



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



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

TEMA:

**JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL
PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE
EGB DE LA ESCUELA 15 DE NOVIEMBRE, QUEVEDO. 2023**

AUTOR (A):

ANDRADE CHÁVEZ AURA MAYLING

TUTORA:

MSC. BLASCHKE GUILLEN GISELLA ELIZABETH

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
MODELO EDUCATIVO**

BABAHOYO – ECUADOR

2023

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por regalarme la vida, por guiarme en el camino y fortalecerme espiritualmente con su bendición, amor y bondad llena siempre mi vida y me permitió culminar con esta etapa. Por darme una familia maravillosa en la cual deposito confianza, vida y fuerzas.

A mi Familia en especial a mis padres por todas sus palabras motivadoras, sus conocimientos, sus consejos y su dedicación.

A mi novio Darwin por su amor, tiempo y paciencia, que me brindo durante este proceso y por impulsarme para cumplir con mis metas.

De igual forma expreso mi gratitud hacia mis docentes que siempre estuvieron presto para impartir sus conocimientos, experiencias y contribuyeron con mi educación que con sus enseñanzas he logrado obtener conocimientos que serán de gran aporte en el ámbito profesional. A mi tutor de estudio de caso la Msc. Gisella Blaschke, por haberme brindado su apoyo.

A mi alma Mater “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 por darme la oportunidad de estudiar y alimento intelectual durante estos años de estudio siendo profesional con seriedad, responsabilidad y dedicación.

AURA ANDRADE CHÁVEZ

DEDICATORIA

Dedico este logro a Dios, por brindarme vida, salud, fuerza, voluntad, guiando siempre por el camino correcto que me ha permitido culminar mi carrera universitaria.

A todas las personas maravillosas que me han motivado a culminar una etapa muy importante en mi vida profesional, a mi familia a mi chico especial por su apoyo moral, afecto, y cariño motivándome a alcanzar mis metas.

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio, gracias a ustedes he logrado llegar al éxito y seguiré esforzándome para ser mejor día a día. Ha sido el orgullo y privilegio de ser su hija por educarme, enseñarme valores e invertir en mis primeros pasos de mi educación con la ayuda de sus palabras de motivación lo logramos.

AURA ANDRADE CHÁVEZ

Resumen

Los juegos didácticos interactivos son estrategias que despiertan la motivación y fomentan el aprendizaje en los niños mediante el juego que al ser una acción natural esta frecuentemente en la vida de ellos día a día y ayuda a sacar el máximo provecho y uso convirtiéndose en un recurso muy valioso para aprender. Una competencia sana de la mano de desafíos, recompensas y la interacción social resultan ser componentes esenciales en la efectividad de estos juegos en el proceso de aprendizaje. Aprender desencadena una serie de procesos mentales en los estudiantes como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la planificación y la autorregulación del aprendizaje los mismos que son fundamentales para el desarrollo cognitivo por lo cual el presente trabajo de investigación denominado **Juegos didácticos interactivos y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre, Quevedo. 2023** tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la Unidad Educativa 15 de Noviembre, Quevedo, 2023. Por el contexto de su desarrollo se basó en una investigación cualitativa, mediante la técnica de investigación bibliográfica y una incesante búsqueda de información en libros, proyectos, tesis, repositorios y artículos científicos para desarrollar las dos variables que sustentan el marco teórico, además como instrumento de investigación se usó la entrevista para recolectar la información relevante y necesaria en base a los objetivos establecidos.

Palabras claves: Juegos didácticos, aprendizaje, motivación, cognitivo, kinestésico.

Abstract

Interactive educational games are strategies that awaken motivation and encourage learning in children through play, which, being a natural action, is frequently in their lives every day and helps them get the most out of it and use it, becoming a very useful resource. Valuable to learn. Healthy competition combined with challenges, rewards and social interaction turn out to be essential components in the effectiveness of these games in the learning process. Learning triggers a series of mental processes in students such as problem solving, critical thinking, decision making, planning and self-regulation of learning, which are fundamental for cognitive development, which is why this research work called **Interactive didactic games and their influence on the learning process of 4th year EGB students at Escuela 15 de Noviembre, Quevedo, 2023** has the general objective of determining the influence of interactive educational games on the learning process of 4th year EGB students of the 15 de Noviembre Educational Unit, Quevedo, 2023. Due to the context of its development, it was based on qualitative research, through the bibliographic research technique and an incessant search for information in books, projects, theses, repositories and scientific articles to develop the two variables that support the theoretical framework, in addition as a research instrument the interview was used to collect relevant information and necessary based on the established objectives.

Keywords: Didactic games, learning, motivation, cognitive, kinesthetic.

INDICE

DEDICATORIA	III
Resumen.....	IV
Abstract.....	V
PRIMERA PARTE: CONTEXTUALIZACIÓN.....	1
1. Planteamiento del Problema.....	1
2. Justificación.....	3
3. Objetivos del estudio.....	4
4. Líneas de Investigación.....	5
SEGUNDA PARTE: DESARROLLO	6
5. MARCO TEÓRICO.....	6
5.1 Juegos didácticos interactivos.....	6
5.2 Beneficios de los juegos didácticos interactivos.....	7
5.3 Influencia de los juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje	8
5.4 Aprendizaje.....	9
5.6 Tipos de aprendizaje	10
5.7 Procesos mentales que se desarrollan en el aprendizaje	11
5.8 Estrategias para el aprendizaje.....	11
6. MARCO METODOLÓGICO.....	13

6.	RESULTADOS.....	14
7.	DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	16
TERCERA PARTE: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		18
8.	CONCLUSIONES	18
9.	RECOMENDACIONES	19
CUARTA PARTE: REFERENCIAS Y ANEXOS		20
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		20
ANEXOS		23

PRIMERA PARTE: CONTEXTUALIZACIÓN

1. Planteamiento del Problema

En el contexto educativo los recursos, estrategias y metodologías que se usa son las que encaminan un proceso de enseñanza aprendizaje eficiente y de calidad, pero también es necesario que los docentes sean innovadores por lo cual los juegos didácticos interactivos son una estrategia que llama mucho la atención porque mezcla la lúdica con los contenidos establecidos dentro de la malla curricular logrando que el aprendizaje sea más atractivo.

Por lo cual la inclusión de los juegos dentro del proceso de aprendizaje busca desarrollar la motivación, la captación o retención de información de manera más permanente, el compromiso de tener una participación más activa a la hora de aprender y también el poder transferir habilidades que ya han sido adquiridas por lo cual se debe tomar en cuenta el contexto de enseñanza en que se las va a aplicar para alcanzar los objetivos que se establecen en la planificación de las clases.

Ésta estrategia permite agilizar la mente y la capacidad de reacción de los alumnos, además de estimular la memoria, los niños pueden socializarse fácilmente y ser creativos, aprender a resolver problemas, aprender a aprender y descubrir el conocimiento de una manera interesada y motivadora. Pero no solo se los debe enfocar para actividades dentro del aula, sino que se pueden adaptar a cualquier haciendo que sea un aprendizaje flexible, entretenido y significativo.

Es muy interesante este tema que incluso hasta los padres de familia pueden ser partícipes del aprendizaje de sus hijos, permite que le den la debida atención que se merece a las tareas porque en ocasiones ellos conocen poco de los deberes y temáticas que les imparten en la escuela, a la vez se fortalecen los lazos familiares, y comparten tiempo entre ellos mediante actividades enriquecedoras y de carácter integral.

Esta investigación se realizó en la “Escuela 15 de Noviembre”, de la ciudad de Quevedo, donde se observó, en el periodo de las prácticas pre-profesionales se hizo notorio que los estudiantes mostraban poca participación o compromiso hacia las actividades que el docente desarrollaba y todo se debía a que el impartía sus clases de manera muy tradicional, solo se

enfocaba en lo que decía el texto o material de trabajo y no usaba dinámicas que saquen al alumno de ese estado inactivo en que se encontraba. De ahí surge la siguiente pregunta:

¿Cuál es la influencia de los juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre, Quevedo, 2023?

2. Justificación

Los juegos didácticos interactivos tienen una relevancia dentro del proceso cognitivo de aprender debido a que es una estrategia distinta que saca de la rutina a los estudiantes cuando están comprendiendo o asimilando conocimientos nuevos. Por lo tanto, es ahí donde reside la importancia y el porqué de la realización de este estudio de caso el cual tiene como beneficiarios a los estudiantes de 4to año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre, Quevedo.

La motivación y el compromiso son factores muy importantes que se deben despertar en los alumnos ya que son el motor principal para el aprendizaje. Un alumno con ganas de aprender disfruta el proceso y se llena de satisfacción cuando siente que está aprendiendo y todo este proceso se da de manera inconsciente mientras el niño juega e interactúa con sus compañeros.

Este tipo de aprendizaje sugiere un enfoque más práctico, más activo, más participativo que involucra al alumno, el docente, sus compañeros y padres de familia en donde temáticas que pueden parecer complejas a simple vista se logran transformar gracias al juego en algo tangible haciendo que se comprenda y se retenga cualquier información.

También permite desarrollar habilidades como el pensamiento crítico ya que pone al alumno en una situación de cuestionarse por todo lo que le rodea y de cada tema que el docente le imparta, además fortalece la atención y la memoria a corto y largo plazo. Todo esto debido a que son actividades que requieren pensar de manera más creativa y analítica.

Están enfocados hacia cualquier asignatura que imparta el docente incluso desarrollando una comunicación verbal y escrita más eficiente. Los niños tienden a mejorar y enriquecer su vocabulario al conocer palabras nuevas, al saber el significado de palabras que muchas veces las mencionan regularmente pero que desconocían su semántica.

Estos juegos o estrategias crean una conexión emocional con el aprendizaje porque en primer lugar fomentan la participación en grupo donde se necesita de valores como la cooperación, la responsabilidad y el respeto hacia las distintas ideas u opiniones que tengan los participantes, también desarrolla la autonomía ya que los niños toman decisiones con el fin de alcanzar los logros esperados y se reduce el estrés porque de alguna manera le hacen sentir al alumno que simplemente están jugando y no estudiando.

3. Objetivos del estudio

Objetivo General

- ✚ Determinar la influencia de los juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre, Quevedo, 2023.

Objetivos Específicos

- ✚ Analizar los beneficios que conforman los juegos didácticos interactivos.
- ✚ Establecer los procesos mentales que se desarrollan en el aprendizaje.
- ✚ Identificar la influencia de los juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre, Quevedo, 2023.

4. Líneas de Investigación

El estudio de caso con el tema: Juegos didácticos interactivos y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to Año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre, Quevedo 2023, se basa en la **Línea de investigación de la Universidad Técnica de Babahoyo: Educación y Desarrollo Social**, en las **Líneas de Investigación de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación: Talento Humano y Docencia**, en la **Líneas de Investigación de la Carrera de Educación Básica: Modelo Educativo** y como **Sub Líneas de Investigación: Métodos, Técnicas, estrategias de Enseñanza de Aprendizaje**.

SEGUNDA PARTE: DESARROLLO

5. MARCO TEÓRICO

5.1 Juegos didácticos interactivos

De acuerdo al autor (González, 2018) se conoce como juegos interactivos a aquellas estrategias que despiertan la motivación y fomentan el aprendizaje en los niños los cuales ven el juego como un hecho y acción natural que esta frecuentemente en la vida de ellos día a día motivo que incita a sacar el máximo provecho y usarlos con un recurso muy valioso para aprender.

Conforme con (Gallegos, 2021) citando a (Educapeques, 2018) El juego posee una labor educativa, además una labor de instrucción, de integración o de percibir el contexto que le rodea, lo que le permite descubrir sus preferencias, orientaciones y debilidades. Los juegos didácticos interactivos proporcionan una gama de ventajas sensitivas que facultará al individuo perfeccionar la instrucción de manera conveniente (pág.25).

Los juegos didácticos interactivos son vitales en el proceso de aprendizaje, es un método que fortalece el proceso formativo, asimismo el desarrollo integral del estudiante, instruir de una forma interactiva los planeamientos coadyuvará a que el alumno posea la preocupación por obtener modernos conocimientos que le aportarán en las distintas situaciones pedagógicas que se le presenten y asimismo en su vida cotidiana.

Ante el pésimo desempeño que muestran muchas veces ciertos niños la incorporación de los juegos interactivos brinda herramientas esenciales para manejar como transmitir el conocimiento y por ende lograr un proceso de aprendizaje eficiente de acuerdo a (López, 2018).

De acuerdo a los autores (Pisabarro & Vivaracho, 2018) es fundamental que el docente tenga un manejo muy bueno de estas estrategias para ponerlas en práctica con sus alumnos y desarrollar competencias que deben adquirir los infantes en los primeros años de escolaridad por lo cual es fundamental tener la preparación suficiente para implementar entornos acordes a este tipo de juegos.

Por su parte (Expósito & Marsollier, 2020) mencionan que debe prevalecer la motivación y el entusiasmo como factor intrínseco de los niños sobre todo a la hora de relacionarse con sus compañeros en las diversas áreas de aprendizaje que el docente desarrolle dentro del aula.

Sin embargo Simbaña Haro, et al. (2022) Señalan que los juegos didácticos interactivos al ser muy distintos a los juegos normales acercan a los estudiantes al desarrollo de competencias ya que les permite aprender de formas innovadoras que van acorde al contexto en que viven, además llaman mucho la atención de los niños por lo que incluirlos hace más entretenida una clase que por lo general siempre había sido monótona y hasta aburrida.

De acuerdo a Kamunya, et al. (2019) se busca a través de esta estrategia de aprendizaje fomentar el trabajo colaborativo o cooperativo y buscar soluciones a innumerables problemas que se suscitan propiamente cuando se está aprendiendo.

En los fundamentos de Piaget sobre el juego y como facilita la adquisición de conocimientos se menciona que enriquece los ambientes de aprendizaje a través de estrategias relacionadas con el juego donde además se destaca que las instituciones educativas deben implementar espacios dedicados exclusivamente a los juegos interactivos.

5.2 Beneficios de los juegos didácticos interactivos

Son muchos los beneficios que otorgan los juegos interactivos a los niños los cuales van desde desarrollar la creatividad y la imaginación, sin limitación alguna ya sea de tiempo o espacio otorgándoles que exploten al máximo sus ideas y creen escenarios de mundos surrealistas.

Como menciona (Palacios, 2023) citando a (Bodrova y Deborah, 2003) al interior del contexto pedagógico es relevante fomentar la labor crucial que posee los juegos interactivos en el interior del salón de estudios, logrando que el alumno obtenga enseñanza que le colaboran en su instrucción formativa, además de los maestros responsables de todos los cursos.

Los juegos didácticos fomentan el incremento de las habilidades sociales y cognitivas. Asimismo, impulsan principios de enseñanza. (pág.7)

De acuerdo al trabajo de (Cruz & Alvites, 2023) existen juegos súper sencillos, pero a su vez también existen aquellos donde va a hacer necesario que el niño realice varias repeticiones

hasta que pueda manejarlos o desenvolverse muy bien, pero son precisamente estos los que se requirieren para exigirse más y salir de su zona de confort.

Otro beneficio que se destaca bastante es que se establece algo claro y fijo de lograr en cada juego lo cual le permite al niño saber exactamente qué hacer y que va a conseguir como resultado lo cual ayuda a fomentar la seguridad y la correcta toma de decisiones en situaciones desafiantes.

Existen muchos juegos didácticos que proponen la estimulación de la memoria y sobre todo la concentración ya que se debe aprender información de manera exacta como fechas, nombres o lugares. Otro gran beneficio es que desarrolla en el niño la idea de ser un buen perdedor, de reflexionar acerca de sus errores o aciertos y como mejorar para la siguiente ocasión, es decir, lo prepara psicológicamente ante los éxitos o derrotas a futuro que vaya a tener en su vida personal o profesional.

No se debe obviar que los juegos didácticos interactivos ayudan a la psicomotricidad donde se trabaja la correcta coordinación y el equilibrio. Además, ayuda a identificar cuáles son los puntos débiles en los que se debe trabajar al igual que las fortalezas o habilidades que se deben mantener siempre.

Los juegos interactivos también deben abarcar las áreas de aprendizaje que por lo general son las más tediosas o pesadas y a las que los niños le huyen y haciendo uso de materiales llamativos y metodologías de funcionamiento entretenidas se va a captar la atención y despertar la curiosidad, el cual es un factor clave para desear aprender algo nuevo.

5.3 Influencia de los juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje

Los juegos didácticos cambian totalmente las ideas que se tenían sobre la manera de aprender ya que le quitan al docente el papel de ser el único que poseía toda la responsabilidad de transmitir los conocimientos y le otorga al alumno la capacidad de desarrollar su propio conocimiento mediante la experimentación lo cual le ayuda a situarlos en diversos contextos de aprendizaje y no necesariamente uno en particular como lo solía hacer la metodología de la enseñanza tradicional.

De acuerdo con (Ortega, 2016) citando a (Benítez, 1999) mencionan que el juego es relevante en la fase inicial, ya que lo individuos lo usan como un instrumento de conversación, mostrando sus emotividades a través de la ejecución de los mismos. El juego es vital en la subsistencia del ser humano, y en mayor relevancia en la infancia, puesto que es una herramienta para la maduración de la personalidad del individuo, por ende, posee una gran valía en el contexto educativo. (pág. 56)

Como señala (Fernández, 2020) citando a (Anabella y García, 2010) los juegos didácticos interactivos muestran la posibilidad para profundizar en el universo de la información, al constituir un conglomerado de desafíos que inducen el interés y la perspectiva del alumno, para obtener que sus actividades se transformen en metas que les proporcionen adquirir una gratificación, y se dé el espacio de aprender. (pág. 30)

Ahora los niños desarrollan su aprendizaje a través del constructivismo donde el estudiante primero se divierte, se relaciona e interactúa con sus compañeros durante el juego, capta y comprende el juego y posteriormente aquello que aprendió lo pone en manifiesto en contextos nuevos o en la vida real. Este proceso necesita ser interactivo, dinámico e inmediato.

De acuerdo a (Díaz, 2018) el rol que debe cumplir el docente en este tipo de estrategias de aprendizaje es de hacer un uso favorable y eficiente de los recursos y contenidos creando siempre una relación entre lo que se enseña y como se enseña. Para lo cual se requiere que el docente esté capacitado y actualizado y así ponga en práctica sus conocimientos con sus estudiantes.

El estudiante tiene el papel de ser ente activo dentro de este nuevo proceso de enseñanza en base a sus experiencias, la cooperación con sus compañeros, por lo tanto, la escuela en su papel de formadora debe explotar todo su potencial a través de todas las herramientas que estén al alcance.

5.4 Aprendizaje

Según (Morales, 2019) , el proceso de aprendizaje implica adquirir y modificar habilidades, conocimientos, valores y comportamientos a lo largo de la vida de una persona, utilizando la experiencia, la observación, el conocimiento y la instrucción.

Este proceso está influenciado por el entorno en el que crece el niño y los valores

transmitidos por su familia. Además, implica operaciones mentales donde gracias al cerebro se transmite y almacena información en la memoria a corto plazo para su posterior ejecución, y es fundamental para el avance de la sociedad al permitir que las personas desarrollen nuevas habilidades de manera continua.

Según (Neri Caballero, 2018) Argumenta que los estudiantes pueden adaptar sus estilos de aprendizaje en función de sus experiencias educativas y descubrir métodos de aprendizaje más eficaces y adecuados a sus características individuales, influenciadas también por su entorno de desarrollo cognitivo.

Según la (Real Academia Española (RAE), 2019), el aprendizaje se define como la acción y el resultado de adquirir conocimientos a través del estudio o la experiencia en algo específico. Por su parte Esteves, et al. (2020) señalan que cada persona tiene estilos únicos para adquirir conocimientos y mejorar su formación integral.

5.6 Tipos de aprendizaje

Según Trelles, et al. (2018), las personas tienen un estilo de aprendizaje único y predominante que les permite interactuar con su entorno, y este estilo involucra aspectos de cognición y personalidad.

De acuerdo con Mandujano, et al. (2019) el modelo Neurolingüística VARK (que abrevia las palabras: visual, aural, lectura/escritura y kinestésico) se basa en las preferencias sensoriales de las personas y se enfoca en evaluar cómo se utilizan estas cuatro dimensiones durante el proceso de aprendizaje: la visión, la audición, la lectura/escritura y la kinestesia. Estos resultados se traducen en cinco posibles valores en una escala.

V (visual): Implica que la persona puede recrear imágenes de lo que está estudiando en su mente, lo que facilita el aprendizaje al permitir el acceso a una gran cantidad de información al mismo tiempo, especialmente cuando se trata de datos procesados.

A (aural/auditivo): Se refiere a la preferencia de adquirir información a través de la escucha o la reproducción hablada en una secuencia estructurada. Este estilo no favorece la conexión entre conceptos ni la síntesis teórica. Las personas con este estilo aprenden mejor a través de explicaciones orales y cuando pueden expresar lo que han aprendido verbalmente.

R (lectura/escritura): Este estilo de aprendizaje se centra en el uso de textos como principal fuente de conocimiento. La persona prefiere adquirir información a través de la lectura y

luego expresar su comprensión mediante la escritura. Esto incluye la revisión de material bibliográfico y la creación de textos académicos basados en un proceso de síntesis.

K (kinestésico): En este tipo de aprendizaje el individuo prefiere aprender a través de la experiencia, por lo que las actividades prácticas en entornos reales o simulados son beneficiosas para su aprendizaje, ya que se aprovecha su conexión con la realidad.

MM (multimodales): Se aplica cuando una persona aprende de manera más efectiva combinando varios de los estilos mencionados anteriormente. Esta es la modalidad más común en entornos educativos y refleja un principio de aprendizaje propuesto por Confucio alrededor del año 500 a.C., que se resume en: "Lo que oigo, lo olvido; lo que veo, lo recuerdo; lo que hago, lo aprendo".

5.7 Procesos mentales que se desarrollan en el aprendizaje

Los procesos mentales implicados en el aprendizaje, según (Landa, 2021), comprenden una serie de actividades que facilitan el desarrollo de la mente de manera efectiva. Estos procesos incluyen la recepción de datos, en la que se reconoce la estructura y el significado de cada elemento del mensaje, ya sean palabras, sonidos o imágenes, lo que requiere la activación de diversas actividades mentales.

La comprensión de la información consiste en que el estudiante relaciona los nuevos datos con sus conocimientos previos, analiza, organiza y transforma la información en conocimiento. La retención a largo plazo se refiere al conocimiento adquirido y a la información que ya ha sido procesada.

Los recursos y materiales desempeñan un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y permiten un aprendizaje integral. Por lo tanto, es esencial implementar material didáctico en los primeros años de escolaridad para llevar a cabo las actividades diarias y contribuir al desarrollo adecuado de diversas áreas de trabajo con los niños.

5.8 Estrategias para el aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje desempeñan un papel crucial al facilitar la organización gráfica de los conocimientos explorados, permitiendo que el proceso de aprendizaje se beneficie de conexiones cognitivas entre lo que el individuo ya sabe y lo que necesita conocer para asimilar de manera significativa nuevos conocimientos.

De acuerdo con (Del Valle, 2018) los procesos metacognitivos y los factores motivacionales tienen un impacto significativo en la aplicación efectiva de estas estrategias. Es fundamental que los docentes proporcionen apoyo motivacional y orientación para garantizar que los estudiantes obtengan los mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como menciona Pallarés, et al. (2017) citado en Cervantes, et al. (2020) estas estrategias de enseñanza-aprendizaje son herramientas utilizadas por los educadores para fortalecer el desarrollo de las competencias de los alumnos. Siguen una secuencia didáctica que consta de inicio, desarrollo y cierre, y se aplican de manera constante, teniendo en cuenta las habilidades y destrezas que se pretende fomentar.

Algunas de las estrategias utilizadas para recopilar conocimientos previos y organizar o estructurar contenidos incluyen:

El Mapa mental que es una representación gráfica de pensamientos relacionados con los conocimientos almacenados en la mente, facilitando la generación, organización y expresión de ideas y la asociación entre ellas.

El Mapa conceptual es una representación gráfica de conceptos y sus relaciones, con un orden jerárquico y conexiones identificadas por palabras enlace. Mientras que el Resumen es una síntesis abreviada de las ideas principales de un texto original.

También están las Fichas de trabajo que son utilizadas para reconstruir y organizar el conocimiento obtenido de fuentes bibliográficas. Y el Ensayo que es un escrito en párrafos que expresa la interpretación personal de un tema.

Mientras que el Cuadro sinóptico es un organizador gráfico que clasifica información de lo general a lo particular y el Cuadro comparativo utiliza para identificar semejanzas y diferencias entre dos o más objetos o hechos.

El Diagrama de flujo como su nombre lo indica es un diagrama jerárquico que identifica un proceso utilizando símbolos específicos para una lectura adecuada.

El Cuadro de doble entrada se utiliza para registrar y organizar información a partir de columnas horizontales y verticales. Mientras que el Collage es una técnica artística que combina diversos elementos en una composición unificada. Y el Debate es una confrontación intelectual en la que dos equipos discuten un tema en un ambiente de libertad y tolerancia, defendiendo sus argumentos.

6. MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación se desarrolla con un enfoque de indagación de tipo cualitativo. Este procedimiento proporcionará alcanzar información sobre experiencias y percepciones, acerca de cómo inciden los juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de 4to Año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre, Quevedo. 2023.

Por cuanto se acudieron a fuentes escritas que se utiliza en este trabajo para recolectar información muy relevante vinculada a la problemática debido a que se hizo una búsqueda minuciosamente para detallar los temas de investigación a través de: libros, revistas, tesis, artículos científicos; los mismo que son soporte de investigación y además permitieron tener un conocimiento más amplio sobre la problemática.

A través de principios inclusivos y exclusivos, se establece que la población de la investigación se encuentra integrado por (20) docentes de la Escuela 15 de Noviembre, hallada en la provincia de Los Ríos. Como muestra representativa consta de 2 educadores que dictan clase en 4to año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre.

Como técnica de investigación se aplica la entrevista consiste en 5 preguntas formuladas previamente sobre la influencia de los juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje. Todas estas metodologías y técnicas de investigación sirven para recolectar la información necesaria y que servirá para sacar las respectivas conclusiones.

Para los instrumentos de investigación, se usó el cuestionario dirigido a los docentes el cual permite recolectar información para proporcionar alternativas útiles para la entrevista se desarrolla en torno a 5 preguntas las cuales se basan en los objetivos establecidos anteriormente y buscan despejar ciertas interrogantes que se tienen respecto al tema de este estudio de caso. Este cuestionario está dirigido al docente de 4to Año de EGB de la Escuela 15 de Noviembre, Quevedo. 2023.

6. RESULTADOS

En este estudio de caso se realizaron 5 preguntas las cuales tenían un carácter específico de formalidad, donde se obtuvieron los siguientes resultados:

Entrevista dirigida al docente

Entrevista 1.

Cuando se le pregunto al educador que conoce sobre los juegos didácticos interactivos supo manifestar que son estrategias de aprendizaje que actualmente se usan en el marco educativo para que las clases sean más entretenidas e innovadoras.

Al indagar sobre la aplicación de juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje supo manifestar que se debe hacer uso de éstas herramientas frecuentemente en las clases para que el aprendizaje sea significativo y enriquecedor.

Al preguntar sobre cuáles son las estrategias que usa en sus clases para desarrollar un eficiente proceso de aprendizaje mencionó que analiza a los estudiantes y en base a eso adapta su enseñanza a las necesidades y diferentes niveles de aprendizaje haciendo cambios en las planificaciones de clases.

Cuando se preguntó sobre cuáles son los juegos didácticos que conocía, el docente mencionó como ejemplos el rompecabezas que es muy útil para enseñar conceptos matemáticos, geográficos, de historia y otras áreas, también los juegos de mesa para enseñar estrategias de ortografía.

Cuando se le pregunto sobre cuáles son los beneficios que ofrecen los juegos didácticos interactivos a los estudiantes manifestó que brindan la oportunidad de aprender de una forma más entretenida y llamativa.

Entrevista 2.

El segundo educador interpretó la misma pregunta como una metodología de enseñanza que facilita el aprendizaje en los niños porque se aprende jugando.

En la pregunta ¿Se deben aplicar juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje? manifestó que aprender siempre debe ser entretenido, lleno de imaginación y creatividad de parte del docente.

También supo manifestar que utiliza como estrategias las dinámicas al comenzar cada clase y juegos en equipo para fomentar la práctica de valores en respuesta a la pregunta de cuáles son las estrategias que usa en sus clases para desarrollar un eficiente proceso de aprendizaje.

Mencionó que conoce el juego de dominó porque es de mucha utilidad para enseñar matemáticas y las operaciones básicas como suma, resta y multiplicación además señaló que le sirven para desarrollar un aprendizaje más duradero.

Cuando se le cuestionó sobre cuáles son los beneficios que ofrecen los juegos didácticos interactivos respondió que son muy necesarios para enriquecer el acto de enseñar y que los estudiantes sientan deseo de aprender.

7. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

El hecho de que los docentes vean los juegos didácticos interactivos como estrategias que despiertan la motivación es un hallazgo significativo. Este resultado se alinea con la definición proporcionada por González (2018), quien describe estos juegos como herramientas que aprovechan la inclinación natural de los niños hacia el juego. El autor argumenta que los niños ven el juego como una parte intrínseca de sus vidas diarias, y esto puede ser aprovechado de manera efectiva para promover el aprendizaje. Los docentes, según los resultados de la entrevista, parecen estar de acuerdo con esta visión, lo que sugiere una convergencia de opiniones entre los profesionales de la educación y la teoría presentada por González.

En consonancia con lo planteado por Díaz (2018), el rol del docente en la implementación de juegos didácticos interactivos es fundamental. El docente no solo actúa como un facilitador del proceso de aprendizaje, sino que también desempeña un papel crucial al utilizar de manera efectiva los recursos y contenidos disponibles. Esto implica que el docente debe establecer una relación coherente y significativa entre lo que se enseña y cómo se enseña.

En concordancia con los hallazgos y lo mencionado por Del Valle (2018), se destaca que los procesos metacognitivos y los factores motivacionales desempeñan un papel crucial en la efectividad de estas estrategias. Los docentes deben ser conscientes de la importancia de ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades metacognitivas, como la planificación, la autorregulación y la evaluación de su propio aprendizaje. Además, la motivación es esencial para mantener el compromiso y el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

En relación con el trabajo de Cruz y Alvites (2023), se subraya la idea de que los juegos didácticos pueden variar en su nivel de complejidad y demanda cognitiva. Algunos juegos son simples y accesibles para los estudiantes, mientras que otros pueden requerir más repeticiones y desafiar a los estudiantes a salir de su zona de confort. Esta observación es importante ya que los docentes deben ser conscientes de cómo elegir juegos adecuados que se alineen con los objetivos de aprendizaje y el nivel de desarrollo de los estudiantes.

Los juegos didácticos interactivos ofrecen una experiencia de aprendizaje única que permite a los estudiantes experimentar diferentes enfoques y estrategias de aprendizaje. En relación con la perspectiva de Neri Caballero (2018), se destaca la idea de que los estudiantes pueden adaptar sus estilos de aprendizaje en función de sus experiencias educativas. Esto puede ser especialmente beneficioso para los estudiantes, ya que pueden descubrir métodos de aprendizaje más eficaces y adecuados a sus características individuales.

TERCERA PARTE: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

8. CONCLUSIONES

Los juegos didácticos interactivos influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes ya que poseen un impacto significativo en la práctica educativa ayudando positivamente en la motivación de los estudiantes, en su participación en las clases y en la retención de conocimientos. No solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo y entretenido, sino que también fomentan la comprensión profunda de los conceptos enseñados.

Los beneficios que conforman los juegos didácticos interactivos fomentan el incremento de las habilidades sociales y cognitivas e impulsan los principios de enseñanzas, como la competencia amigable, los desafíos, las recompensas y la interacción social, son componentes esenciales que contribuyen al atractivo y la efectividad de estos juegos en el proceso de aprendizaje. La comprensión de estos elementos lúdicos es fundamental para diseñar juegos didácticos interactivos que maximicen su potencial educativo.

Establecer los procesos mentales en el aprendizaje posee como fundamento proporcionar los materiales adecuados, para que los niños y niñas se sientan motivados. Estos incluyen la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la planificación y la autorregulación del aprendizaje los mismos que son fundamentales para el desarrollo cognitivo de los estudiantes y su capacidad para aplicar el conocimiento en situaciones reales.

Los juegos didácticos interactivos influyen positivamente en el proceso de aprendizaje, es por ello, mejora la motivación, la participación y la comprensión de los conceptos. Esto, a su vez, tiene un efecto positivo en el rendimiento académico y el deseo de aprender de los estudiantes siendo una herramienta valiosa para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje de las instituciones educativas.

9. RECOMENDACIONES

Se recomienda que los docentes incorporen de manera regular este tipo de juegos en sus estrategias pedagógicas y que reciban capacitación en la selección y uso efectivo de juegos didácticos interactivos para maximizar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes donde la planificación cuidadosa de actividades que los incluyan sea un factor enriquecedor.

Fomentar la retroalimentación en los estudiantes sobre la experiencia y aprendizaje de los juegos didácticos interactivos para ajustar y mejorar continuamente sus enfoques lúdicos.

Promover y guiar activamente el desarrollo de habilidades cognitivas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la autorregulación del aprendizaje mediante la incorporación deliberada de actividades que estimulen estos procesos en el aula.

Implementar de manera sistemática estos juegos como parte integral del currículo escolar donde se realice un seguimiento continuo de los resultados académicos y la motivación de los estudiantes para evaluar el impacto de manera constante permitiendo ajustar las estrategias pedagógicas y garantizar que los juegos didácticos interactivos sigan siendo una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

CUARTA PARTE: REFERENCIAS Y ANEXOS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cervantes , M., Llanes , A., Peña , A., & Cruz , J. (2020). *Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios*. Universidad del Zulia, Venezuela: Revista Venezolana de Gerencia, vol. 25, núm. 90, 2020. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29063559011>
- Cruz , W., & Alvites, C. (2023). *Juegos interactivos como estrategia para motivar el aprendizaje de las matemáticas: Perspectivas de los estudiantes*. 593 Digital Publisher CEIT, 8(3), 297-308. Obtenido de <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1593>
- Del Valle, Á. (2018). *El aprendizaje basado en problemas: una propuesta metodológica en educación superior*. Narcea Ediciones. pp. 192.
- Díaz, N. (2018). *Los juegos interactivos como estrategia didáctica para potenciar la competencia de resolución de problemas a partir de situaciones de vida cotidiana con estudiantes de grado 2° de educación Básica Primaria de la Institución Educativa José Antonio Ricaurte*. Universidad Católica de Manizales. Obtenido de <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/2272>
- Esteves, Z., Chenet , M., Pibaque , M., & Chávez , M. (2020). *Estilos de aprendizaje para la superdotación en el talento humano de estudiantes universitarios*. Revista de Ciencias Sociales (Ve), XXVI(2), 225-235.
- Expósito, E., & Marsollier, R. (2020). *Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina*. Educación y Humanismo, 22(39), 1-22. Obtenido de <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.4214>

- Fernández, C. (2020). *Universidad Nacional de Loja*. (U. N. Loja, Editor) Obtenido de Los Juegos interactivos educativos como instrumentos didácticos para el aprendizaje de la asignatura de Química:
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23185/1/Estefania%20Fern%c3%a1ndez.pdf>
- Gallegos, M. (2021). *UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CHIMBORAZO*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8274/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-2021-000038.pdf#page25>
- González, A. (2018). *La importancia de los juegos interactivos infantiles en la educación*. Todo papás desde el primer momento, contigo.
- Kamunya , S., Maina , E., & Oboko, R. (2019). *A Gamification Model for E-Learning*. IST-Africa Week Conference, IST-Africa 2019, (1), 1–9.
- Landa, J. (2021). *Proceso de aprendizaje* . Economipedia. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/proceso-de-aprendizaje.html>
- López, T. (2018). *Sugerencias metodológicas para el desarrollo de la habilidad de cálculo matemático en la escuela primaria*. . Opuntia Brava. 10(3), 166-174.
- Mandujano , M., Salazar , I., Gamarra , S., & Porras , J. (2019). *Estilos de aprendizaje de alumnos de la facultad de Zootecnia de la Universidad Nacional Agraria La Molina*. Tierra Nuestra. Obtenido de <https://revistas.lamolina.edu.pe/index.php/tnu/article/view/1293>
- Morales, V. (2019). *La lectura comprensiva en el proceso enseñanza aprendizaje del área de lengua y literatura Y Ciencias De La Educación*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil: Facultad de Filosofía, Letras. Obtenido de

- <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45303/1/MORALES%20MONTA%c3%91>
- Neri Caballero, E. (2018). *Comparación de estilos de aprendizaje en estudiantes de diferentes grados escolares de la Escuela de Nutrición, URSE 2017*. Oaxaca, México: Comparison of learning styles in students of different grades of School of Nutrition, URSE 2017. Obtenido de <https://www.cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/189>
- Ortega, K. (2016). *Instituto Tecnológico Cordillera*. (D. I. interactivos, Editor) Obtenido de <https://apidspace.cordillera.edu.ec/server/api/core/bitstreams/552dff3c-6247-4f1d-9152-dffbcfd135ef/content>
- Palacios, D. (2023). *Universidad Nacional de Loja*. Obtenido de https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26672/3/DayanaAnavel_PalaciosPineda.pdf
- Pisabarro, A., & Vivaracho, C. (2018). *Gamificación en el aula*. . Gincana de programación, 11(1), 85-93.
- Real Academia Española (RAE). (2019). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/aprender?m=form>
- Simbaña Haro, M., González, M., Obando, C., & Hinojosa, G. (2022). *El juego: una mirada desde los diferentes autores*. 593 Digital Publisher CEIT, 7(6-2), 145-156. Obtenido de <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>
- Trelles, H., Alvarado, H., & Montánchez, M. (2018). *Estrategias y estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en estudiantes universitarios de Psicología Educativa*. Revista Killkana Sociales, 2(2), 9-16. Obtenido de https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.292

ANEXOS

FORMATO DE ENTREVISTAS A DOCENTE

Fecha:

Nombre del entrevistado:

Nombre de entrevistador:

Cargo que ocupa:

No.	PREGUNTAS	RESPUESTAS
1	¿Qué conoces sobre los juegos didácticos interactivos?	
2	¿Se deben aplicar juegos didácticos interactivos en el proceso de aprendizaje?	
3	¿Cuáles son las estrategias que usa el docente para desarrollar un eficiente proceso de aprendizaje?	
4	¿Cuáles son los juegos didácticos interactivos que conoces?	
5	¿Cuáles son los beneficios que te ofrecen los juegos didácticos interactivos?	

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



Entrevista # 1 Docente de 4to
Año de EGB Escuela 15 de Noviembre.



Entrevista # 2 Docente de 4to Año



Estudiantes de 4to Año de EGB Escuela
15 de Noviembre que sirvieron como base en el
desarrollo de la entrevista realizada a los
docentes.