa de conocimientos que es promovida por las actividades lúdicas donde los estudiantes construyen y modifican sus representaciones mentales al interactuar con el juego y tomar decisiones en un contexto lúdico, lo que conlleva a una comprensión más profunda. La lúdica hace que el aprendizaje sea positivo y sin estrés y esto reduce la ansiedad relacionada con el aprendizaje y ayuda a desarrollar una disposición mental dispuesta a explorar ideas desafiantes.

Por su parte un entorno positivo fomenta la interacción social y el trabajo en equipo entre los estudiantes, lo que mejora el proceso de construcción de significado. Estas actividades recreativas se basan en obstáculos, desafíos, resolución de problemas y toma de decisiones que permiten desarrollar habilidades críticas y analíticas a través de la experimentación y reflexión sobre las consecuencias de las acciones y por supuesto esto les ayuda a construir un aprendizaje más significativo.

### **3.- Objetivos del estudio**

#### **Objetivo General**

- ✚ Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de estudiantes del 2do año de EGB de la U.E. Abdón Calderón Muñoz, periodo 2023.

#### **Objetivos Específicos**

- ✚ Identificar el impacto de las actividades lúdicas en la retención a largo plazo de conocimientos.
- ✚ Analizar las características y componentes claves del aprendizaje significativo como la relevancia, la conexión con conocimientos previos y la aplicación práctica.
- ✚ Establecer las actividades lúdicas adaptadas a diferentes estilos de enseñanza para el desarrollo del aprendizaje significativo de estudiantes del 2do año de EGB de la U.E. Abdón Calderón Muñoz, periodo 2023.

### **4.- Líneas de investigación**

El presente estudio de caso se lo realizó basándose en la Línea de Investigación de la Universidad Técnica de Babahoyo en Educación y Desarrollo Social, en las líneas de investigación de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación en Talento Humano y Docencia, en la línea de investigación de la carrera de Educación Básica en Modelo Educativo y como sub líneas de Investigación Métodos, técnicas, estrategias de enseñanza aprendizaje.

## **SEGUNDA PARTE: DESARROLLO**

### **5.- Marco Teórico**

#### **Actividades Lúdicas**

Se las define como un medio a través del cual se incorpora a los estudiantes con el entorno que les rodea y mediante la interacción con sus semejantes permite desarrollar el aprendizaje, además de comprender como funciona la sociedad en sí, de la cual forman parte. El termino lúdica parte de lineamientos muy enfocados a la educación en cuanto a la integralidad y la participación desde un enfoque cognitivo, emocional, ético y espiritual.

De acuerdo a los autores (Guzmán & Zambrano ,2017 citado por Candela Borja & Benavides Bailón, 2020) las actividades lúdicas son estrategias que tienen una relevancia significativa en el aprendizaje ya que la ausencia de éstas se hace notoria en el pésimo rendimiento académico de los discentes debido a que el juego ayuda a desarrollar habilidades y destrezas innatas del ser humano por lo cual es necesario que los maestros establezcan espacios y tiempo dentro de la clase dirigido especialmente al desarrollo de actividades lúdicas.

Los autores (Azúa & Pincay, 2019) mencionan en relación a las actividades lúdicas que el ser humano muestra más predisposición únicamente a algo a lo que él le encuentra sentido y opta por hacer a un lado aquello carente de razón por lo cual el aprendizaje significativo es el único tipo de aprendizaje que se desarrolla de manera cognitiva mientras que los otros tipos de aprendizaje se desarrollan de manera más mecánica.

La función del maestro a la hora de enseñar debe enfocarse a la idea de cumplir el rol de un mediador. Debe aflorar sus dotes creativos y artísticos creando entornos adecuados y de relevancia que potencien un desarrollo integral en cada alumno.

(Vygotsky, 1993) menciona que el juego funciona como un proceso de sustituir, es decir, deja pie a la imaginación, a la ilusión, lo cual no debe faltar en la conciencia humana en los primeros años de escolaridad. Esto permite que el niño sienta deseo por lo que está aprendiendo y lo relacione con la realidad en la que se encuentra en ese momento (Morrison ,2005 citado por Paredes , 2020). Este enfoque se basa en el contexto y el proceso cognitivo que se desarrolla a partir del juego.

La estimulación fomenta el desarrollo del cerebro la cual se da en gran parte a través del juego. Es fundamental que el docente tenga una mínima participación por lo que se debe

permitir que el niño piense y se desenvuelva de manera autónoma. El deseo de aprender debe ser una parte intrínseca y propia de él y no es el maestro quien debe sacarla a relucir.

El autor (Poussin, 2019) deja muy claro que se debe optar cada vez menos por aquella enseñanza considerada normal en la cual el docente permanece sentado casi toda la clase en su escritorio al igual que los alumnos en sus pupitres y en su lugar desarrollar clases con ambientes más activos , más dinámicos , cálidos, en orden, con buena iluminación y lleno de materiales y rincones que estén a la disposición de todos sin importar sus diferencias y prestos para desarrollar cualquier tipo de actividad.

### **Características**

De acuerdo al autor (Huizinga , 1972) las actividades lúdicas tienen como característica crear tensión debido a que se genera un ambiente de competencia, ya que parte de alcanzar uno o varios objetivos donde se analiza las fortalezas y debilidades de las demás personas que están participando y en base a eso plantear estrategias, por lo cual se presenta como un desafío.

Por su parte (Minedu, 2019) menciona que las actividades lúdicas fomentan una comunicación más fluida y libre de reglas. Así mismo (Peña & Guzmán , 2019) establecen que son ocasionales y están orientados hacia edades y sexo en particular y sus normas son muy fáciles de comprender.

El conocimiento que se adquiere en un proceso de aprendizaje entretenido les permite a los niños ser más sociables, tener valores como el respeto y la cooperación y también los ayuda a ser más competitivos. Estas ideas son mencionadas por los autores (Daubert , Ramani , & Rubin , 2018 ).

(Muñoz, Lira , Lizama , Valenzuela , & Sarlé, 2019) establecen que las actividades lúdicas se pueden poner en práctica en cualquier momento de la vida de una persona, es decir, son transversales y no están sujetas a una determinada edad y cuando el niño se encuentra jugando tiende a transmitir su personalidad y sus ideas.

### **Ventajas**

En el siglo XXI, los niños tienen una perspectiva del mundo distinta a la de los adultos. Por lo tanto, el papel de los educadores debe centrarse en comprender sus preferencias, abandonar cualquier confusión, y mantener la esperanza de que las generaciones jóvenes pueden marcar un cambio significativo en la educación.

Los niños se cansan de repetir las mismas actividades día tras día, y la monotonía también puede agobiar a los adultos. Es importante reconocer que innovar y destacar puede motivar a otras instituciones a buscar un cambio en sus métodos y estrategias, como señala (Bermeo, 2020)

La principal ventaja del juego radica en la posibilidad de aprender de manera inadvertida, simplemente haciendo lo que al estudiante le gusta y fomentando la creatividad, involucrando todos los sentidos. Para los niños menores de 6 años, las actividades lúdicas constituyen una parte fundamental de su aprendizaje innato. Recientemente, se ha comenzado a reconocer el juego como un método de aprendizaje en el cual los niños pueden comunicarse sin temor, expresarse con fluidez y contribuir de manera involuntaria a la resolución de problemas. (Bohórquez, 2020).

### **Importancia de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas desempeñan un papel crucial en el proceso de aprendizaje, ya que cuando los niños juegan, están simultáneamente adquiriendo conocimientos, experimentando, explorando y descubriendo su entorno. Además, al considerar lo lúdico como un elemento fundamental y central en el plan de estudios, se abre la puerta para su incorporación en diversos momentos y actividades dentro del proceso educativo.

Esto implica un enfoque deliberado que incluye la planificación educativa y resalta el juego como una herramienta didáctica para alcanzar objetivos específicos del currículo, todo esto teniendo en cuenta los intereses individuales de los niños y niñas, así como sus habilidades, fomentando su iniciativa y creatividad.

La actividad lúdica y el tiempo libre en la educación no solo representan una forma de ocupar el tiempo libre, sino que también desempeñan un papel esencial en el desarrollo integral de los niños. Según Trilla (1989), el ocio, independientemente de la actividad concreta que se realice, consiste en emplear el tiempo libre en una actividad elegida libremente y que resulta satisfactoria o placentera para la persona que la realiza.

### **Impacto de las actividades lúdicas en la retención a largo plazo de conocimientos**

La responsabilidad de la escuela radica en adaptar sus espacios y métodos de enseñanza, dado que, con el tiempo, los contenidos evolucionan y se adecuan a las condiciones sociales actuales. Por lo tanto, es fundamental crear entornos dinámicos que favorezcan un aprendizaje de alta calidad.

De acuerdo a Díaz ,2011 citado por (García & Urbano , 2018) El juego tiene un impacto significativo en el desarrollo psicológico de una persona, especialmente durante los primeros años de escolaridad, cuando el cerebro es altamente receptivo y absorbe información de manera rápida. Esto se debe a que el juego contribuye al desarrollo de la personalidad y fomenta el desarrollo de habilidades sociales, intelectuales y psicomotoras, que son esenciales para la vida cotidiana y permiten un crecimiento integral.

Los autores (Rodríguez ,2017 citado por Rodríguez, Palomo, Padilla, Corrales, & Van Wendel de Joode, 2022) Durante los primeros años de escolaridad, se destaca la importancia de que los docentes elijan estrategias y metodologías que sean significativas y amigables para sus estudiantes. Esto implica relacionar el contenido con la forma en que se enseña, con el objetivo de despertar la curiosidad de los alumnos.

La diversidad de actividades lúdicas enriquece las sensaciones experimentadas por un niño mientras aprende, tales como la admiración, la emoción, la curiosidad, la felicidad, la interacción social, la concentración, la autoestima, la comunicación, la disposición para participar, la formación de ideas y el disfrute de la tarea realizada. Estas sensaciones son cruciales para indicar que el aprendizaje es realmente significativo durante el proceso de enseñanza.

De acuerdo con (Carreño , 2018) los recursos utilizados, la metodología, las técnicas de integración y el desarrollo óptimo de las actividades tienen un impacto muy grande en la memoria a largo plazo ya que se estimulan procesos cognitivos propios del ser humano como el análisis, la interpretación, también se incluye la motricidad fina y gruesa y demás destrezas relacionadas al aprendizaje.

Por su parte (López , Campos, & Villanueva , 2018) expresan que las metodologías de enseñanza que incluyan actividades lúdicas le otorgan al niño la facilidad de retener y manejar mucho mejor la información aprendida, asociarse e interactuar de mejor manera y genera más confianza para expresar las ideas y experiencias relacionadas al tema sobre el cual se está aprendiendo.

### **Actividades lúdicas adaptadas a diferentes estilos de enseñanza**

El autor Sierra 2010 citado por (Guiracocha, 2023) La lúdica se relaciona con una amplia gama de emociones que despiertan el deseo de experimentar risas, lágrimas, emociones fuertes y placer, ya que el juego y la actividad lúdica ofrecen la oportunidad de expresarse

físicamente, comunicarse, reflexionar y divertirse a través de diversas experiencias que involucran el disfrute y desafío.

(Lozano , Megías , & Lozano, 2019) Según estos autores, los niños que adquieren habilidades cognitivas tempranamente o tienen un buen desempeño en entornos educativos suelen hacer un uso frecuente de actividades lúdicas tanto en casa como fuera de ella. Se sostiene que el juego es una herramienta para el aprendizaje, ya que involuntariamente adquirimos conocimiento mientras nos divertimos. La lúdica se percibe como un desafío que todos estamos dispuestos a aceptar, ya que nos permite liberar estrés y motivarnos gradualmente, y se dice que un niño que juega es un niño que está aprendiendo.

La lúdica no solo es utilizada en ciertos aspectos educativos, podemos mantener en la materia que mas se le complique al niño para que se motive y vea fácil la resolución de un tema y problema. (Bohórquez, 2020).

### **Aprendizaje**

El aprendizaje es fundamental para establecer una comunicación efectiva con las personas en nuestro entorno, y a lo largo de toda la vida continuamos adquiriendo nuevos conocimientos. Se define como los procesos cognitivos que se desarrollan como resultado de una o varias experiencias repetidas y como consecuencia del razonamiento. (Kerin , Hartley, & Mejía Estañol , 2018).

Por su parte los autores (Londoño , Pérez, & Valerio , 2018) Los autores destacan que el proceso de enseñanza se lleva a cabo de manera más efectiva cuando se crea un ambiente enriquecido con imaginación e ingenio, donde se fomentan juegos que generan contextos motivadores para el aprendizaje. Todo esto se logra a través de la interacción entre los estudiantes, es decir, una relación de reciprocidad entre individuos, y también a través de la interactividad, que implica una acción recíproca con elementos materiales. Estas formas de participación son fundamentales en el proceso educativo.

### **Aprendizaje Significativo**

De acuerdo a los autores (Díaz y Hernández ,2002 citado por Chipana, 2022) se le otorga el termino de aprendizaje significativo a la manera como se crea nuevos conocimientos mediante algo ya aprendido anteriormente y algo que recién el sujeto adquiere.

Por su parte (Mendez, 2020) menciona que el aprendizaje significativo es lo que se adquiere de información previa y algo nuevo que se adapta al contexto ya establecido, y esto resulta de mucha ayuda en el momento menos esperado de la vida de una persona.

### **Didáctica**

La didáctica es una disciplina pedagógica que se enfoca en el estudio de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo principal es formar y desarrollar de manera instructiva y formativa a los estudiantes. Busca promover la reflexión y el análisis de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo la labor docente, en conjunto con la pedagogía. Su finalidad última es explicar y mejorar continuamente la educación y los eventos educativos.

Tanto la pedagogía como la didáctica se esfuerzan por comprender y analizar a fondo la realidad educativa que estudian. La didáctica, en particular, se centra en intervenir en esa realidad que examina. Los componentes clave que operan en el campo de la didáctica incluyen al profesor, el estudiante, el entorno de aprendizaje y el currículo. Este último se define como un sistema de procesos de enseñanza-aprendizaje compuesto por cuatro elementos fundamentales: objetivos, contenidos, metodología y evaluación.

La didáctica puede ser vista desde dos perspectivas diferentes. Por un lado, puede entenderse como una técnica pura o una ciencia aplicada que se centra en el aspecto práctico de la enseñanza. Por otro lado, también puede considerarse como una teoría o ciencia básica que busca comprender los fundamentos de la instrucción, la educación o la formación. (GRECO, Orlando, 2011, pág. 75).

### **Fases de los juegos didácticos**

Las etapas de los juegos educativos comprenden las acciones necesarias para comenzar el juego, lo que incluye establecer acuerdos y normas. Durante el juego, los estudiantes actúan de acuerdo con las reglas establecidas. El juego llega a su fin cuando un jugador o grupo logra alcanzar el objetivo según las reglas o acumula más puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y el desarrollo de habilidades.

Los profesores que se dedican a crear juegos educativos deben tener en cuenta las características psicológicas de los estudiantes para los que están diseñados. Estos juegos se centran principalmente en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en áreas específicas de diversas asignaturas, con un enfoque principal en consolidar conocimientos y fomentar el desarrollo de habilidades.

## **Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de Actividades lúdicas**

Para asegurar una representación precisa de la realidad del estudiante, en caso de ser necesario, y ganarse la confianza de los participantes, es fundamental mantener la simplicidad en las reglas, de modo que estas puedan ser comprendidas fácilmente y las respuestas a las situaciones planteadas no requieran mucho tiempo.

Las reglas del juego deben limitar las acciones de los estudiantes y guiar sus movimientos, asegurando que se formulen de manera que no se violen y que todos los participantes tengan igualdad de oportunidades, sin ventajas para nadie.

Antes de utilizar el juego, es esencial que los estudiantes estén familiarizados con su funcionamiento, características y reglas. Esto debe basarse en una metodología que generalmente incluye la preparación, la ejecución y la obtención de conclusiones.

Los juegos deben ser diseñados de manera que generen sorpresa, motivación y diversión, para mantener la estabilidad emocional y fomentar una alta participación en su desarrollo. Es evidente que los juegos educativos son un procedimiento pedagógico extremadamente complejo, tanto en teoría como en práctica.

La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en la utilización de juegos educativos demuestra que su implementación requiere una preparación exhaustiva y un alto nivel de competencia pedagógica por parte de los profesores (MADRIZ, Argenis, 2013, pág. 26).

## **Teorías del Aprendizaje**

La teoría constructivista de (Vygotsky, 1993) menciona al juego como un medio para potenciar el desarrollo cognitivo del niño a través de la estimulación de la memoria y la atención.

(Ausubel , 1961) menciona que el acto de enseñar le otorga al estudiante la capacidad de incrementar y pulir los conocimientos adquiridos. El conocimiento autentico surge cuando lo nuevo y lo anterior tienen una relación muy estrecha, por lo tanto, el nuevo conocimiento será más optimo y significativo.

(Bandura & Simon, 1977) establece que los niños aprenden en un entorno social a través de la observación e imitación. En cambio, Piaget niega que el niño tenga capacidades innatas,

sino que es el mismo quien asimila y desarrolla su conocimiento al interactuar con el entorno y esto se da mediante un proceso de selección de información, interpretación, y organización.

(Montessori, 1924) Se destaca el papel significativo de la escuela, ya que es el entorno donde el niño puede participar en actividades de forma libre y utilizar recursos didácticos especializados. Además, se enfatiza que el docente no desempeña un papel tan central en este enfoque. El aprendizaje se considera un proceso cognitivo que requiere estímulo y libertad, y se espera que el docente permita la expresión libre de gustos y preferencias por parte del niño, y, sobre todo, que permita que el niño cometa errores y aprenda de ellos.

La sensación que debe provocar aprender algo nuevo debe ser de felicidad, satisfacción, aliento, motivación a impulsar la creatividad como habilidad natural en los niños donde cada uno tiene su propio ritmo de aprendizaje y lo recomendable es respetarlo.

### **Características y componentes claves del aprendizaje significativo**

Según Bolívar M (2009) citado por ( Baque-Reyes & Portilla - Faican , 2021) las estrategias para un aprendizaje significativo son importantes. El brindar una absoluta confianza a los estudiantes estimula la seguridad en ellos mismos, desarrolla la capacidad de preguntar cualquier duda que tenga sin miedo a ser cuestionado, tiene facilidad de palabras para dirigirse al público y sobre todo aprende a ser autosuficiente y resolver cualquier problema.

Un elemento esencial en el aprendizaje significativo implica la necesidad de ser innovador y creativo al enseñar. No consiste en inundar a los estudiantes con una gran cantidad de información a través de lecturas rápidas o presentaciones extensas que puedan abrumarlos. La meta es captar la atención de los alumnos, variar las estrategias y enfoques diariamente, de modo que los estudiantes sientan un profundo deseo intrínseco de asistir a las clases y absorber todo lo que su maestro les ofrece, lo que, a su vez, facilita la construcción de un aprendizaje duradero.

Según Contreras (2017) citado por ( Baque-Reyes & Portilla - Faican , 2021) un aprendizaje significativo es el resultado del deseo y las ganas de aprender de manera natural donde los estudiantes necesitan una actitud de predisposición y atención hacia el maestro por lo tanto el docente siempre debe mostrar una actitud de calidez, confianza y apertura al diálogo.

(Carneros, 2018) menciona que el docente moderno debe centrarse en emplear recursos y materiales pertinentes y con significado como la principal estrategia, dejando de lado los métodos de enseñanza tradicionales. Esto tiene el propósito de estimular el interés de los

estudiantes a través de lecciones magistrales y atractivas, en las cuales la práctica adquiere un papel más relevante que la teoría. En este contexto, se hace uso de herramientas como dibujos y carteles, mapas conceptuales, y evaluaciones basadas en situaciones de la vida real, con el fin de fomentar un aprendizaje más efectivo y motivador para los discentes.

### **Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de las actividades lúdicas.**

La participación, en el contexto de la actividad lúdica, se refiere a la expresión activa de las capacidades físicas e intelectuales del jugador, en este caso, el estudiante. Es una necesidad inherente al ser humano, ya que negarla implica dependencia y la aceptación de valores externos. Desde una perspectiva educativa, la falta de participación conlleva un enfoque verbalista, enciclopédico y basado en la reproducción de información, lo cual no se ajusta a las demandas actuales. La participación del estudiante se convierte en el contexto específico cuando se aplica el juego.

### **Desarrollo Emocional.**

Las emociones en los niños emergen gradualmente a medida que crecen, siguiendo un patrón biológico preestablecido. Con el tiempo, se desarrolla su capacidad cognitiva y los niños comienzan a reconocer sus propias emociones y las de los demás. Alrededor de los 4 años, los niños empiezan a comprender que las personas pueden experimentar emociones diferentes a las suyas, lo que marca el inicio de su empatía hacia los demás (Recio, 2015).

La autoestima desempeña un papel crucial en las emociones de los niños, y su desarrollo influye en los sentimientos que experimentan, como el orgullo o la ilusión. En este proceso de regulación emocional, la vergüenza juega un papel importante al establecer límites en las acciones y emociones del niño.

La regulación emocional es esencial para diversas áreas de la vida de las personas, por lo que cuando los niños alcanzan esta etapa, los padres deben desempeñar un papel en su educación emocional. Este desarrollo emocional tiene su base en el sistema límbico, que controla las emociones (Simo, 2001).

### **El dinamismo**

En cuanto al dinamismo, este se refiere a la importancia del tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene un inicio y un fin, por lo que el factor tiempo juega un papel

fundamental, similar a la vida misma. Además, el juego implica movimiento, desarrollo y una interacción activa en el proceso pedagógico.

### **El entretenimiento**

Se refleja en las atractivas y fascinantes expresiones que surgen de la actividad recreativa. Estas expresiones generan un impacto emocional significativo en los estudiantes y pueden ser uno de los factores clave que estimulan su participación activa en el juego. El valor educativo de este principio radica en que el entretenimiento aumenta considerablemente el interés y la capacidad cognitiva de los estudiantes. En otras palabras, el juego no tolera el aburrimiento, las repeticiones ni las experiencias habituales y previsibles. Todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son elementos esenciales del mismo.

## **6.- Marco metodológico**

### **Tipo de investigación**

Este estudio de caso se enmarca en una metodología de investigación cualitativa, ya que su objetivo principal es recopilar información sobre las experiencias y percepciones relacionadas con la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de estudiantes del 2do año de Educación General Básica (EGB) en la U.E. Abdón Calderón Muñoz durante el período 2023.

Para llevar a cabo esta investigación, se emplean varias técnicas de investigación. En primer lugar, se utiliza la investigación bibliográfica, la cual implica una búsqueda exhaustiva y detallada de fuentes bibliográficas relevantes. Esta técnica se aplica para desarrollar las dos variables del tema de estudio, proporcionando una base sólida de conocimientos teóricos.

Además, se recurre a la investigación documental, que consiste en la recopilación de información a través de una lectura minuciosa y la posterior elaboración de parafraseo. Esta información recopilada se utilizará más adelante como respaldo para la construcción del marco teórico de la investigación.

### **Método descriptivo**

En este trabajo se emplea un enfoque descriptivo, que consiste en la recopilación, organización, resumen, análisis y presentación ordenada de los resultados de observaciones y

técnicas de recolección de datos utilizadas. Este método se utiliza para proporcionar una comprensión precisa de un evento específico dentro del tema de estudio.

### **Entrevista**

La herramienta principal de investigación utilizada es la entrevista, que permite obtener información valiosa sobre la problemática en cuestión. La entrevista se basa en seis preguntas que se derivan de los objetivos previamente establecidos y busca aclarar interrogantes relacionadas con el tema del estudio de caso.

La población objetivo de esta entrevista son dos docentes del segundo año de EGB pertenecientes a la Unidad Educativa Abdón Calderón Muñoz, seleccionados como muestra representativa.

Además, se empleó una guía de observación que se aplicó a dos docentes del segundo año de EGB. Esta guía incluye seis indicadores relacionados con las actividades lúdicas y su impacto en el aprendizaje significativo.

Todas estas metodologías y técnicas de investigación tienen como objetivo recopilar información esencial y relevante para el estudio.

## **7.- Resultados**

En este caso de investigación, se llevó a cabo una entrevista que constó de 6 preguntas dirigidas a dos docentes, con el propósito de recopilar sus respuestas. La entrevista se caracterizó por mantener un tono formal y específico. Además, se implementó una ficha de observación relevante, utilizando indicadores específicos. A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

### **Entrevista dirigida a dos docentes.**

#### **¿Qué conoce sobre las actividades lúdicas?**

El primer docente respondió en base a esta pregunta que son juegos que se implementan en la enseñanza con un toque entretenido. Mientras tanto, el segundo docente supo manifestar que son estrategias que contienen actividades recreativas para poner en práctica en el aula.

#### **¿Cuáles son las actividades lúdicas que utiliza frecuentemente en sus clases?**

El primer docente señaló que suele usar juegos de mesa, rompecabezas, actividades al aire libre ya que les permite aprender de manera divertida. Mientras que, el segundo docente

utiliza canciones educativas o material manipulativo y ejercicios de resolución de problemas en sus clases.

### **¿Para que utiliza las actividades lúdicas con sus estudiantes?**

El docente que fue entrevistado primero respondió que utiliza los juegos porque es la mejor manera de aprender. Mientras que el siguiente docente, respondió que utiliza las actividades para que el aprendizaje sea atractivo y significativo en los niños.

### **¿Qué aportan las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?**

Un docente manifiesta que aportan emoción y diversión lo que ayuda a los niños a recordar fácilmente la información. Por su parte, el segundo señaló que aportan mayor conocimiento a través de la experiencia.

### **¿Qué conoce sobre el aprendizaje significativo?**

El primer docente respondió que para tener un aprendizaje significativo se relaciona lo que ya se sabe con lo aprendido y eso conlleva a comprender mejor un tema. Mientras tanto, el segundo concluyó diciendo que es un proceso importante donde los estudiantes construyen sus propios conocimientos y permite la memorización a largo plazo en los estudiantes.

### **¿Crees que las actividades lúdicas fomentan un aprendizaje significativo?**

El primer docente respondió que los nuevos métodos de estudio son los mejores para tener un aprendizaje significativo. Por otro lado, el segundo docente señala que si, ya que estimulan la participación y reflexión de los estudiantes de manera inconsciente.

### **Análisis de la Ficha de Observación**

En el primer indicador de la ficha técnica se observó que, en la mayoría de los casos, los estudiantes muestran interés hacia las actividades lúdicas que el docente implementa durante sus clases.

En cuanto al segundo indicador de la ficha técnica, se notó que en ocasiones los alumnos aplican lo que han aprendido a través de las actividades lúdicas.

Por otro lado, el tercer indicador revela que los estudiantes suelen sentirse felices y entusiasmados siempre que reciben clases mediante actividades lúdicas.

En el cuarto indicador, se pudo observar que los educandos desarrollan habilidades cognitivas de manera constante gracias a la implementación de actividades lúdicas.

El quinto indicador indica que, en algunos momentos, los estudiantes ponen en práctica lo aprendido, pero ocasionalmente tienden a olvidar lo que han aprendido, ya que los conocimientos adquiridos no se afianzan de manera sólida.

Por último, el sexto indicador muestra que, en ciertas ocasiones, los estudiantes son capaces de desenvolverse de forma independiente y expresar sus opiniones sin temor ante sus compañeros de clase.

## **8.- Discusión de resultados**

La idea de que los estudiantes muestran una mayor propensión hacia el aprendizaje significativo se demuestra en una cita de Azúa y Pincay (2019). Según su perspectiva, las personas tienden a involucrarse más profundamente en tareas que consideran pertinentes o con significado. Este concepto se alinea con la teoría de Ausubel sobre el aprendizaje significativo, que argumenta que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos conocimientos se conectan de manera lógica y significativa con lo que el estudiante ya conoce.

Un punto destacado en la investigación es la idea de que las actividades lúdicas ofrecen a los estudiantes la oportunidad de aplicar lo que han aprendido en un contexto práctico. Esto coincide con la teoría del aprendizaje constructivista, que enfatiza la importancia de la aplicación activa de los conocimientos adquiridos para lograr un aprendizaje con sentido y de largo plazo. Estas ideas también coinciden con las observaciones del Ministerio de Educación (Minedu, 2019) sobre las actividades lúdicas, donde se señala que estas actividades fomentan una comunicación más natural y sin restricciones.

Los resultados de este estudio proporcionan evidencia sólida de que los juegos son una herramienta altamente efectiva para la enseñanza en niños y tienen la capacidad de hacer que el proceso de aprendizaje sea atractivo y significativo para ellos. Este enfoque se alinea con la perspectiva presentada en el trabajo de Méndez (2020), donde el aprendizaje significativo se define como la habilidad de relacionar nueva información con el conocimiento previo y adaptarla al contexto existente.

Los hallazgos de Lozano, Megías y Lozano (2019) respaldan la idea de que los niños que tienen éxito en entornos educativos desde una edad temprana suelen incorporar actividades lúdicas tanto en la escuela como en sus actividades fuera de casa. Esto sugiere que la inclusión de actividades lúdicas en la educación puede tener un impacto positivo a largo plazo en el desarrollo cognitivo y académico de los niños. Además, resalta la importancia de fomentar el

juego y la exploración como componentes esenciales del proceso educativo en las primeras etapas de la vida.

La definición del aprendizaje significativo según Méndez (2020), que implica la incorporación de nueva información en el contexto de conocimientos previos, resulta fundamental para comprender la profundidad y la utilidad del proceso de aprendizaje. Cuando los estudiantes logran relacionar nuevos conceptos o información con lo que ya saben, están estableciendo una base sólida para la construcción de conocimiento a lo largo de sus vidas.

Los resultados obtenidos subrayan la eficacia de las nuevas metodologías de enseñanza en la promoción del aprendizaje significativo. Estas metodologías se caracterizan por su capacidad para estimular la participación activa y la reflexión de los estudiantes de forma natural, lo que contribuye de manera significativa a un proceso de aprendizaje más efectivo y comprometido. Además, se resalta cómo estas metodologías empoderan a los estudiantes, alentándolos a expresar y compartir sus opiniones y criterios con confianza en el entorno de la clase.

## **TERCERA PARTE: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **9.- Conclusiones**

Las actividades lúdicas ejercen un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes al estimular su participación activa, promover la retención a largo plazo de conocimientos, fomentar la aplicación práctica de lo aprendido y facilitar la conexión con conocimientos previos.

Esta metodología favorece la retención duradera de conocimientos al involucrar a los estudiantes de manera activa, motivándolos a aplicar lo que han aprendido en situaciones prácticas.

Elementos clave para un aprendizaje profundo y significativo incluyen la relevancia, la conexión con conocimientos previos, la motivación, la atención y la aplicación práctica. Las actividades lúdicas pueden adaptarse a diversos estilos de enseñanza y a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que proporciona flexibilidad en la elección y diseño de estas actividades para promover un aprendizaje efectivo.

## **10.- Recomendaciones**

Integrar regularmente actividades lúdicas en las clases para mejorar la retención de conocimientos donde se promueva el uso de estas actividades de manera consistente en todo el currículo, asegurándose de que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje y adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes.

Diseñar lecciones de manera que los contenidos sean relevantes para la vida de los estudiantes, se relacionen con lo que ya saben y se apliquen en situaciones prácticas. Además, se sugiere que se fomente la reflexión y la discusión en el aula para que los estudiantes puedan conectar conceptos y aplicarlos a situaciones del mundo real.

Realizar una evaluación continua de la efectividad de estas actividades y se ajusten según sea necesario para garantizar que se adapten de manera óptima a las necesidades de los estudiantes y al estilo de enseñanza del docente. Además, se puede fomentar la colaboración entre docentes para compartir ideas y mejores prácticas en la implementación de actividades lúdicas.

Crear un ambiente de aprendizaje en el que los estudiantes se sientan seguros para participar, explorar y cometer errores. Esto contribuirá a que las actividades lúdicas sean aún más efectivas en el desarrollo del aprendizaje significativo.

## CUARTA PARTE: REFERENCIAS Y ANEXOS

### Referencias Bibliográficas

- Baque-Reyes , G., & Portilla-Faican II, G. (2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza* –. Obtenido de file:///C:/Users/jonat/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeSignificativoComoEstrategiaDidacticaP-7927035%20(2).pdf
- Ausubel , D. (1961). *Significado y aprendizaje significativo*. En *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Azúa, M. d., & Pincay, E. (2019). *El juego Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas*. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 5, núm. 1, Especial Noviembre 2019, pp. 377-393.
- Bandura, A., & Simon, K. (1977). *The role of proximal intentions in self-regulation of refractory behavior*. *Cognitive therapy and research*, 1(3), 177-193.
- Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. quito. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Bohórquez, N. (2020). *Diez lúdicas para el aprendizaje de herramientas productivas*. Obtenido de [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj04I\\_42KOBaxVQnGoFHSZIBh4QFnoECBwQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.iue.edu.co%2F%3Ffondo\\_editorial%3D10-ludicas-para-el-aprendizaje-de-herramientas-de-productividad&usg=AOvVa](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj04I_42KOBaxVQnGoFHSZIBh4QFnoECBwQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.iue.edu.co%2F%3Ffondo_editorial%3D10-ludicas-para-el-aprendizaje-de-herramientas-de-productividad&usg=AOvVa)
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior*. *Rehuso*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Carneros. (2018). *Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos*. Psicología y Mente , Universitat de Barcelona. Integrante de las asociaciones KREAR-T y.

- Carreño , S. (2018). *Proyecto malabar circular: propuesta pedagógica artística para la enseñanza de malabares para fortalecer los procesos de motricidad y coordinación en el taller de circo y clown de la casa de la cultura del municipio de Chía*. Proyecto malabar circular: propuesta pedagógica artística para la enseñanza de malabares para fortalecer los procesos de motricidad y coordinación en el taller de circo y clown de la casa de la cultura del municipio de Chía. Obtenido de <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/6413> [Google Scholar] [Ref list]
- Chipana, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021*. Universidad Continental. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12394/11074>
- Daubert , E., Ramani , G., & Rubin , K. (2018 ). “*El Aprendizaje Basado En El Juego , y El Desarrollo Social.*”. 1–6.
- García, L., & Urbano , M. (2018). *La lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la atención y la concentración en niños de grado segundo*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11371/2005>.
- Guiracocha. (2023). *ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL FORTALCIMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DORA BEATRIZ CANELOS, AÑO 2022. CUENCA*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24817/1/UPS-CT010520.pdf>
- Huizinga , J. (1972). *Homo Ludens*. España : Primera ed.
- Kerin , R. A., Hartley, S. W., & Mejía Estañol , R. (2018). *Marketing / Roger A. Kerin, Steven W. Hartley ; revisión técnica, Raúl Mejía Estañol, ... [et al.]* (13 ed.). (M. etc.:McGraw-Hill, Ed.)
- Londoño , Y., Pérez, S., & Valerio , M. (2018). *Londoño, Y., Pérez, S., & Valerio, M. (2018). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy. . Journal of Chemical Information and Modeling, 1(9), 78.*

- López , L., Campos, M., & Villanueva , M. (2018). *Compromiso y participación comunitaria en salud : aprendizajes desde la sistematización de experiencias sociales*. Salud Pública Mex. 60(2). 10.21149/8460.
- Lozano , M., Megías , A., & Lozano, L. (2019). *EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGIA*. EDITEX. Obtenido de <https://www.librouro.com/libro/ver/1223316-el-juego-infantil-y-su-metodologia.html>
- Mendez, W. (2020). *Las TIC y el aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa “Inmaculada de la Merced”, Chimbote, 2019*. Nuevo Chimbote, Perú: (Tesis de licenciatura, Facultad de Educación y Humanidades, Universidad Nacional del Santa. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14278/3580>
- Minedu. (2019). *El-Juego-Simbolico-En-La-Hora-Del-Juego\_2019.Pdf.*” 64.
- Montessori, M. (1924). *On discipline-reflections & advice.* . The Call of Education, 1(3).
- Muñoz, C., Lira , A., Lizama , A., Valenzuela , J., & Sarlé, P. (2019). *“Motivación Docente Por El Uso Del Juego Como Dispositivo Para El Aprendizaje.”*. Interdisciplinaria 36(2):233–50.
- Paredes , E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.
- Peña , M., & Guzmán , C. (2019). *Sistema de Acciones de Animación Sociocultural Para Revitalizar Los Juegos Tradicionales En El Círculo Infantil Campanitas de Cristal.”* . 10(3):18 27.
- Poussin, C. (2019). *La pedagogía Montessori: Una introducción al método que revolucionó la enseñanza Educación que Aprende*. Siglo XXI Editores, 2019.
- Rodríguez, R., Palomo, L., Padilla, M., Corrales, A., & Van Wendel de Joode, B. (2022). *Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental [Playful Learning: a tool for Environmental Education]*. Revista de ciencias ambientales = Tropical journal of environmental sciences, 56(1), 209–228. Obtenido de <https://doi.org/10.15359/rca.56-1.10>

Vygotsky, L. (1993). *El papel del juego en el desarrollo*. Barcelona: Vygotsky, LS (1982): El desarrollo de los procesos superiores. Crítica.

## ANEXOS

### Anexo 1. Guía de entrevista al docente

#### Escala:

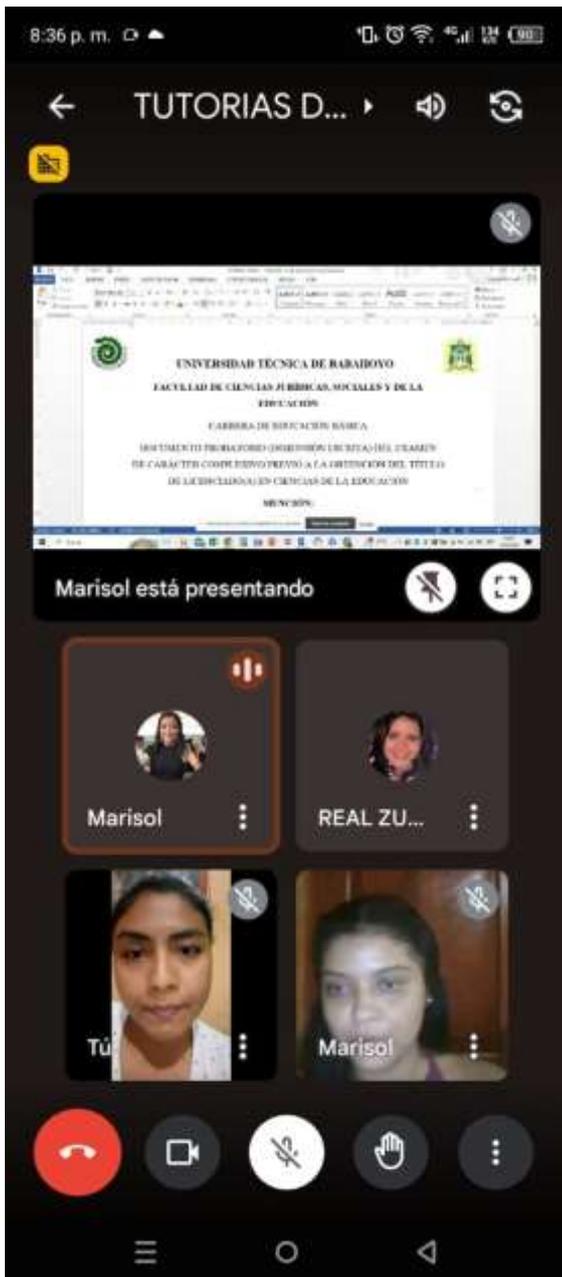
**1:** Nunca **2:** Casi Nunca **3:** Ocasionalmente **4:** Casi siempre **5:** Siempre

No.	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
1	Los educandos manifiestan interés hacia las actividades lúdicas				X	
2	Los estudiantes recuerdan y aplican lo aprendido a través de las actividades lúdicas en futuras clases.			X		
3	Los educandos se sienten entusiasmados y motivados cuando participan en actividades lúdicas					X
4	Los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas a través de las actividades lúdicas					X
5	Los educandos utilizan lo aprendido en situaciones práctica.			X		
6	Los estudiantes explican a la clase los conceptos con sus propias palabras.			X		

**Anexo 2.** Tutorías recibidas junto con la tutora Dra. Gina Real Zumba, que se realizó de manera virtual por meet, donde se llevó a cabo indicaciones al desarrollo del estudio de caso.



**Anexo 3.** Tutorías recibidas junto con la tutora Dra. Gina Real Zumba, que se realizó de manera virtual por meet, donde se realizó las debidas correcciones del estudio de caso.



**Anexo 4.** Explicación detallada a los estudiantes sobre la encuesta realizada a sus docentes.

