



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)  
MODALIDAD PRESENCIAL**



**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PREVIO  
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**

**TEMA:**

**LÚDICA Y SU APORTE EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE  
EDUCACIÓN INICIAL I**

**AUTORES:**

**GONZABAY RIZZO GENESIS BETZABETH  
LOPÉZ PEÑA ROSA ANGELICA.**

**TUTOR:**

**MSc. ROMERO JACOME FREDDY ANTONIO, Lcd**

**BABAHOYO**

**AGOSTO - 2024**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**DEDICATORIA**

En primer lugar quiero agradecerle a Dios por la vida y las fuerzas que me brinda día a día sin él no estuviera hasta donde he llegado por guiarme en cada decisión tomada en lo largo de este proceso , a mis padres Mercedes Peña , Víctor Lopez y hermanos por su apoyo incondicional y por estar hay cuan los he necesitado , a mi compañero de vida Juan Mosquera por su apoyo incondicional que me ha brindado y he podido llegar a este objetivo y a mi hija Kailee Mosquera que asido una pieza fundamental y muy importante y mi inspiración en este proceso y en mi vida ya que con sus palabras y sonrisa apoyándome siempre me llenaba de fuerzas y todo lo logrado es para ella y por ella y Me la Dedico a mí por luchar cuando estaba a punto de rendirme por ser fuerte y persistente y tenerme fe en mí misma en que yo si podía en que lo iba a logra y aquí estoy , por ser esa mujer valiente y soñadora que no se rindió y que va a seguir creciendo mucho más en el ámbito laboral y a mis amigos que fueron parte del proceso y creyeron en mí y me brindaron su apoyo

**ROSA ANGELICA LOPEZ PEÑA**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



En primer lugar agradezco Dios, por la salud y la vida y por haber sido mi guía en cada paso que doy gracias a mis padres, por haberme inculcado que Dios está primero sobre todas las cosas y por formarme como una persona de bien, por inculcarme valores y motivarme a nunca darme por vencida también agradezco a mi esposo el señor Cristian Cujilan Henríquez por brindarme la confianza, y darme el apoyo consejos, oportunidad y recursos para lograrlo, a mis hermanos porque son parte importante en mi vida, a mis hijos por ser de mi mujer y madre que soy sabrán que para mí son la inspiración que necesitaba en mi vida para lograr este objetivo mediante su amor paciencia y comprensión Logré forjar uno de mis grandes sueños saber que por ellos voy a seguir adelante y creciendo profesionalmente.

A ustedes les dedico este trabajo porque de son ustedes partes de mis logros siempre han estado apoyándome y hoy más que nunca estoy segura de que las noches de desvelos y esfuerzo no fueron en vano, porque al final todo esfuerzo tiene su recompensa.

**GENESIS BETZABETH GONZABAY RIZZO.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**AGRADECIMIENTO**

Primeramente agradezco a Dios por permitirme cumplir mi sueño y llegar hasta aquí , agradezco a mi familia , compañero de vida y a mi hija y amigos por su apoyo durante este proceso y cada uno de los master que nos han impartido sus conocimientos y experiencias a lo largo de este proceso y a la universidad técnica de Babahoyo por impulsar y ayudarme en algunos ámbitos para crecer profesionalmente ya que no ha sido fácil me agradezco a mí misma por no rendirme y seguir adelante a ´ pesar de tantas dificultades .

**ROSA ANGELICA LOPEZ PEÑA**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



Quiero expresar mi profundo agradecimiento a cada uno de los docentes que conocí y tuve el grato honor de haber recibido sus conocimientos y orientación fueron fundamentales a lo largo de mi carrera hicieron posible cada paso de este proceso académico.

Agradezco de corazón a mis padres, y a mi esposo y mis hijos cuyo amor, sacrificio y constante aliento me han guiado en el camino de la educación y la vida. Su apoyo como familia hicieron que cada día me impulse a terminar este proceso de lucha constancia y a la vez perseverancia que día a día se acercaba más al objetivo deseado.

A mis estimados compañeros de clase, quienes han compartido conmigo inolvidables momentos de aprendizaje. Su colaboración y compañerismo han enriquecido mi experiencia académica.

Asimismo, quiero extender mi gratitud a mis hermanos y familiares por su constante respaldo y aliento a lo largo de este objetivo gratificante. Su amor y apoyo han sido un motor fundamental en mi camino hacia la culminación de este proyecto.

A si mismo a todos ustedes, mi más sincero agradecimiento por formar parte de esta significativa experiencia personal y académica. Sin su invaluable apoyo constante este logro no habría sido posible.

**GENESIS BETZABETH GONZABAY RIZZO**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**ÍNDICE DE CONTENIDO**

|  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| DEDICATORIA.....   | i                                    |
| AGRADECIMIENTO .....   | iii                                  |
| AUTORIZACIÓN DE AUTORÍA INTELECTUAL .....                    | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....                                 | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| ACTA DE CALIFICACIÓN DEL TIC .....                           | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| INFORME FINAL DEL SISTEMA ANTI-PLAGIO .....                  | <b>¡Error! Marcador no definido.</b> |
| RESUMEN .....  | x                                    |
| ABSTRACT .....   | xi                                   |
| Capítulo I. INTRODUCCIÓN.....                                | 1                                    |
| 1.1.    Contextualización de la situación problemática ..... | 3                                    |
| 1.1.1.    Contexto Internacional .....                       | 3                                    |
| 1.1.2.    Contexto Nacional .....                            | 4                                    |
| 1.1.3.    Contexto Local .....                               | 4                                    |
| 1.2.    Planteamiento del problema .....                     | 5                                    |
| 1.3.    Justificación .....                                  | 5                                    |
| 1.4.    Objetivos.....                                       | 6                                    |
| 1.4.1.    Objetivo General.....                              | 6                                    |
| 1.4.2.    Objetivos Específicos .....                        | 6                                    |
| 1.5.    Formulación de Hipótesis.....                        | 6                                    |
| Capítulo II. MARCO TEÓRICO.....                              | 7                                    |
| 2.1. Antecedentes.....                                       | 7                                    |
| 2.2. Bases teóricas.....                                     | 11                                   |
| 2.2.1. Lúdica .....  | 11                                   |
| 2.2.2. Importancia de la lúdica.....                         | 12                                   |
| 2.2.3. Beneficios de la lúdica .....                         | 13                                   |



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



|  |    |
|--|----|
| 2.2.4. Características de la lúdica .....                          | 14 |
| 2.2.5. Educación lúdica.....                                       | 14 |
| 2.2.6. Aprendizaje Lúdico.....                                     | 14 |
| 2.2.7. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje ..... | 15 |
| 2.2.8. La Lúdica Como Instrumento para La Enseñanza.....           | 15 |
| 2.2.9. Aprendizaje.....  | 16 |
| 2.2.10. Teorías del Aprendizaje .....                              | 16 |
| 2.2.11. Tipos de Aprendizaje .....                                 | 17 |
| 2.2.12. Condiciones para un buen aprendizaje .....                 | 18 |
| 2.2.13. Ciclo del Aprendizaje .....                                | 19 |
| 2.2.14. Estrategias de aprendizaje.....                            | 20 |
| Capítulo III. METODOLOGÍA.....                                     | 21 |
| 3.1. Tipo y diseño de Investigación .....                          | 21 |
| 3.2. Operacionalización de Variables .....                         | 23 |
| 3.3. Población y muestra de investigación.....                     | 25 |
| 3.3.1. Población .....   | 25 |
| 3.3.2. Muestra .....   | 25 |
| 3.4. Técnicas de recolección de datos e instrumentos .....         | 26 |
| 3.4.1. Técnicas .....  | 26 |
| 3.4.2. Instrumentos.....   | 26 |
| 3.5. Procedimientos de datos .....                                 | 26 |
| Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....                           | 28 |
| 4.1. Resultados.....   | 28 |
| 4.1.1. Encuesta .....  | 28 |
| 4.1.2. Ficha de observación .....                                  | 40 |
| 4.1.3. Entrevista .....  | 44 |



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



|  |    |
|--|----|
| 4.2. Discusión .....                             | 47 |
| Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES ..... | 49 |
| 5.1. Conclusiones .....                          | 49 |
| 5.2. Recomendaciones .....                       | 50 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....                 | 51 |
| ANEXOS .....                                     | 55 |





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**ÍNDICE DE TABLAS**

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1: Operacionalización de variables.....                                     | 23 |
| Tabla 2:Población.....  | 25 |
| Tabla 3: Muestra.....   | 25 |
| Tabla 4: Actividades Lúdicas Utilizadas.....                                      | 28 |
| Tabla 5: Participación del Niño.....  | 29 |
| Tabla 6: Cambios en el Comportamiento del Niño.....                               | 30 |
| Tabla 7: El Papel de las Actividades Lúdicas.....                                 | 31 |
| Tabla 8: Impacto de las Actividades Lúdicas.....                                  | 32 |
| Tabla 9: Mejora en el Desempeño Académico.....                                    | 33 |
| Tabla 10: Contribución de las Actividades Lúdicas.....                            | 34 |
| Tabla 11: Relación entre las Actividades Lúdicas y el Proceso de Aprendizaje..... | 35 |
| Tabla 12: Cambios en el Comportamiento.....                                       | 36 |
| Tabla 13: Impacto de las Actividades Lúdicas en la Motivación.....                | 37 |
| Tabla 14: Impacto de las Actividades Lúdicas en la Creatividad.....               | 38 |
| Tabla 15: Mejora de Habilidades Sociales y Emocionales.....                       | 39 |
| Tabla 14: Ficha de observación aplicada a los estudiantes.....                    | 40 |
| Tabla 15 : Entrevista aplicada al docente.....                                    | 44 |



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**ÍNDICE DE GRÁFICOS**

|  |    |
|--|----|
| Gráfico 1: Actividades Lúdicas Utilizadas .....                                    | 28 |
| Gráfico 2: Participación del Niño .....  | 29 |
| Gráfico 3: Cambios en el Comportamiento del Niño .....                             | 30 |
| Gráfico 4: El Papel de las Actividades Lúdicas .....                               | 31 |
| Gráfico 5: Impacto de las Actividades Lúdicas.....                                 | 32 |
| Gráfico 6: Mejora en el Desempeño Académico.....                                   | 33 |
| Gráfico 7: Contribución de las Actividades Lúdicas.....                            | 34 |
| Gráfico 8: Relación entre las Actividades Lúdicas y el Proceso de Aprendizaje..... | 35 |
| Gráfico 9: Cambios en el Comportamiento .....                                      | 36 |
| Gráfico 10: Impacto de las Actividades Lúdicas en la Motivación.....               | 37 |
| Gráfico 11: Impacto de las Actividades Lúdicas en la Creatividad .....             | 38 |
| Gráfico 12: Mejora de Habilidades Sociales y Emocionales .....                     | 39 |



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**RESUMEN**

La presente investigación se titula “Lúdica y su aporte en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I”, teniendo en cuenta que la lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo y satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe incluirse solo en el tiempo libre ni ser interpretada únicamente como juego. Lo lúdico es instructivo; gracias a esto, el niño comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza a la realidad, con el propósito de generar un proceso de aprendizaje más productivo. Por ende, el objetivo de la investigación es determinar el aporte de la lúdica en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto. Para cumplir con este objetivo, se emplea un diseño metodológico no experimental, de corte transversal, con un alcance descriptivo, un enfoque mixto, basado en el método inductivo. El tipo de investigación es de campo, combinando técnicas como la observación, entrevista y encuesta, cuyos instrumentos son el cuestionario y la ficha de observación, los cuales estarán compuestos por preguntas validadas y aprobadas por el docente tutor. Se espera que al incorporar la lúdica, esta contribuya en un 75%, teniendo un impacto positivo en el aprendizaje de los niños y un aumento en sus diversas habilidades, concluyendo que la lúdica fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo.

Palabras clave: Lúdica, aprendizaje, desarrollo integral, estrategias lúdicas, educación inicial



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL (REDISEÑADA)**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**ABSTRACT**

This research is titled "Play and its contribution to the learning of children in Initial Education I, taking into account that play is an exercise that provides joy, pleasure, enjoyment, satisfaction, it is a dimension of human development that has a new conception because it should not be included only in free time, nor be interpreted as play only, play is instructive, thanks to this the child begins to think and act in the midst of a certain situation that was constructed with similarity in reality, with the purpose of generating a more productive learning process, therefore the objective of the research is to determine the contribution of Play in the learning of the children of Initial Education I of the Juan E Verdesoto School of Basic Education, to comply with the same. It uses a non-experimental, transversal methodological design, with a descriptive scope, a mixed approach, based on the inductive method, having field research as a type of research in combination of techniques with observation, interview and survey whose instruments are the questionnaire. and the observation sheet, which will be composed of questions validated and approved by the tutor teacher, where it is expected that by incorporating play this will contribute 75%, having a positive impact on the children's learning and an increase in their various skills. concluding that play promotes a more dynamic and effective learning environment.

Keywords: Play, learning, comprehensive development, play strategies, initial education.

## Capítulo I. INTRODUCCIÓN

La lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, disfrute y satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe incluirse únicamente en el tiempo de ocio, ni debe interpretarse únicamente como juego. La alegría es instructiva. El estudiante comienza a pensar y actuar en medio de una situación específica que fue construida con similitud a la realidad, con el propósito de generar un proceso de aprendizaje más productivo.

Como afirman Collantes Lucas y Aroca Fárez (2024), “La actividad lúdica es atractiva y motivadora, captando la atención de los estudiantes hacia un aprendizaje significativo” (p. 8). Tales actividades confieren innumerables beneficios, ya que facilitan la adquisición del conocimiento y la conciencia del cuerpo, el dominio del equilibrio, el control efectivo de las diferentes coordinaciones globales, la consecución del control de la inhibición voluntaria y de la respiración, y el fomento de la organización de la vida. También facilita la gestión de una estructura espaciotemporal y mejora la capacidad del niño para interactuar con el mundo exterior. Además, estimula la percepción sensorial, la coordinación motora y el sentido del ritmo, lo que mejora notablemente la agilidad y flexibilidad del cuerpo. Estas características son particularmente importantes de reconocer en el estudiante en las diferentes etapas de desarrollo.

Cárdenas Martínez (2019) plantea que la alegría, manifestada de diversas formas, fomenta atributos positivos como la admiración, el entusiasmo, la curiosidad, la alegría, la sociabilidad, la atención, la autoestima, el dinamismo, el diálogo y la disposición a participar, contribuir y construir ideas y soluciones. Además, la alegría fomenta un espíritu de competencia y disfrute. Estas características ejemplifican el estado óptimo del niño (p. 12). Por el contrario, si priorizamos únicamente el desarrollo intelectual, los educadores también deben reconocer que fomentar el crecimiento físico, cognitivo, lingüístico, social, emocional y moral es fundamental para mejorar las habilidades cognitivas de una manera atractiva. Este enfoque facilita la transferencia, asimilación e integración del aprendizaje significativo, asegurando su retención, comprensión y aplicación de forma natural e intuitiva.

La investigación radica en la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto, del cantón Babahoyo y surge de lo que se evidencia en la institución educativa donde los

docentes no emplean la lúdica dentro del proceso de aprendizaje, debido a que se centran en su actividad educativa en el desarrollo de los contenidos curriculares planificados por asignatura y no en la actividad beneficiaria para el niño como centro de aprendizaje, en donde la práctica es la teoría de la acción. Por ende, es fundamental que las autoridades del plantel educativo tomen las medidas necesarias para asegurar que las actividades lúdicas lleguen a ser una estrategia efectiva para superar las limitaciones actuales de los niños. Teniendo como objetivo determinar el aporte de la lúdica en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto, se emplea un diseño metodológico no experimental, de corte transversal, con un alcance descriptivo, un enfoque mixto, basado en el método inductivo. La investigación es de campo, combinando técnicas como la observación, entrevista y encuesta, las cuales permiten establecer los resultados, conclusiones y recomendaciones de la investigación para darle validez a la misma.

La presente investigación se relaciona directamente con la línea de investigación de la Universidad Técnica de Babahoyo en el dominio educación y desarrollo social, y a su vez con la línea de investigación de la facultad de pedagogía e innovación educativa, y con la línea de investigación de la carrera de Educación Inicial basada en competencias y proyectos. A su vez, está relacionada con la sublínea de investigación desarrollo del lenguaje y expresión corporal a través del juego y la recreación.

La investigación se desarrolla de la siguiente manera:

CAPÍTULO I, se describe la introducción, con la contextualización del problema, el planteamiento del problema, formulación, objetivo general, objetivos específicos y justificación y la hipótesis de investigación.

CAPÍTULO II, se detalla el Marco Teórico, con los antecedentes y las bases teóricas que orientan el trabajo investigativo, sobre las variables que son el juego didáctico y el desarrollo de la motricidad fina y de menciona la hipótesis.

CAPÍTULO III, se establece el Marco Metodológico, donde se especifica la metodología de la investigación, así como su tipo, diseño de estudio, para más adelante establecer la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos y finalmente las técnicas de procedimientos para el análisis de la información resultante del proceso de investigación efectuado.

CAPÍTULO IV, se describe los resultados obtenidos y la discusión de los mismos resultados en comparativa con otros autores.

CAPÍTULO V, se detallan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

## **1.1. Contextualización de la situación problemática**

### **1.1.1. Contexto Internacional**

A nivel internacional, la creación de salas de juego se considera un fenómeno valioso, que sirve como un espacio específico de interacción. Estos espacios se consideran un aspecto importante de las experiencias recreativas, sociales y educativas. El objetivo es fomentar la autonomía intelectual, la curiosidad por el conocimiento y el papel de los niños en la resolución de problemas en el aula. El objetivo principal de la institución educativa es cultivar individuos confiables, innovadores, motivados, fuertes y constructivos, capaces de desarrollar su potencial bajo la guía de docentes y con capacidad de resolución de problemas (Cárdenas Martínez, 2019, p. 15).

Las actividades lúdicas representan una estrategia metodológica crucial en el nivel inicial. Facilitan la creación de un ambiente cálido, armonioso y de confianza entre los estudiantes, permitiendo así la adquisición de nuevos conocimientos que potencien los sentidos, sensaciones y emociones. Esto, a su vez, contribuye a la mejora de diversas áreas del desarrollo, incluido el lenguaje, las habilidades psicomotoras, las habilidades cognitivas, las habilidades socioafectivas y la capacidad de comunicarse, expresarse y comprender e interpretar el mundo que los rodea. Además, las actividades lúdicas facilitan el desarrollo cognitivo al fomentar la interacción y la resolución de problemas. A través del juego, los niños son capaces de expresar sus emociones y sentimientos, lo que potencia significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje (González Vázquez, 2018, p. 5).

Se puede argumentar que existe un creciente reconocimiento a nivel internacional de la importancia del juego en la etapa de educación infantil. Esto se debe a la necesidad de crear ambientes educativos que apoyen el desarrollo integral de los niños. La alegría puede utilizarse como una herramienta clave para el aprendizaje y el crecimiento personal de los niños. Esta estrategia metodológica no solo mejora los resultados educativos, sino que también contribuye al desarrollo de la vida y los prepara para un futuro mejor.

### **1.1.2. Contexto Nacional**

En el currículo de educación inicial de Ecuador, el juego es un elemento metodológico clave, con un énfasis significativo en su papel para facilitar el aprendizaje. El valor de las actividades lúdicas en el nivel de educación infantil es incuestionable, dado que el juego es una actividad esencial en la infancia. El juego facilita la expresión de emociones, la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades comunicativas y la formación de relaciones con el entorno. El juego involucra al niño en todos los aspectos de su ser, incluidas las dimensiones corporal, emocional, cognitiva, cultural y social (Ministerio de Educación, Ecuador, 2022, p. 12).

En la provincia de El Oro, el inadecuado desarrollo de habilidades y destrezas en los niños pequeños se atribuye a la falta de estrategias pedagógicas efectivas, lo que se evidencia en la insuficiente preparación de los docentes y su desinterés por aprender. Además, contribuye a este problema la escasez de materiales didácticos que se alineen con la edad y necesidades de los infantes. La ausencia de actividades lúdicas impide el crecimiento de la creatividad, la inteligencia, la coordinación y el proceso de desarrollo del interés por nuevos conocimientos (Díaz Edna, 2018, p. 10).

A nivel nacional, en Ecuador, se reconoce formalmente la importancia de la lúdica como una estrategia que se integra al currículo educativo. Su implementación efectiva ayuda a abordar los importantes obstáculos que enfrentan los docentes, y también es esencial porque mejora la preparación de los docentes y garantiza la disponibilidad de materiales didácticos adecuados, lo que permite que los niños se beneficien plenamente de las ventajas del aprendizaje a través de la lúdica.

### **1.1.3. Contexto Local**

La Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto, del cantón Babahoyo, cuenta con 2750 estudiantes y 68 docentes. De estos, 75 niños pertenecen a Inicial I, con 3 docentes asignados a ese nivel. La presente investigación surge de lo que se evidencia en la institución educativa, donde los docentes no emplean la lúdica dentro del proceso de aprendizaje, ya que se centran en el desarrollo de los contenidos curriculares planificados por asignatura y no en actividades beneficiosas para el niño como centro de aprendizaje, donde la práctica es la teoría de la acción.

Por ende, es fundamental que las autoridades del plantel educativo tomen las medidas necesarias para asegurar que las actividades lúdicas se conviertan en una estrategia efectiva



para superar las limitaciones actuales de los niños. Mediante la lúdica, el niño también desarrolla sus capacidades motoras al correr, saltar, trepar, subir o bajar. Además, la incorporación a un grupo facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás, así como el respeto mutuo. Al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y perfecciona el aprendizaje.

## **1.2. Planteamiento del problema**

¿De qué manera aporta la Lúdica en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I de la Escuela de Educación Básica Juan E Verdesoto?

## **1.3. Justificación**

El aporte teórico de la investigación se basa en la idea de Piaget de que la lúdica es parte de la inteligencia del niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva de cada individuo. “Las capacidades sensomotoras, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y evolución del juego” (p. 17). En consecuencia, los educadores deben ser profesionales competentes y dedicados a su vocación. Deben brindar oportunidades que faciliten el aprendizaje, permitiendo a los niños involucrarse, interactuar, jugar con materiales, explorar, experimentar y utilizar el juego y el trabajo como guía metodológica y la organización de experiencias de aprendizaje para lograr las habilidades propuestas.

El aporte práctico radica en la importancia de la lúdica, ya que esta es esencial en el aprendizaje de los niños, facilitando el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. A través de la lúdica, los niños no solo aprenden conceptos académicos, sino que también desarrollan habilidades cruciales como la creatividad, la resolución de problemas, la cooperación y la empatía. Además, promueve un aprendizaje activo y participativo, lo que mejora la retención de conocimientos y fomenta una actitud positiva hacia el aprendizaje, siendo vital para el desarrollo de los niños en la etapa inicial.

La investigación es viable gracias a la colaboración de la administración, lo que permitirá acceder a la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto, contando con la disposición de los docentes, niños y padres de familia para participar en la investigación. Esto le dará mayor validez porque se obtendrán datos relevantes y detallados sobre las prácticas lúdicas actuales en el aprendizaje de los niños, lo que hace factible el proyecto.

Es trascendental debido a que la investigación contribuirá a mejorar la calidad de la educación en diferentes contextos, promoviendo prácticas pedagógicas innovadoras que

respondan a las necesidades evolutivas de los niños, optimizando así el proceso educativo desde sus primeras etapas de aprendizaje.

La investigación tiene múltiples beneficios entre ellos los niños de Educación Inicial I de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto mejorarán su aprendizaje, y los docentes adquirirán nuevos conocimientos sobre el uso de la lúdica para el aprendizaje, promoviendo nuevas prácticas educativas.

El aporte social de la investigación radica en que los beneficiarios serán los niños de Educación Inicial I de la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto, quienes experimentarán una mejora en su aprendizaje y desarrollo integral. Las recomendaciones o sugerencias hacia los docentes también serán beneficiosas, ya que obtendrán información adicional sobre la lúdica para el desarrollo del aprendizaje de los niños.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo General**

- Determinar el aporte de la Lúdica en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I de la Escuela de Educación Básica Juan E Verdesoto.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Identificar las principales actividades lúdicas empleadas en los niños de Educación Inicial I en el proceso de aprendizaje.
- Analizar el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I
- Establecer como la Lúdica funciona como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los niños de Educación Inicial I.

## **1.5. Formulación de Hipótesis**

La Lúdica aportará significativamente al aprendizaje de los niños de Educación Inicial I de la Escuela de Educación Básica Juan E Verdesoto.

## Capítulo II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

En una investigación realizada por Quispe Curiñaupa (2019) en Perú, titulada “Las actividades lúdicas utilizadas por docentes del nivel inicial para desarrollar aprendizajes significativos de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Canaria, Región Ayacucho”, el investigador buscó investigar el uso de actividades lúdicas por parte de docentes del nivel inicial con el fin de facilitar el aprendizaje significativo de los estudiantes de instituciones educativas de la región canaria de Ayacucho. El objetivo general del estudio fue delinear las actividades lúdicas empleadas por los educadores del nivel inicial de instituciones educativas del distrito Canaria de la región de Ayacucho para facilitar el aprendizaje significativo de sus estudiantes durante el año académico 2018. La metodología empleada en la investigación fue cuantitativa, descriptiva y no experimental. La población de estudio estuvo compuesta por 24 docentes y 96 estudiantes. Los resultados del cuestionario inicial administrado a los profesores indicaron que, de las 15 preguntas relacionadas con la calidad de los juegos utilizados por los profesores, el 50% de los encuestados indicaron que las actividades de juego se consideraban adecuadas. La segunda prueba del desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial arrojó los siguientes resultados: de las 15 preguntas realizadas a los docentes, el 58% indicó que sus alumnos habían obtenido aprendizajes significativos. En consecuencia, las actividades lúdicas son cruciales para el avance del aprendizaje significativo en los estudiantes de tres, cuatro y cinco años, ya que facilitan el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del nivel inicial de tres, cuatro y cinco años de edad (p. 1).

En un estudio realizado por Díaz (2018), titulado “Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños de la Escuela Normal de Cartagena en Colombia”, el autor detalla que el objetivo del trabajo fue dar a conocer algunas estrategias lúdicas pedagógicas que apuntan a mejorar el rendimiento y aprendizaje de los niños de la Escuela Normal de Cartagena. La identificación de estas deficiencias llevó a la planificación, ejecución y evaluación de un proyecto de intervención. Este proyecto se llevó a cabo en la escuela normal de Cartagena con niños de preescolar en el horario de la mañana. En consecuencia, se validó la importancia del juego como estrategia pedagógica, facilitando con ello un aprendizaje más fluido y significativo en los estudiantes. El proyecto facilitó el reconocimiento de la importancia de la actividad lúdica como instrumento pedagógico para reforzar el aprendizaje en los niños. Este proceso implica la asimilación del conocimiento por parte del individuo en sus diversas

dimensiones. El objetivo de la intervención es facilitar la adquisición de hábitos y el desarrollo de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, particularmente en el contexto del aula preescolar. Por esta razón, el juego no sólo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la ampliación de las necesidades y puede utilizarse como principio de aprendizaje de manera significativa. El proyecto está orientado al enriquecimiento del aprendizaje en los estudiantes a través de estrategias didácticas que promuevan el interés y las ganas de aprender. El juego es la herramienta esencial para el proceso de formación. La experiencia comienza con una observación de la realidad de la comunidad educativa, que luego toma conciencia de la importancia de innovar en el quehacer pedagógico. La investigación se realizó con estudiantes de preescolar de la Escuela Normal Superior de Cartagena. El objetivo de este estudio fue delinear los atributos de las estrategias de juego en relación con el aprendizaje de los niños en la etapa inicial de escolarización. A través del proceso de observación detallada, la realización de actividades lúdicas y la participación del niño en cuestión, se pueden analizar las habilidades, destrezas y capacidades que el niño está aprendiendo. En consecuencia, la implementación de actividades lúdicas con niños preescolares basadas en el juego, la música, la expresión artística, las ciencias, la literatura y otros elementos fundamentales es crucial para el despertar del deseo de aprender y participar en las actividades propuestas. De igual forma, se realizaron espacios de sensibilización con los padres de familia, como encuentros y charlas, para promover la reflexión sobre el papel que debe jugar cada uno en el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los niños en edades tempranas. El objetivo es mejorar los procesos cognitivos de los educadores en relación con los niños, dotándolos así de las habilidades prácticas y los conocimientos necesarios para las etapas escolares posteriores. El objetivo de este proyecto es facilitar el proceso de aprendizaje de los niños diseñando y/o apoyándose en estrategias que permitan la integración del juego en todos sus contextos y expresiones. Esto se logra abriendo espacios y promoviendo acciones conjuntas desde el aula de preescolar, así como implementando conductas de riesgo, con el objetivo de mejorar la calidad de vida de los niños de preescolar. El valor del juego, particularmente en forma de juego, a menudo se infravalora debido a su aparente falta de confiabilidad pedagógica. Este supuesto es la base del presente proyecto, que identifica cómo los estudiantes de la Escuela Normal de Cartagena perciben el aporte del juego como un elemento potencializado del aprendizaje esperado. El proyecto considera el juego como una estrategia valiosa para fortalecer la educación en el ámbito escolar, independientemente de la etapa de desarrollo del estudiante. El proyecto se basó en una metodología mixta y tuvo

como objetivo establecer criterios de formación de los futuros docentes de educación especial. Esto se hizo con el fin de abordar la importancia del componente lúdico para el desarrollo de acciones transformadoras en la construcción de aprendizajes significativos. En consecuencia, el objetivo era que los profesores guiaran a los alumnos a alcanzar los objetivos educativos de una manera innovadora. Esto se hizo teniendo como principal foco de atención el desarrollo integral del ser humano. Durante el proceso de investigación, se emplearon una variedad de técnicas e instrumentos, incluyendo observación, encuestas formales e informales, investigación documental y diarios de campo. En consecuencia, pudimos delinear las características de la comunidad educativa, identificar las problemáticas dentro de la institución e implementar una intervención pedagógica para efectuar una transformación en la conceptualización de la lúdica como medio para desarrollar competencias y reforzar aprendizajes en la educación temprana (pp.1-5).

El estudio realizado por Cifuentes Padilla (2020) en la ciudad de Guayaquil, titulado “Actividad lúdica y aprendizaje significativo en estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 11 Fe y Alegría”, buscó determinar la relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en estudiantes de tercer grado de primaria de la mencionada institución. El estudio se llevó a cabo en Comas, Ecuador, en 2019. La investigación empleó un enfoque cuantitativo correlacional descriptivo básico, con un diseño no experimental. La población estuvo conformada por 150 estudiantes, mientras que la muestra consistió en 108 estudiantes de la misma institución. El muestreo se realizó mediante una técnica de probabilidad aleatoria simple. Como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta, con instrumentos cuestionarios que fueron debidamente validados mediante juicio de expertos y determinados como confiables mediante el Alfa de Cronbach. Los resultados demostraron una alta confiabilidad. En el apartado descriptivo, el 47,2% de los encuestados indicó que la actividad lúdica era regular, mientras que el 46,3% informó que estaba en curso. Se utilizó la Rho de Spearman para determinar la significancia estadística de la correlación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas en 2019. El valor de la Rho de Spearman fue de 0,512, lo que indica una correlación positiva moderada. Además, se observó una correlación a nivel de población, como lo demuestra el valor de p inferior a 0,05.

En un estudio realizado por San Lucas Solórzano y Villacís Naranjo (2019) en el cantón Milagro, titulado “Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los Rincones de Aprendizaje del Nivel Inicial I de la Unidad Educativa Luis A. Martínez”, el

objetivo fue validar actividades lúdicas que mejoren el aprendizaje significativo en los rincones. Una vez identificado el problema a través de una investigación cuantitativa con diseño cuasiexperimental, se desarrollaron instrumentos apropiados y validados mediante el Alfa de Cronbach, que demostraron suficiente confiabilidad para la recolección y procesamiento de la información. Dado que el desarrollo de los niños abarca una gama de habilidades, destrezas y conocimientos, esta investigación se centró en las actividades lúdicas realizadas en los rincones con el objetivo de potenciar el aprendizaje significativo. La población de estudio estuvo compuesta por los estudiantes matriculados en el nivel inicial I paralelo "C", tanto en clases matutinas como vespertinas, de la Unidad Educativa "Luis A. Martínez". Se utilizó el programa SPSS para procesar la información y el modelo estadístico de Wilcoxon para probar la hipótesis de que una mayor aplicación de actividades recreativas se correlaciona con mejores resultados en el aprendizaje significativo en los rincones de trabajo. Se determinó que uno de los factores que ha impedido el desarrollo del aprendizaje significativo es que los docentes no han utilizado los rincones de acuerdo con la metodología juego-trabajo, que fomenta el juego libre y no considera la creatividad de los infantes, resultando en una ineficaz utilización del espacio físico. Con base en los hallazgos de la investigación, se diseñó una propuesta de solución. La implementación de estas acciones permitió establecer una correlación directa entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo. Es responsabilidad del docente implementar temas nuevos e innovadores con vigor para facilitar procesos de aprendizaje significativos.

El trabajo de Zambrano Gallardo y Zambrano Zambrano (2016) en la ciudad de Babahoyo, titulado "Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en niños", sirvió de base para el presente proyecto de investigación. El objetivo fue diseñar una guía de actividades lúdicas que pudiera utilizarse como herramienta didáctica para abordar desafíos significativos encontrados durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en los dominios de la lengua y la literatura. Se ha observado que estos desafíos son generalizados en la mayoría de las instituciones educativas.

Un estudio realizado por Tierra (2018), titulado "Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica 'Manuel Villamarín Ortiz'" en el cantón Babahoyo de la provincia de Los Ríos, reveló que el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene como finalidad formar a los estudiantes en una relación entre el maestro y el niño. Este proceso permite que el niño capte y elabore los contenidos presentados por el docente. Las actividades que los docentes implementan para facilitar un mejor aprendizaje están asociadas con los procesos de aprendizaje, ya que permiten al

docente alcanzar objetivos, permitiendo así a los estudiantes construir su propio conocimiento mediante la utilización de los recursos disponibles. Esto se ejemplifica con una serie de actividades de aprendizaje meticulosamente diseñadas para los estudiantes, que facilitan la comprensión de conceptos y el razonamiento. Las actividades que realiza el docente están vinculadas a los procesos de aprendizaje que llevan a cabo los estudiantes. Los estudiantes aprenden principalmente a través de la interacción con los demás y el entorno que los rodea. Por lo tanto, es imperativo que los profesores faciliten un papel activo y progresivo en la organización de las actividades de aprendizaje. Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico en la escuela de educación básica “Manuel Villamarín Ortiz” no están a la altura del potencial de la institución. Existe un bajo interés en trabajar mediante actividades lúdicas, ya que los docentes no le dan mucha importancia a su aplicación, creyendo que es una pérdida de tiempo. Es necesario integrarlas como parte de la enseñanza para que los estudiantes puedan desarrollar mejor su aprendizaje, prepararse para nuevos conocimientos y mejorar su rendimiento académico en sus tareas diarias (p.1).

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Lúdica**

La lúdica es una técnica pedagógica que incorpora la mecánica del juego en un entorno educativo. Este enfoque se sustenta en la afirmación de Chávez Guerrero y García Vélez (2024) de que “los niños aprenden mejor jugando” (p. 21). Los juegos permiten realizar actividades prácticas de experimentación que facilitan el ejercicio de habilidades emocionales y sociales, además de favorecer el aprendizaje del niño.

Lanza Castillo (2024) define las estrategias educativas como técnicas lúdicas, ya que fomentan la participación voluntaria de los estudiantes y facilitan el desarrollo de todos los niveles de aprendizaje. Este método aborda eficazmente la desmotivación dentro del proceso educativo, utilizando la lúdica como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo y autónomo (p.25).

Se ha demostrado que el juego fomenta el desarrollo psicosocial, la formación de la personalidad, la internalización de valores y la adquisición de conocimientos. Engloba una amplia gama de actividades en las que interactúan el placer, el disfrute, la creatividad y el conocimiento. El término "lúdico" se utiliza para describir cualquier actividad relacionada con el juego, el ocio, el entretenimiento o la diversión. Deriva de la palabra latina "ludus", que significa "juego".

Una actividad lúdica se realiza durante el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones, evadir la rutina y las preocupaciones cotidianas, y obtener placer, diversión y entretenimiento, entre otros beneficios. Las actividades lúdicas pueden clasificarse en dos categorías principales: ejercicios físicos y mentales, y actividades de destreza, equilibrio y otras relacionadas. Actualmente, existe una tendencia creciente entre mujeres, hombres y niños hacia la actividad física conocida como Zumba, que incorpora ritmos y música latinoamericana.

El término “lúdico” es un adjetivo que describe cualquier actividad relacionada con el juego. Se deriva de la palabra latina "ludus", que significa "juego" en su sentido original, como una actividad placentera que permite al individuo liberarse temporalmente de las limitaciones de las normas culturales y las expectativas sociales. La contribución del juego a la educación no es un concepto novedoso. De hecho, los antiguos romanos se referían a las escuelas de las primeras letras como "ludus", y era el "magister ludi", el maestro encargado de alfabetizar a los niños, quien se encargaba de animarlos a jugar con letras elaboradas en marfil o madera.

### **2.2.2. Importancia de la lúdica**

Como afirma Miranda Paredes (2023), el período de la primera infancia es aquel en el que el ser humano aprende y se desarrolla a un ritmo especialmente rápido. En consecuencia, es de suma importancia que los niños sean cuidados con mucho cariño, cuidado, atención y estimulación adecuada, así como una buena nutrición. Esto es para facilitar un mayor crecimiento y un mejor desarrollo durante esta etapa temprana, lo que influirá en el resto de la vida del niño (pp. 32-35).

La lúdica es un aspecto fundamental de este período de desarrollo y tiene un impacto directo en la constitución subjetiva del niño. Por tanto, es fundamental considerar el juego a la hora de criar a los niños. Es imperativo promover y fomentar el juego en los niños.

La lúdica puede conceptualizarse como un espacio de transición que media entre la fantasía y la realidad. En consecuencia, a través del juego los niños expresan sus inquietudes, ideas, sentimientos y deseos. En consecuencia, el juego permite a los niños reflexionar y recrear situaciones que han experimentado pasivamente en la realidad, facilitando así el cambio de una participación pasiva a una participación activa.



Por ejemplo, si un niño ha sido confrontado por un adulto, puede participar en un juego en el que el niño asume el papel del adulto, desafiando a un muñeco de una manera que transforma la pasividad en actividad. De esta manera, el niño es capaz de elaborar situaciones que ha vivido en la realidad y que podrían haberle causado enfado, tristeza, angustia, etc.

Es esencial que los niños adquieran una comprensión del mundo en el que viven. A través del juego desarrollan la capacidad de reconocer su entorno mediante el uso de sus sentidos. Se involucran en la exploración sensorial, la observación, la experimentación y la expresión creativa. Es responsabilidad de los padres proporcionar a sus hijos las herramientas necesarias para facilitar la exploración y adaptación al entorno.

Es fundamental reconocer la importancia del juego para fomentar la imaginación y la capacidad de aprendizaje del niño. La lúdica proporciona un espacio para que cada niño exprese su creatividad y demuestre su curiosidad, permitiéndole explorar y aprender de una manera divertida y significativa. Este proceso de reconocimiento facilita el crecimiento interno, intelectual y emocional del niño.

### **2.2.3. Beneficios de la lúdica**

Se ha demostrado que la alegría estimula el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de resolución de problemas. A través de la participación en actividades lúdicas, los estudiantes pueden desarrollar una variedad de habilidades, incluido el razonamiento lógico, la memoria, la atención y la concentración. Además, la lúdica fomenta el aprendizaje significativo, ya que permite a los estudiantes conectar el contenido con escenarios del mundo real y sus intereses personales.

La alegría también tiene un impacto positivo en el aspecto emocional de los estudiantes. Ayuda en el manejo del estrés, la expresión de emociones y el desarrollo de la empatía. La lúdica permite a los estudiantes experimentar el éxito, superar desafíos y desarrollar la confianza en sí mismos, lo que contribuye al fortalecimiento de su autoestima y bienestar emocional.

Además, la alegría fomenta la interacción entre los estudiantes, promoviendo la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo. A través de la participación en actividades lúdicas, los estudiantes pueden aprender a respetar las reglas, participar en negociaciones constructivas, resolver conflictos y adquirir habilidades sociales

fundamentales. La lúdica también favorece la formación de relaciones positivas entre compañeros (Tomala Santana, 2020, pp.27-35).

#### **2.2.4. Características de la lúdica**

Por lo general, las actividades lúdicas se adaptan a cualquier persona y contextos, podemos encontrar juegos de mesa, juegos online y actividades recreativas como caminatas, expediciones, entre otras actividades de juego u ocio.

Sin embargo, todas estas actividades deben cumplir con una serie de características, de las cuales podemos destacar:

- Estimular la concentración.
- Debe liberar tensiones.
- Mejorar la creatividad.
- Mejorar el estado de ánimo.
- Fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas.
- Otorga conocimientos y adquisición de nuevos conceptos.
- Incentiva el desarrollo de aptitudes físicas y sociales (Moreno Hernández & Jaraba Vital, 2019, pp.5-8).

#### **2.2.5. Educación lúdica**

Lanza-Castillo et al. (2024) plantean que la educación lúdica constituye y sustenta una acción inherente al niño, adolescente, joven y adulto que la práctica. Esta acción es de carácter transaccional, con el objetivo de adquirir conocimientos de una forma divertida y motivadora. Se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo (p. 17). Como lo expresó el autor, la educación lúdica es un conjunto de estrategias organizadas bajo las reglas establecidas en el currículo y dirigidas hacia el cumplimiento de los resultados de aprendizaje propuestos en las clases. Además, está orientada a la creación de un ambiente armonioso que permita a los estudiantes sumergirse en el proceso de aprendizaje mediante el uso de actividades divertidas y placenteras.

#### **2.2.6. Aprendizaje Lúdico**

El aprendizaje lúdico potencia la formación mediante el uso de un espacio dinámico y virtual que enfatiza la significación de lo aprendido, combinando participación,

colectividad, comunicación, entretenimiento, creatividad, competencia, trabajo cooperativo, análisis, reflexión y el uso positivo del tiempo. Este enfoque de enseñanza y aprendizaje es eficaz porque permite la integración de estos elementos en un proceso único y unificado. El juego ha sido un aspecto fundamental de la vida humana desde la antigüedad. Los animales aprenden a defenderse, cazar o luchar jugando. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos de las primeras civilizaciones, lo que indica una inclinación innata del ser humano hacia ellos. Esta inclinación forma parte de la idiosincrasia de un pueblo y, por lo tanto, de su cultura (Collantes Lucas & Aroca Fárez, 2024, p.18).

### **2.2.7. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje**

Para Imacaña Peñaloza y Portero Aponte (2024), la evidencia sugiere que este enfoque no se está implementando en las aulas. Los docentes no priorizan este tipo de actividad de aprendizaje, que es fundamental para el desarrollo y rendimiento académico de los niños. En cambio, los profesores tienden a adoptar un enfoque de enseñanza que enfatiza la memorización de contenidos y se enfoca en temas ya establecidos por el plan de estudios. Esto los ha llevado a considerar innecesaria la incorporación de un factor lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje (pp. 12-18). Ante esta realidad, es evidente que la incorporación de un enfoque lúdico en el aula es una estrategia altamente efectiva. Su implementación puede impactar positivamente el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que motiva a los estudiantes y fomenta su compromiso. En este sentido, el papel del docente es fundamental, ya que sus métodos deben tener como objetivo fomentar una sensación de alegría y disfrute en sus alumnos.

### **2.2.8. La Lúdica Como Instrumento para La Enseñanza**

En su artículo, el autor hace una clara distinción entre la escuela contemporánea y la escuela ideal. Cuestiona hasta qué punto la escuela contemporánea fomenta efectivamente el desarrollo integral de los niños y si tiene el potencial para facilitar la emancipación de los niños del entorno social restrictivo y sujeto a reglas. De acuerdo con lo mencionado, González Vázquez (2018) propone un replanteamiento de la pedagogía actual para descubrir los aportes que la lúdica puede hacer y encontrar mejores respuestas en un mundo moderno que exige cambios rápidos para estar preparado (p. 41). Es necesario repensar el enfoque actual de la pedagogía para identificar cómo el juego puede contribuir al desarrollo de criterios más contemporáneos que se alineen con el ritmo de cambio y transformación en el mundo moderno. Para seguir el ritmo de los rápidos desarrollos y transformaciones que están

ocurriendo en el mundo contemporáneo, es esencial responder con niveles de respuesta casi inmediatos. Esto requiere un cambio de perspectiva del contexto tradicional en el que hemos estado analizando el presente.

El sistema educativo de cualquier país está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades. Sin embargo, muchas veces no está diseñado para considerar la incorporación de la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Es evidente que existe la necesidad de internalizar el significado de la lúdica y su potencial para avanzar a través del juego, además de otras actividades, dentro del proceso educativo.

### **2.2.9. Aprendizaje**

Según lo definen Huamán Hinojosa y Coahila Huallpa (2024), el aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación (p.9). Este proceso permite adquirir una habilidad específica, asimilar información o adoptar una estrategia novedosa para el conocimiento y la acción.

### **2.2.10. Teorías del Aprendizaje**

De acuerdo con Medina-Uribe, Calla-Colana, & Romero-Sánchez (2019) las teorías del aprendizaje son las siguientes:

#### Teoría de Gestalt

Esta teoría insiste en la importancia del todo, en la percepción. Esta idea fue concretada en tres principios:

- El conjunto es algo más que la suma de las partes.
- El todo puede tener caracteres propios de él y distinto a los de sus partes.
- El todo es hasta cierto punto independiente de las partes que lo componen.

#### La teoría de Piaget

Los primeros estudios y descubrimientos significativos de Jean Piaget se realizaron a través de la observación de sus hijos y el posterior seguimiento de su crecimiento y desarrollo.

## La teoría de Vygotsky

La teoría del aprendizaje de Lev Vygotsky se basa en la premisa de que los seres humanos aprenden a través de la interacción social y del entorno en el que se desarrollan. Destaca la importancia de considerar dos aspectos clave: el contexto social y la capacidad de imitación. Vygotsky postula que el aprendizaje es más eficaz cuando se transmite a un grupo, más que a un solo individuo.

## La teoría de Bruner.

Bruner, al igual que Piaget y Ausubel, observó que la maduración y el entorno influían en el desarrollo intelectual. Sin embargo, Bruner centró su atención en el entorno de enseñanza, más que en el contexto más amplio de maduración (pp.33-35).

### **2.2.11. Tipos de Aprendizaje**

Según Estrada García (2019) existen varios tipos de aprendizaje entre ellos:

**Innato;** formado por instintos, reflejos, impulsos genéticos que hemos heredado. Nos hace aprender ciertas cosas. Y debe haber interacción con el medio ambiente.

**Por condicionamiento;** ciertos estímulos provocan ciertas respuestas. Si los estímulos están condicionados por el azar o no, hacen que esta conducta inicial se refleje y se convierta en un hábito.

**Por imitación o modelado;** muchas de las conductas son por imitación de personas importantes y destacadas para nosotros.

**Por aprendizaje de memoria:** Aprendizaje académico, y no sabes lo que estás aprendiendo.

**Aprendizaje clásico de memoria,** para que al cabo de unas horas ya no lo recuerdes.

**Aprendizaje significativo:** parte de las cosas que son importantes para ti. A partir de ahí acumulas lo que ya sabes y lo haces tuyo. El aprendizaje por descubrimiento se asocia generalmente a los niveles escolares de primaria y secundaria, y de hecho fue una de las primeras alternativas al aprendizaje repetitivo tradicional.

**Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

**Aprendizaje visual:** Las personas que utilizan el sistema de representación visual ven las cosas como imágenes, ya que representar conceptos mediante imágenes o gráficos les ayuda a recordar y aprender. La facilidad de una persona visual para pasar de un tema a otro fomenta el trabajo creativo en el grupo y en el entorno social de aprendizaje. Sin embargo, esta forma de proceder puede irritar a la persona visual que percibe las cosas de manera individual.

**Alumno auditivo:** Una persona auditiva es capaz de aprovechar al máximo las discusiones grupales y la interacción social durante su aprendizaje. La discusión es una parte fundamental del aprendizaje para un alumno auditivo. Los alumnos auditivos aprenden escuchando y prestando atención al énfasis, las pausas y el tono de voz. Una persona auditiva disfruta del silencio.

**Aprendizaje cinestésico:** Las personas con sistemas de representación cinestésicos perciben las cosas a través del cuerpo y mediante la experimentación. Son muy intuitivas y valoran especialmente el entorno y la participación. Para pensar con claridad, necesitan movimiento y actividad. No le dan importancia al orden de las cosas. Las personas cinestésicas se muestran relajadas al hablar, se mueven y gesticulan. Hablan despacio y saben utilizar pausas. Como audiencia, están impacientes porque prefieren pasar a la acción (pp. 28-35).

## **2.2.12. Condiciones para un buen aprendizaje**

Como señalan Pallo Pilalumbo y Mayorga Ases (2024), existen una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje. Sin embargo, estas condiciones deben considerarse cuidadosamente para garantizar que no se conviertan en obstáculos para el aprendizaje.

La edad es un factor crucial en el proceso de aprendizaje. Los conocimientos que los educadores imparten a los niños deben estar en consonancia con su edad, ya que no es posible comparar a un niño de jardín de infancia con un adulto.

**Condiciones fisiológicas:** El estado del organismo es de gran importancia en el contexto del aprendizaje, ya que puede afectar negativamente el rendimiento académico cuando no se encuentra en condiciones normales. Esto puede ocurrir en casos de hambre, enfermedad o malestar.

**Condiciones psicológicas:** Las emociones, la atención, el interés, la inteligencia y el estado del ser pueden actuar como factores positivos o negativos en el proceso de

aprendizaje. Es casi imposible que el aprendizaje se produzca sin un nivel mínimo de atención. El interés juega un papel fundamental, ya que enciende la motivación, que sirve como fuerza impulsora detrás del esfuerzo necesario para aprender. El grado de atención que los niños dedican al aprendizaje depende de su nivel de interés en aprender.

**Repetición:** Esta es una consideración fundamental para los educadores, ya que el éxito de sus estudiantes depende de su comprensión de la materia. Sin una repetición suficiente, los estudiantes no podrán captar el material y, por lo tanto, no podrán aprender.

Es de suma importancia cultivar una relación positiva y productiva entre educadores y estudiantes. Es imperativo que educadores y estudiantes se respeten, comprendan y aprecien mutuamente. Muchos casos de fracaso académico pueden atribuirse a malas relaciones entre las dos partes. En tales casos, el aula puede convertirse en un campo de batalla, más que en un lugar de trabajo y educación (p.12-18).

### **2.2.13. Ciclo del Aprendizaje**

Como lo señalan Jaramillo-Hurtado y Escudero-Benavides (2024), el Ciclo de Aprendizaje comprende una serie de actividades, comenzando con una etapa exploratoria. Esta etapa implica la manipulación de materiales tangibles y es seguida por actividades que facilitan el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recopiladas por los estudiantes durante la exploración. Posteriormente, se idean actividades para facilitar la aplicación y evaluación de los conceptos antes mencionados. Estas ideas se basan en el modelo "Aprender de la experiencia", que es aplicable tanto a niños, jóvenes como adultos y describe cuatro fases fundamentales.

Este ciclo ha sido ampliamente descrito y proporciona una explicación clara del proceso mediante el cual una experiencia puede producir nuevos conocimientos o aprendizajes, que son estables en el tiempo y se traducen en nuevos comportamientos en las actividades del individuo.

- LA EXPERIENCIA CONCRETA, actividad o vivencia.
- OBSERVACIÓN Y PROCESAMIENTO ¿Qué pasó?
- CONCEPTUALIZACIÓN Y GENERALIZACIÓN Eso significa.
- APLICACIÓN ¿Y ahora qué?

Las fases 2, 3 y 4 representan el "procesamiento" de la actividad, que es uno de los ejes del aprendizaje experiencial. El enfoque de aprendizaje experiencial se basa en el supuesto de que el conocimiento se crea a través de la transformación provocada por la experiencia concreta. Esta experiencia inicial se transfiere a una conceptualización abstracta, que luego se prueba activamente a través de nuevas experiencias (pp. 18-22).

#### **2.2.14. Estrategias de aprendizaje**

El concepto de **estrategia de aprendizaje** es amplio y general, aplicable no solo al estudio de un nuevo idioma, sino a cualquier campo o área temática de estudio. Las estrategias de aprendizaje se refieren a métodos y enfoques que los estudiantes utilizan para adquirir, retener y aplicar nuevos conocimientos y habilidades. Estas estrategias pueden incluir técnicas de organización del tiempo, métodos de memorización y enfoques de resolución de problemas, entre otros.

En contraste, el concepto de **estrategia comunicativa** está estrechamente relacionado con el aprendizaje de lenguas. Las estrategias comunicativas son técnicas que se emplean para facilitar la comunicación en un idioma extranjero. Estas pueden incluir el uso de gestos, la simplificación del lenguaje, la parafraseo, o la búsqueda de sinónimos cuando no se conoce una palabra en particular. El objetivo principal de estas estrategias es mejorar la eficacia en la comunicación y superar barreras lingüísticas durante la interacción en el idioma de destino.

Durante el proceso de aprendizaje de un nuevo idioma, se utilizan tanto estrategias de aprendizaje como estrategias comunicativas. Los dos conceptos a menudo se superponen, ya que las estrategias comunicativas pueden considerarse una forma especializada de estrategias de aprendizaje. Esto se debe a que las estrategias comunicativas se activan al utilizar el idioma de destino, facilitando así el aprendizaje al permitir una práctica más efectiva y significativa en situaciones comunicativas reales (Huamán Hinostroza & Coahila Huallpa, 2024, p.63).



## Capítulo III. METODOLOGÍA

### 3.1. Tipo y diseño de Investigación

El presente trabajo de investigación presentó a la lúdica como un aporte significativo en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I. Para ello, se utilizó un diseño de investigación no experimental, de corte transversal, con un alcance descriptivo, un enfoque mixto basado en el método inductivo y una investigación de campo.

#### No experimental

Se empleó un diseño no experimental porque no se manipularon las variables independientes. En su lugar, se observaron los fenómenos tal como ocurrieron en su contexto natural.

#### De corte transversal

El estudio fue de corte transversal porque se recolectaron los datos en un solo momento, permitiendo obtener una visión instantánea sobre el impacto de la lúdica en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I.

#### Alcance descriptivo

Tuvo un alcance descriptivo ya que, en la investigación descriptiva, se describieron fenómenos especificando propiedades, características y rasgos importantes, e identificaron los sujetos involucrados para definir las variables a medir. En este caso, se describió la lúdica en el aula como una técnica para mejorar el aprendizaje de los sujetos de la investigación.

#### Enfoque mixto

El trabajo de investigación adoptó un enfoque mixto cualitativo-cuantitativo, ya que para recabar la información necesaria se aplicaron encuestas cuyos resultados fueron analizados mediante conteo y su representación estadística.

#### Método inductivo

El método inductivo permitió analizar cada aspecto particular del problema hasta llegar a la conclusión general, que se obtuvo luego del análisis de cada variable.

#### Tipo de investigación

La investigación de campo es aquella en la que se miden datos acerca de un suceso específico con el propósito de recopilar información útil. En este sentido, esta modalidad permitió recoger la información necesaria a través de técnicas como la encuesta o la entrevista, realizadas directamente en el sitio.

### 3.2. Operacionalización de Variables

Tabla 1: Operacionalización de variables

| Variables                                   | Definición Conceptual   | Dimensiones                    | Indicadores                                     | Ítem/ Instrumentos  |
|---|---|--------------------------------|---|---|
| <b>Variable Independiente:</b><br>Lúdica    | La lúdica es un enfoque pedagógico que integra actividades recreativas y de juego para facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. (Yturralde, 2021, párr.2).     | Cognitivo                      | Desarrollo del pensamiento                      | El niño muestra capacidad para resolver problemas durante las actividades lúdicas.<br>El niño inventa nuevas formas de jugar y utilizar los materiales.<br>El niño participa activamente y de manera cooperativa con sus compañeros durante el juego.<br>El niño maneja sus emociones de manera adecuada durante las actividades lúdicas. |
|   |   |                                | Estimulación de la creatividad                  |   |
|   |   | Socioemocional                 | Desarrollo de habilidades de interacción social |   |
|   |   |                                | Manejo de sus emociones                         |   |
|   |   | Motricidad                     | Motricidad Fina                                 |   |
|   |   |                                | Motricidad Gruesa                               |   |
| <b>Variable Dependiente:</b><br>Aprendizaje | El aprendizaje es un proceso complejo y multifacético mediante el cual los individuos adquieren, modifican y fortalecen conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Este proceso | Aprendizaje Receptivo          | Se queda a gusto con lo aprendido               | El niño demuestra destreza en actividades que requieren precisión y coordinación de manos y dedos.<br>El niño muestra habilidad en actividades que implican el uso de   |
|   |   | Aprendizaje por descubrimiento | Se contenta con el contenido                    |   |
|   |   |                                | Crea diferentes formas de aprender.             |   |

|  |   |                           |                                     |   |
|--|---|---------------------------|-------------------------------------|---|
|  | puede manifestarse a través de diversos enfoques y métodos, entre los cuales se destaca el aprendizaje receptivo, por descubrimiento y observacional (Ministerio de Educación, 2021). |                           | Aprende por sí mismo                | grandes grupos musculares, como correr o saltar.  |
|  |   | Aprendizaje observacional | Imita lo que aprende mientras juega | El niño expresa satisfacción y felicidad al finalizar una actividad lúdica  |
|  |   |                           | Construye su aprendizaje en equipo  | El niño muestra interés y alegría durante las actividades lúdicas<br>El niño experimenta y prueba nuevas maneras de jugar y aprender.<br>El niño busca y encuentra soluciones de manera independiente durante las actividades lúdicas.<br>El niño reproduce comportamientos y acciones observadas durante el juego.<br>El niño colabora y construye conocimientos junto a sus compañeros durante las actividades lúdicas. |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

### 3.3. Población y muestra de investigación

#### 3.3.1. Población

De acuerdo con Ventura (2017), la población es el conjunto de personas u objetos sobre los cuales se desea adquirir conocimientos en el transcurso de una investigación. El universo o población puede estar constituido por una variedad de entidades, que incluyen, entre otras, personas, animales, registros médicos, nacimientos, muestras de laboratorio, accidentes de tráfico, etc. (p.1).

*Tabla 2: Población*

| <b>Población</b>   |                   |                   |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Indicadores</b> | <b>Individuos</b> | <b>Porcentaje</b> |
| Docente            | 3                 | 2%                |
| Niños              | 75                | 49%               |
| Representantes     | 75                | 49%               |
| <b>Total</b>       | <b>153</b>        | <b>100%</b>       |

Fuente: Secretaria de la Escuela de Educación Básica Juan E Verdesoto. Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### 3.3.2. Muestra

En esta investigación se aplicó el muestreo no probabilístico por conveniencia, dado que la selección se basó en el alcance y la disponibilidad. La muestra estuvo conformada por 51 individuos, distribuidos en 1 docente, 25 niños y 25 padres de familia o representantes legales.

*Tabla 3: Muestra*

| <b>Muestra</b>     |                   |                   |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| <b>Indicadores</b> | <b>Individuos</b> | <b>Porcentaje</b> |
| Docente            | 1                 | 2%                |
| Niños              | 25                | 49%               |
| Representantes     | 25                | 49%               |
| <b>Total</b>       | <b>51</b>         | <b>100%</b>       |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

### **3.4. Técnicas de recolección de datos e instrumentos**

#### **3.4.1. Técnicas**

##### Observación

Esta técnica permitió recoger datos de forma natural, ya que la investigadora participó de manera activa y directa en las actividades educativas con el objetivo de observar el impacto de la lúdica en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I. La técnica se aplicó a los niños.

##### Entrevista

Para esta técnica se utilizó un cuestionario de preguntas, que sirvió para recolectar la información necesaria. Este cuestionario se centró en los aspectos relevantes de la investigación para comprender cómo la lúdica contribuye al aprendizaje de los niños de Educación Inicial I. La técnica se aplicó a los docentes.

##### Encuesta

La encuesta fue una técnica de adquisición de información que ofreció la posibilidad de obtener datos mediante un cuestionario previamente elaborado. A través de este cuestionario, se conoció la opinión o valoración de los participantes sobre el tema objeto de estudio. La técnica se aplicó a los padres de familia o representantes legales.

#### **3.4.2. Instrumentos**

##### Ficha de Observación

En esta ficha se incluyeron los parámetros que se tomaron en cuenta durante el desarrollo de las clases, con el objetivo de observar si el docente empleaba la lúdica de manera que se esperara que favoreciera el aprendizaje de los niños.

##### Cuestionario

El cuestionario contuvo preguntas diseñadas para recolectar datos sobre la lúdica en el proceso de aprendizaje de los niños de Educación Inicial I. Se utilizaron los docentes como fuente de información en la entrevista y los padres de familia en la encuesta. Los datos obtenidos fueron analizados, lo que permitió emitir conclusiones y recomendaciones.

### **3.5. Procedimientos de datos**

A continuación, se detalló el procedimiento para la parte teórica del estudio. Se llevó a cabo una búsqueda exhaustiva de la bibliografía sobre el tema de investigación, incluyendo

libros, PDF, artículos, revistas y tesis. Posteriormente, se seleccionó la información pertinente para la construcción del marco teórico y se organizó la literatura en un esquema jerárquico.

El procedimiento diagnóstico consistió en el diseño y la posterior utilización de una guía de observación durante las visitas al aula. Se desarrollaron una encuesta y una entrevista para obtener datos empíricos relevantes al tema. Las técnicas de encuesta y entrevista se propusieron de acuerdo con los objetivos específicos planteados en la investigación. Finalmente, se administró la encuesta a los padres de familia y se realizó la entrevista al docente. Esto permitió tabular la información obtenida, crear tablas y gráficos estadísticos para cada pregunta, y generar una comprensión más integral de los resultados mediante el uso de un sistema de análisis estadístico, como SPSS o Excel.

### **3.6. Aspectos Éticos**

El proyecto de investigación se adhirió a los tres principios éticos fundamentales.

El respeto por los participantes fue una consideración ética primordial a lo largo del proyecto. El principio de respeto se mantuvo mediante el proceso de consentimiento informado, que aseguró que los objetivos y procedimientos de la investigación se comprendieran completamente y que la participación fuera totalmente voluntaria. Los participantes tuvieron la autonomía de retirarse del estudio en cualquier momento sin consecuencias.

La búsqueda del bien fue otro principio clave. El proyecto se diseñó para avanzar en la comprensión del desarrollo psicomotor y la disgrafía, con el potencial de beneficiar a la comunidad educativa y a la sociedad en general. Se consideraron cuidadosamente los riesgos potenciales y se tomaron las medidas adecuadas para mitigarlos, siempre teniendo en cuenta la seguridad y el bienestar de los participantes.

El principio de equidad se mantuvo durante todo el proceso de investigación. Los participantes fueron seleccionados de manera justa para asegurar que representaran adecuadamente a la población. Los recursos se distribuyeron de manera justa y equitativa, teniendo en cuenta las necesidades y circunstancias individuales de cada participante.

El cumplimiento de estos principios éticos fundamentales garantizó que la investigación se llevara a cabo de manera ética y responsable, protegiendo tanto a los participantes como al proceso de investigación. Es fundamental considerar y aplicar estos principios éticos para asegurar la integridad y el valor de la investigación.

## Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1. Resultados

#### 4.1.1. Encuesta

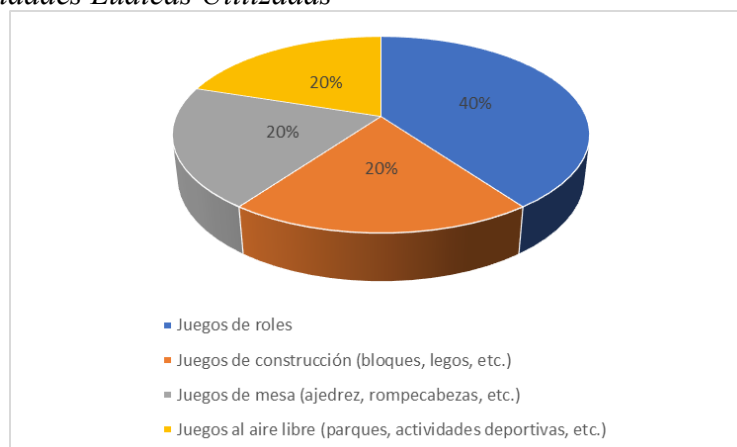
Pregunta 1: ¿Cuáles de las siguientes actividades lúdicas cree usted que son las más utilizadas en el proceso de aprendizaje de su hijo(a) en Educación Inicial I?

Tabla 4: Actividades Lúdicas Utilizadas

| Indicadores  | Individuos | Porcentaje |
|--|------------|------------|
| Juegos de roles  | 10         | 40%        |
| Juegos de construcción (bloques, legos, etc.)                | 5          | 20%        |
| Juegos de mesa (ajedrez, rompecabezas, etc.)                 | 5          | 20%        |
| Juegos al aire libre (parques, actividades deportivas, etc.) | 5          | 20%        |
| TOTAL  | 25         | 100%       |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 1: Actividades Lúdicas Utilizadas



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Las actividades lúdicas más utilizadas en el proceso de aprendizaje de los niños de Educación Infantil I son los juegos de rol, ya que el 40% de los padres los citan como el método principal. Esto subraya la importancia del juego imaginativo, que no solo atrae a los niños, sino que también desarrolla habilidades sociales esenciales y comprensión emocional. El 20% de los padres señala que los juegos de construcción, los juegos de mesa y las actividades al aire libre están igualmente representados. Estas actividades contribuyen significativamente al desarrollo cognitivo, a la capacidad de resolver problemas y a la coordinación física. El equilibrio entre estas opciones sugiere que los educadores están



incorporando eficazmente una variedad de métodos basados en el juego para garantizar que los niños experimenten diversas oportunidades de aprendizaje.

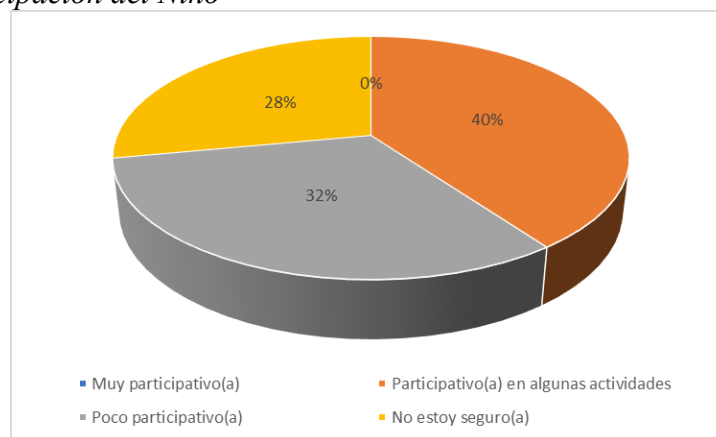
Pregunta 2: ¿Cómo percibe usted la participación de su hijo(a) en las actividades lúdicas realizadas en la escuela?

Tabla 5: Participación del Niño

| Indicadores                             | Individuos | Porcentaje  |
|---|------------|-------------|
| Muy participativo(a)                    | 0          | 0%          |
| Participativo(a) en algunas actividades | 10         | 40%         |
| Poco participativo(a)                   | 8          | 32%         |
| No estoy seguro(a)                      | 7          | 28%         |
| <b>TOTAL</b>                            | <b>25</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 2: Participación del Niño



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

En la encuesta, el 40% de los padres observaron que sus hijos participaban en algunas actividades durante el aprendizaje basado en el juego en la escuela. Esto indica un nivel moderado de participación, sugiriendo que, aunque algunos niños están dispuestos a interactuar, podrían existir barreras que impiden su plena participación. Curiosamente, el 32% de los padres señaló que sus hijos rara vez son participativos, lo que suscita preocupación por posibles problemas como la timidez o la falta de confianza. Además, el 28% de los padres expresaron incertidumbre sobre el nivel de participación de sus hijos. Esta incertidumbre resalta la necesidad de que los educadores fomenten un entorno inclusivo que anime a todos los niños a participar activamente.

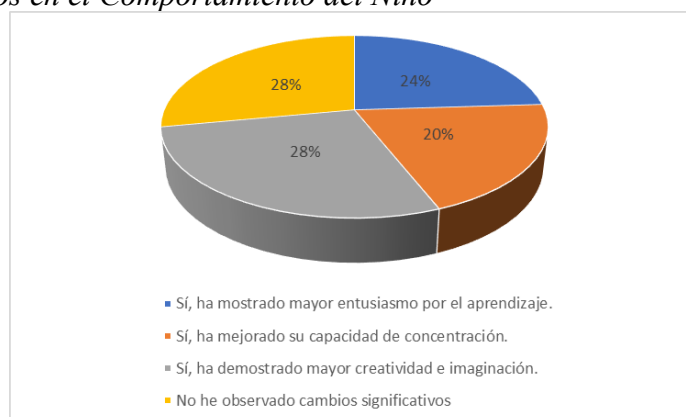
Pregunta 3: ¿Ha observado algún cambio en el comportamiento de su hijo(a) después de participar en actividades lúdicas en la escuela?

Tabla 6: Cambios en el Comportamiento del Niño

| Indicadores  | Individuos | Porcentaje  |
|--|------------|-------------|
| Sí, ha mostrado mayor entusiasmo por el aprendizaje. | 6          | 24%         |
| Sí, ha mejorado su capacidad de concentración.       | 5          | 20%         |
| Sí, ha demostrado mayor creatividad e imaginación.   | 7          | 28%         |
| No he observado cambios significativos               | 7          | 28%         |
| <b>TOTAL</b>   | <b>25</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 3: Cambios en el Comportamiento del Niño



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Cabe destacar que el 28% de los padres informó un aumento en la creatividad y la imaginación de sus hijos, lo que sugiere que estas actividades estimulan eficazmente el pensamiento innovador en los niños. Además, el 24% de los encuestados indicó un mayor entusiasmo por el aprendizaje, lo que sugiere que el juego puede incrementar significativamente la motivación y el compromiso en los entornos educativos. Por otro lado, el 20% de los padres observó mejoras en la concentración, lo que indica que el aprendizaje lúdico puede influir positivamente en este aspecto. Sin embargo, resulta preocupante que el 28% de los padres no percibiera ningún cambio significativo en el comportamiento de sus hijos. Esto resalta la necesidad de una evaluación continua y de enfoques adaptados para asegurar que todos los niños se beneficien de las ventajas del juego en su proceso de aprendizaje.

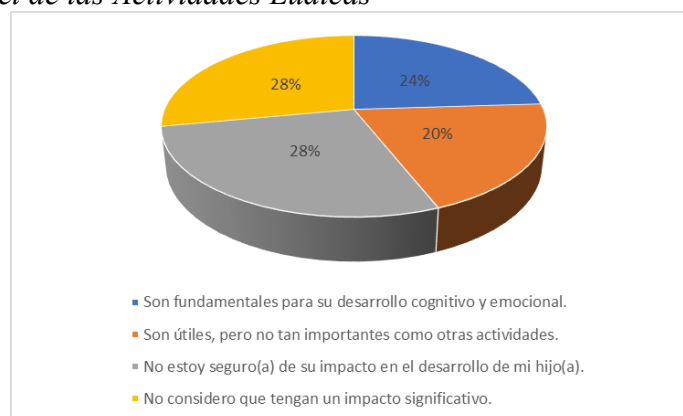
Pregunta 4: ¿Qué opinión tiene usted sobre el papel de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de su hijo(a)?

Tabla 7: El Papel de las Actividades Lúdicas

| Indicadores  | Individuos | Porcentaje  |
|--|------------|-------------|
| Son fundamentales para su desarrollo cognitivo y emocional.      | 6          | 24%         |
| Son útiles, pero no tan importantes como otras actividades.      | 5          | 20%         |
| No estoy seguro(a) de su impacto en el desarrollo de mi hijo(a). | 7          | 28%         |
| No considero que tengan un impacto significativo.                | 7          | 28%         |
| <b>TOTAL</b>   | <b>25</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 4: El Papel de las Actividades Lúdicas



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Un notable 24% de los padres afirma que estas actividades son indispensables para el crecimiento cognitivo y emocional, lo que subraya la conciencia sobre los beneficios sustanciales que el juego ofrece en el fomento de habilidades esenciales. Sin embargo, el 20% de los encuestados considera que estas actividades son útiles, pero no tan importantes como otras actividades educativas, lo que puede indicar una posible subestimación del impacto del juego. Resulta preocupante que el 28% de los padres exprese dudas sobre la eficacia del juego en el desarrollo de sus hijos o afirme no percibir un impacto significativo. Esta falta de consenso puede señalar la necesidad de una mayor educación y comunicación sobre la importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia, con el objetivo de animar a los padres a reconocer su papel crucial en la formación de alumnos completos y capaces.

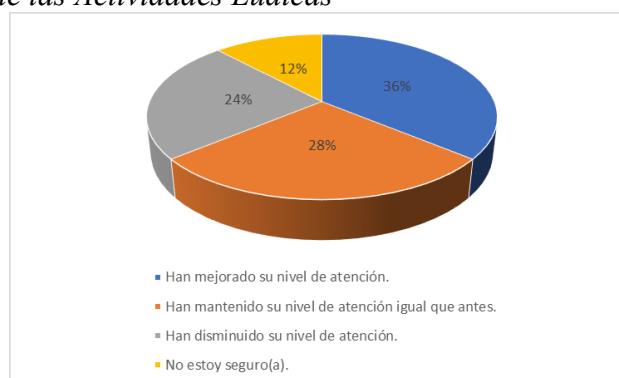
Pregunta 5: ¿Cómo cree usted que las actividades lúdicas han influenciado en el nivel de atención de su hijo(a) durante las clases?

Tabla 8: Impacto de las Actividades Lúdicas

| Indicadores   | Individuos | Porcentaje  |
|---|------------|-------------|
| Han mejorado su nivel de atención.                  | 9          | 36%         |
| Han mantenido su nivel de atención igual que antes. | 7          | 28%         |
| Han disminuido su nivel de atención.                | 6          | 24%         |
| No estoy seguro(a).                                 | 3          | 12%         |
| <b>TOTAL</b>  | <b>25</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 5: Impacto de las Actividades Lúdicas



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Un notable 24% de los padres afirma que estas actividades son indispensables para el crecimiento cognitivo y emocional, lo que subraya la conciencia sobre los beneficios sustanciales que el juego ofrece en el fomento de habilidades esenciales. Sin embargo, el 20% de los encuestados considera que estas actividades son útiles, pero no tan importantes como otras actividades educativas, lo que puede indicar una posible subestimación del impacto del juego. Resulta preocupante que el 28% de los padres exprese dudas sobre la eficacia del juego en el desarrollo de sus hijos o afirme no percibir un impacto significativo. Esta falta de consenso puede señalar la necesidad de una mayor educación y comunicación sobre la importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia, con el objetivo de animar a los padres a reconocer su papel crucial en la formación de alumnos completos y capaces.

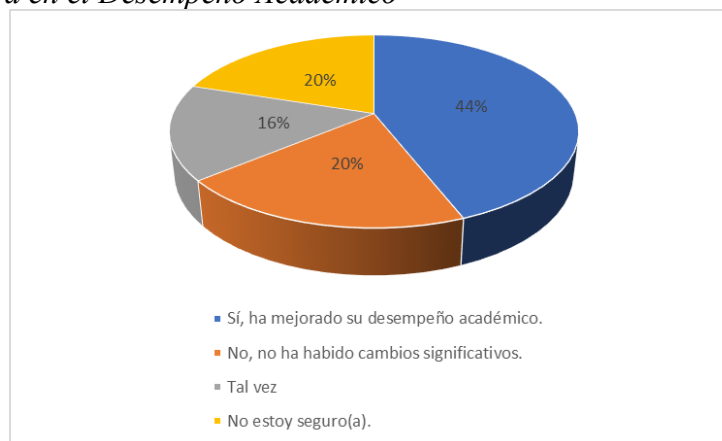
Pregunta 6: ¿Ha notado alguna mejora en el desempeño académico de su hijo(a) después de participar en actividades lúdicas?

Tabla 9: Mejora en el Desempeño Académico

| Indicadores                              | Individuos | Porcentaje  |
|--|------------|-------------|
| Sí, ha mejorado su desempeño académico.  | 11         | 44%         |
| No, no ha habido cambios significativos. | 5          | 20%         |
| Tal vez                                  | 4          | 16%         |
| No estoy seguro(a).                      | 5          | 20%         |
| <b>TOTAL</b>                             | <b>25</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 6: Mejora en el Desempeño Académico



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Los resultados muestran que el 44% de los padres ha observado mejoras en el rendimiento académico de sus hijos tras participar en actividades basadas en el juego. Este porcentaje significativo sugiere que muchos padres reconocen la correlación positiva entre las experiencias de aprendizaje práctico y el éxito académico. Por el contrario, el 20% de los padres no ha notado cambios significativos en el rendimiento académico, lo que indica que el juego no se traduce universalmente en una mejora de los resultados académicos de todos los niños. Además, el 16% de los padres no está seguro del impacto, mientras que otro 20% expresó dudas sobre cualquier cambio notable. Esta variedad de opiniones subraya la necesidad de una evaluación continua para comprender cómo responden los distintos niños al aprendizaje basado en el juego y refuerza la idea de que, aunque muchos se beneficien, un enfoque personalizado puede ser esencial para maximizar los logros académicos de todos los alumnos.

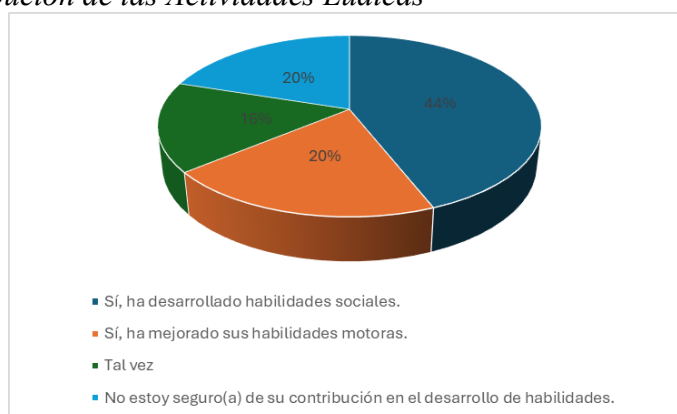
Pregunta 7: ¿Considera usted que las actividades lúdicas han contribuido al desarrollo de habilidades específicas en su hijo(a)?

Tabla 10: Contribución de las Actividades Lúdicas

| Indicadores  | Individuos | Porcentaje  |
|--|------------|-------------|
| Sí, ha desarrollado habilidades sociales.                              | 11         | 44%         |
| Sí, ha mejorado sus habilidades motoras.                               | 5          | 20%         |
| Tal vez  | 4          | 16%         |
| No estoy seguro(a) de su contribución en el desarrollo de habilidades. | 5          | 20%         |
| <b>TOTAL</b>   | <b>25</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 7: Contribución de las Actividades Lúdicas



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Los resultados de la encuesta muestran que el 44% de los padres cree que las actividades basadas en el juego han contribuido significativamente al desarrollo de las habilidades sociales de sus hijos. Esto subraya el papel fundamental del juego en el fomento de las relaciones interpersonales y la cooperación entre iguales. Además, el 20% de los padres observó mejoras en las habilidades motrices de sus hijos, lo que sugiere que el juego físico es beneficioso para el desarrollo de la coordinación y el movimiento. Sin embargo, el 16% expresó incertidumbre sobre el impacto de estas actividades en el desarrollo de habilidades, y otro 20% no estaba seguro de su contribución. Esta mezcla de opiniones sugiere que, aunque muchos padres reconocen beneficios tangibles en el aprendizaje basado en el juego, sigue existiendo un segmento que puede necesitar más aclaraciones sobre cómo estas actividades mejoran diversas habilidades. Estos resultados subrayan la importancia de comunicar claramente los múltiples beneficios del juego en la educación infantil y de animar a los padres a implicarse más en las experiencias de aprendizaje de sus hijos.

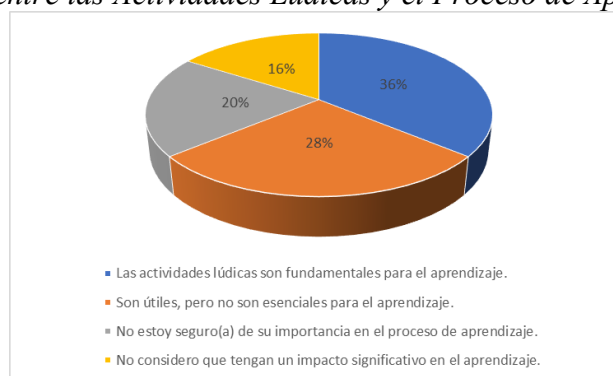
Pregunta 8: ¿Qué opinión tiene usted sobre la relación entre las actividades lúdicas y el proceso de aprendizaje de su hijo(a)?

Tabla 11: Relación entre las Actividades Lúdicas y el Proceso de Aprendizaje

| Indicadores   | Individuos | Porcentaje  |
|---|------------|-------------|
| Las actividades lúdicas son fundamentales para el aprendizaje.      | 9          | 36%         |
| Son útiles, pero no son esenciales para el aprendizaje.             | 7          | 28%         |
| No estoy seguro(a) de su importancia en el proceso de aprendizaje.  | 5          | 20%         |
| No considero que tengan un impacto significativo en el aprendizaje. | 4          | 16%         |
| <b>TOTAL</b>  | <b>25</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 8: Relación entre las Actividades Lúdicas y el Proceso de Aprendizaje



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Los resultados muestran que el 36% de los padres considera que las actividades basadas en el juego son fundamentales para el aprendizaje de sus hijos. Esta perspectiva subraya el reconocimiento del juego como una herramienta educativa vital que mejora el compromiso y la comprensión. Mientras tanto, el 28% considera estas actividades útiles, pero no esenciales, lo que sugiere una creencia en sus beneficios sin reconocer plenamente su papel fundamental. Además, el 20% de los padres expresó incertidumbre sobre la importancia del juego en el aprendizaje, lo que pone de relieve una laguna en la comprensión que podría abordarse mediante la divulgación educativa. Por último, el 16% no cree que el juego tenga un impacto significativo en el aprendizaje, lo que puede reflejar una visión tradicional de la educación que prioriza la instrucción estructurada sobre el aprendizaje experimental. Estas percepciones contradictorias subrayan la necesidad de un diálogo continuo sobre la importancia de integrar el juego en las prácticas educativas para promover un enfoque más holístico del aprendizaje en la primera infancia.

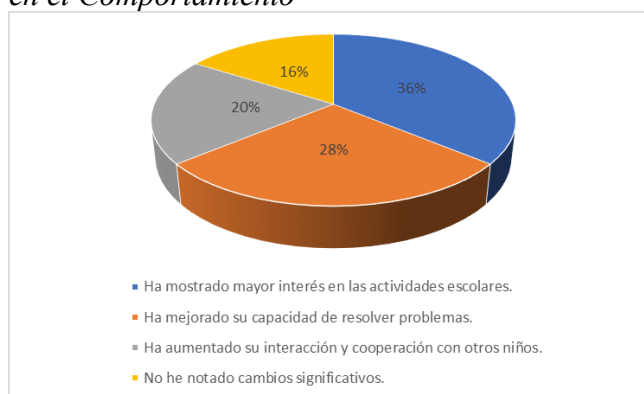
Pregunta 9: ¿Qué tipo de cambios ha notado usted en el comportamiento de su hijo(a) desde que participa en actividades lúdicas en la escuela?

Tabla 12: Cambios en el Comportamiento

| Indicadores  | Individuos | Porcentaje  |
|--|------------|-------------|
| Ha mostrado mayor interés en las actividades escolares.    | 9          | 36%         |
| Ha mejorado su capacidad de resolver problemas.            | 7          | 28%         |
| Ha aumentado su interacción y cooperación con otros niños. | 5          | 20%         |
| No he notado cambios significativos.                       | 4          | 16%         |
| <b>TOTAL</b>   | <b>25</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 9: Cambios en el Comportamiento



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Los resultados de la encuesta muestran que el 36% de los padres ha notado un mayor interés en las actividades escolares de sus hijos desde que comenzaron a participar en el aprendizaje basado en el juego. Este dato resalta el poder motivador del juego, que hace que el aprendizaje resulte más atractivo y divertido para los niños. Además, el 28% de los padres informó mejoras en la capacidad de sus hijos para resolver problemas, sugiriendo que las experiencias lúdicas pueden fomentar el pensamiento crítico y la creatividad. Asimismo, el 20% observó un aumento en la interacción y la cooperación entre iguales, destacando los beneficios sociales del juego en el desarrollo de habilidades de colaboración. Sin embargo, el 16% de los padres no notó ningún cambio significativo, lo que sugiere que no todos los niños responden de la misma manera a las actividades basadas en el juego. Esta diversidad de respuestas subraya la necesidad de enfoques adaptados en la implementación del juego en la educación para asegurar que cada niño pueda maximizar los beneficios de estas experiencias.



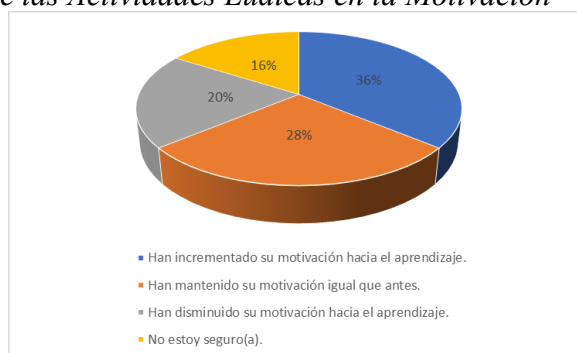
Pregunta 10: ¿Cómo considera usted que las actividades lúdicas han afectado la motivación de su hijo(a) hacia el aprendizaje?

Tabla 13: Impacto de las Actividades Lúdicas en la Motivación

| Indicadores  | Individuos | Porcentaje  |
|--|------------|-------------|
| Han incrementado su motivación hacia el aprendizaje. | 9          | 36%         |
| Han mantenido su motivación igual que antes.         | 7          | 28%         |
| Han disminuido su motivación hacia el aprendizaje.   | 5          | 20%         |
| No estoy seguro(a).                                  | 4          | 16%         |
| <b>TOTAL</b>   | <b>25</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 10: Impacto de las Actividades Lúdicas en la Motivación



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Los resultados muestran que el 36% de los padres cree que las actividades basadas en el juego han aumentado significativamente la motivación de sus hijos para aprender. Esto sugiere que la incorporación de métodos divertidos y atractivos puede inspirar un enfoque más entusiasta hacia la educación. Mientras tanto, el 28% de los padres informó que la motivación de sus hijos no había cambiado, lo que indica que, aunque el juego es beneficioso, puede no ser el único factor que influye en la motivación de todos los niños. Además, el 20% observó una disminución en la motivación, lo que plantea interrogantes sobre la eficacia de ciertas actividades lúdicas o las necesidades individuales de estos niños. Por último, el 16% expresó incertidumbre sobre el impacto del juego en la motivación, lo que subraya la necesidad de realizar futuras investigaciones y debates en esta área. Estos resultados destacan la importancia de diseñar cuidadosamente experiencias de aprendizaje basadas en el juego que se adapten a los diferentes estilos y preferencias de aprendizaje, para asegurar que todos los niños puedan encontrar alegría y motivación en su proceso educativo.

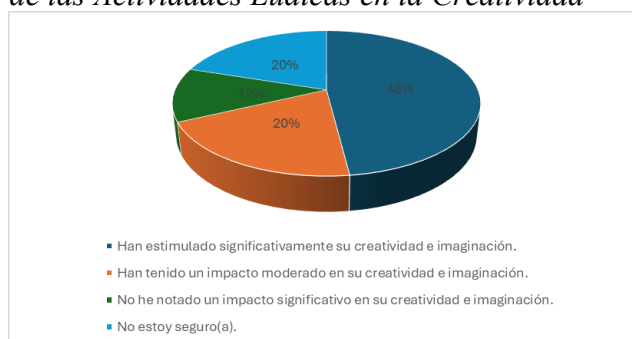
Pregunta 11: ¿Qué impacto cree usted que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad y la imaginación de su hijo(a)?

Tabla 14: Impacto de las Actividades Lúdicas en la Creatividad

| Indicadores  | Individuos | Porcentaje  |
|--|------------|-------------|
| Han estimulado significativamente su creatividad e imaginación.        | 12         | 48%         |
| Han tenido un impacto moderado en su creatividad e imaginación.        | 5          | 20%         |
| No he notado un impacto significativo en su creatividad e imaginación. | 3          | 12%         |
| No estoy seguro(a).  | 5          | 20%         |
| <b>TOTAL</b>   | <b>25</b>  | <b>100%</b> |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

Gráfico 11: Impacto de las Actividades Lúdicas en la Creatividad



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Los resultados de la encuesta muestran que el 48% de los padres cree que las actividades basadas en el juego han estimulado significativamente la creatividad y la imaginación de sus hijos. Esta respuesta positiva destaca el valor inherente del juego para fomentar el pensamiento innovador y la expresión creativa en la primera infancia. Por el contrario, el 20% de los padres observó un impacto moderado, lo que sugiere que, aunque el juego contribuye a la creatividad, no siempre produce un cambio profundo. Además, el 12% no notó ningún impacto significativo, lo que plantea inquietudes sobre los tipos de actividades utilizadas o las diferencias individuales entre los niños. Por último, el 20% de los encuestados expresó incertidumbre sobre el impacto del juego en la creatividad, lo que sugiere una posible necesidad de más información u orientación sobre cómo potenciar el desarrollo creativo a través del juego. Estos resultados refuerzan el papel fundamental del juego en el fomento de la creatividad, al tiempo que subrayan la importancia de ofrecer experiencias lúdicas diversas y atractivas, adaptadas a las necesidades individuales de cada niño.

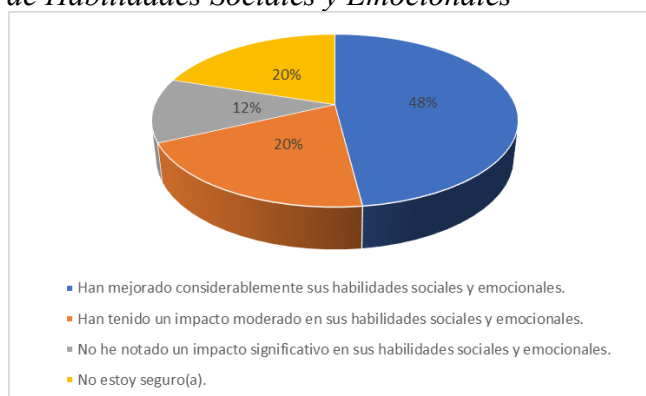
Pregunta 12: ¿En qué medida cree usted que las actividades lúdicas han mejorado las habilidades sociales y emocionales de su hijo(a)?

*Tabla 15: Mejora de Habilidades Sociales y Emocionales*

| <b>Indicadores</b>   | <b>Individuos</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--|-------------------|-------------------|
| Han mejorado considerablemente sus habilidades sociales y emocionales.           | 12                | 48%               |
| Han tenido un impacto moderado en sus habilidades sociales y emocionales.        | 5                 | 20%               |
| No he notado un impacto significativo en sus habilidades sociales y emocionales. | 3                 | 12%               |
| No estoy seguro(a).  | 5                 | 20%               |
| <b>TOTAL</b>   | <b>25</b>         | <b>100%</b>       |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

*Gráfico 12: Mejora de Habilidades Sociales y Emocionales*



Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Los resultados muestran que el 48% de los padres cree que las actividades basadas en el juego han mejorado significativamente las habilidades sociales y emocionales de sus hijos. Este sólido apoyo subraya el papel esencial del juego para ayudar a los niños a desarrollar habilidades interpersonales críticas, como la cooperación, la empatía y la regulación emocional. Por el contrario, el 20% de los padres señaló un impacto moderado, lo que sugiere que, aunque el juego fomenta en cierta medida el desarrollo social, puede haber margen de mejora mediante actividades más estructuradas. Además, el 12% indicó que no había notado ningún efecto, lo que sugiere que no todos los niños responden igual a las intervenciones basadas en el juego. Por último, el 20% de los encuestados expresó incertidumbre sobre los efectos del juego, lo que señala la necesidad de una mejor comunicación acerca de sus beneficios para el crecimiento emocional y social. Estos resultados subrayan la importancia de integrar el juego en la educación infantil para cultivar competencias sociales y emocionales vitales.

#### 4.1.2. Ficha de observación

Tabla 16: Ficha de observación aplicada a los estudiantes

| ITEMS  | OPCIONES |    |               |    |            |    |                 |    |         |    |
|--|----------|----|---------------|----|------------|----|-----------------|----|---------|----|
|  | Nunca    | %  | Casi<br>Nunca | %  | A<br>veces | %  | Casi<br>Siempre | %  | Siempre | %  |
| El niño muestra capacidad para resolver problemas durante las actividades lúdicas.                               | 0        | 0  | 5             | 20 | 8          | 32 | 2               | 8  | 9       | 36 |
| El niño inventa nuevas formas de jugar y utilizar los materiales.  | 0        | 0  | 0             | 0  | 0          | 0  | 5               | 20 | 20      | 80 |
| El niño participa activamente y de manera cooperativa con sus compañeros durante el juego.                       | 1        | 4  | 1             | 4  | 1          | 4  | 2               | 8  | 20      | 80 |
| El niño maneja sus emociones de manera adecuada durante las actividades lúdicas.                                 | 12       | 48 | 1             | 4  | 1          | 4  | 3               | 12 | 19      | 32 |
| El niño demuestra destreza en actividades que requieren precisión y coordinación de manos y dedos.               | 2        | 8  | 20            | 80 | 1          | 4  | 1               | 4  | 1       | 4  |
| El niño muestra habilidad en actividades que implican el uso de grandes grupos musculares, como correr o saltar. | 1        | 4  | 1             | 4  | 2          | 8  | 20              | 80 | 1       | 4  |

---

|  |   |   |   |   |   |   |    |    |    |     |
|--|---|---|---|---|---|---|----|----|----|-----|
| El niño expresa satisfacción y felicidad al finalizar una actividad lúdica                         | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0  | 0  | 25 | 100 |
| El niño muestra interés y alegría durante las actividades lúdicas                                  | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0  | 0  | 25 | 100 |
| El niño experimenta y prueba nuevas maneras de jugar y aprender.                                   | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0  | 0  | 25 | 100 |
| El niño busca y encuentra soluciones de manera independiente durante las actividades lúdicas.      | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 80 | 5  | 20  |
| El niño reproduce comportamientos y acciones observadas durante el juego.                          | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0  | 0  | 25 | 100 |
| El niño colabora y construye conocimientos junto a sus compañeros durante las actividades lúdicas. | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0  | 0  | 25 | 100 |

---

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

## **Análisis de los resultados obtenidos**

Un 68% de los niños muestra habilidades de resolución de problemas durante el juego, con un 36% que siempre y un 32% que casi siempre lo hace. Esto sugiere que una mayoría significativa de niños se beneficia de las actividades lúdicas para desarrollar habilidades de resolución de problemas. Sin embargo, dado que el 20% solo muestra estas habilidades a veces, los educadores tienen margen para mejorar sistemáticamente estas oportunidades.

Un impresionante 100% de los niños exhibe comportamientos creativos, con un 80% que siempre inventa nuevas formas de jugar y un 20% que casi siempre lo hace. Esta fuerte inclinación hacia la creatividad indica que el tiempo de juego es muy eficaz para fomentar la innovación entre los niños.

Con un 80% de niños que participan siempre de forma activa y cooperativa, está claro que las actividades lúdicas favorecen enormemente las habilidades sociales y el trabajo en equipo. Los pequeños porcentajes de niños que rara vez o solo a veces participan indican que, aunque la mayoría se beneficia, algunos niños pueden necesitar apoyo adicional para participar plenamente.

Cabe destacar que casi la mitad de los niños (48%) muestra dificultades en la regulación de las emociones durante el juego, lo que indica un área potencial para un mayor desarrollo. En una nota más prometedora, el 32% de los niños demostró una regulación emocional consistente y efectiva, mientras que un 12% adicional mostró una regulación emocional casi consistente y efectiva. Esta discrepancia subraya la necesidad de aplicar estrategias específicas de regulación emocional en las actividades lúdicas.

Es notable que el 80% de los niños rara vez demuestran habilidades motoras finas durante el juego, lo que sugiere un área significativa de mejora. Esto indica que la incorporación de actividades centradas en la motricidad fina puede ser beneficiosa.

La mayoría de los niños (80%) casi siempre demuestran habilidades motoras gruesas, lo que indica capacidades físicas sólidas en actividades que implican grandes grupos musculares. La baja prevalencia de niños que rara vez o solo a veces demuestran estas habilidades indica que las actividades lúdicas son un medio eficaz para apoyar el desarrollo de la motricidad gruesa.

Es evidente que los niños expresan universalmente satisfacción y felicidad tras las actividades lúdicas, subrayando el impacto emocional positivo del juego. Esta respuesta universal destaca la importancia del juego para fomentar estados emocionales positivos en los niños.

La demostración uniforme de interés y deleite por parte del 100% de los niños durante las actividades lúdicas indica que el juego es profundamente atractivo y agradable para todos los participantes. Esto muestra que el juego es un componente vital para mantener el entusiasmo de los niños por el aprendizaje.

Todos los niños (100%) participan sistemáticamente en comportamientos exploratorios, incluyendo la experimentación con nuevos métodos de juego y aprendizaje. Esta observación indica la presencia de una sólida cultura de exploración e innovación, facilitada por el uso del juego como herramienta de aprendizaje. Este comportamiento tiene grandes consecuencias para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje adaptativo.

Los datos indican que el 100% de los niños busca y encuentra soluciones de forma autónoma durante el juego, con el 80% haciéndolo casi siempre. Esto resalta la importancia del juego para fomentar el desarrollo de la capacidad autónoma de resolución de problemas.

Todos los niños (100%) reproducen invariablemente los comportamientos y acciones que observan durante el juego. Esto sugiere que el juego sirve como un conducto crucial para el aprendizaje por observación y la imitación, que son vitales para el crecimiento social y cognitivo.

Es evidente que todos los niños (100%) participan en el aprendizaje colaborativo con sus compañeros, lo que subraya la naturaleza colaborativa del juego. Estas pruebas respaldan la idea de que el juego facilita el desarrollo de las habilidades sociales y el aprendizaje colectivo, reforzando así el valor educativo del juego en la primera infancia.

### 4.1.3. Entrevista

Tabla 17 : Entrevista aplicada al docente

---

¿Según su experiencia como docente, usted cuáles son las actividades lúdicas más frecuentemente utilizadas en el aula de Educación Inicial I?

Bueno según mi experiencia la actividades más utilizada en lo que el aprendizaje en la educación inicial es jugar al aire libre con los niños como juegos de rondas, juegos de mesa, juegos que impliquen movimiento del cuerpo.

¿Según su experiencia como docente, usted cómo describiría la participación de los niños en estas actividades lúdicas?

La participación de los niños al momento de realizar las actividades lúdicas podemos notar que siempre participan con un buen entusiasmo y prestos a colaborar en las actividades presentada y con una buena socialización con los compañeros.

¿Según su experiencia como docente, cuál es la percepción de los niños hacia estas actividades lúdicas?

Les llama la atención a cada presentación de actividad lúdica que se realiza a la hora de impartir la clase con cada tema que se da al inicio de cada día ya que se les hace una manera más divertida de aprender y poder desarrollar de manera adecuada.

¿Según su experiencia como docente, cómo influyen estas actividades lúdicas en el clima emocional del aula?

El estado de ánimo que presenta cada niño en las actividades lúdicas es diferente podemos notar que el 99 % tiene una participación de manera activa y positiva mientras 1 % se le dificulta participar de manera positiva.

¿Según su experiencia como docente, cómo percibe el nivel de atención de los niños durante las actividades lúdicas en comparación con otras actividades académicas?

La atención de cada niño en el momento de desarrollar actividades lúdicas es de manera adecuada llevando un comportamiento excelente haciendo participativo en cada clase lúdica que se va a impartir.

¿Según su experiencia como docente, ha observado algún cambio en el comportamiento de los niños después de participar en actividades lúdicas de manera regular?

---



---

No de ninguna manera ya que las actividades lúdicas ayudan a motivar y a desempeñar a los niños al momento de aprender y socializar con los compañeros de clase y se les hace más fácil al momento de la enseñanza y aprendizaje.

¿Según su experiencia como docente, considera que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades específicas en los niños? ¿Cuáles?

Si contribuye mucho en el desarrollo y aprendizaje en los niños como lo es la imaginación, creatividad, socialización, inclusión y un buen desarrollo del momento de contestar preguntas elaboradas en cada clase impartida.

¿Según su experiencia como docente, qué impacto tienen las actividades lúdicas en la retención de la información por parte de los niños?

El impacto es basado en el desarrollo habitual que el niño desempeña día a día en el aula para retener la información que se le imparte mediante toda la semana de clases haciendo así un desarrollo significativo en el niño.

¿Según su experiencia como docente, considera que las actividades lúdicas mejoran el rendimiento académico de los niños?

Si el rendimiento académico de cada niño presenta una experiencia mejorable con el pasar de los días desarrollando cada actividad lúdica de manera mejorable y adecuada notando así como docente el mejoramiento de cada niño.

¿Según su experiencia como docente, cómo influyen las actividades lúdicas en la actitud de los niños hacia el aprendizaje?

Influye más en lo positivo al momento de estar interactuando en la clase impartida ya que el niño se motiva y se entusiasma más al momento de aprender y socializar con sus compañeros las clases impartidas.

¿Según su experiencia como docente, las actividades lúdicas promueven un ambiente de aprendizaje más participativo en el aula?

Si ya que el niño trabaja con entusiasmo y desempeño y con mucha imaginación al momento de obtener la enseñanza del día a día socializa con sus compañeros sobre los temas tratados en el aula de clases.

¿Según su experiencia como docente, qué diferencias observa en el aprendizaje de los niños cuando se utilizan actividades lúdicas en comparación con métodos más tradicionales?

---

---

Las actividades lúdicas son desarrolladas en ámbito educacional mientras que los métodos tradicionales son representativos y menos explicativos basados en el desarrollo de la vida cotidiana.

---

Fuente: Entrevista a la docente. Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa.

#### Análisis e interpretación de resultados

Según la Lcda. Karla Castillo, las actividades más utilizadas en la educación infantil incluyen juegos al aire libre, juegos en círculo, juegos de mesa y actividades que implican movimiento físico. Estos tipos de juego no solo son atractivos, sino también esenciales para el desarrollo físico de los niños. El juego al aire libre fomenta la exploración del entorno, el desarrollo de habilidades motrices y la realización de actividades físicas. Por su parte, los juegos de mesa y las actividades basadas en el movimiento promueven capacidades cognitivas, pensamiento estratégico y coordinación. Este enfoque equilibrado demuestra cómo la actividad física se entrelaza con el desarrollo cognitivo y social.

La maestra observa que los niños participan con gran entusiasmo y están siempre dispuestos a colaborar durante las actividades lúdicas. Este alto nivel de compromiso sugiere que las actividades lúdicas son muy eficaces para captar el interés de los niños y fomentar su participación activa. Además, el juego estimula la socialización, ya que los niños interactúan y cooperan con sus compañeros. Las respuestas positivas de los niños indican que el juego no solo es divertido, sino también una herramienta poderosa para el desarrollo social y emocional. Fomenta un entorno de aprendizaje cooperativo en el que los niños aprenden a trabajar juntos, compartir y comunicarse eficazmente.

El impacto de las actividades lúdicas en el ambiente del aula es especialmente positivo. La maestra señala que estas actividades contribuyen a un índice de participación más activo y positivo, con un 99% de niños que participan con entusiasmo. Este alto nivel de compromiso se traduce en una mejor experiencia de aprendizaje, ya que los niños están más motivados y entusiasmados por aprender. Las actividades lúdicas también mejoran la retención al hacer que el aprendizaje sea divertido y memorable. Además, destaca que estas actividades mejoran significativamente el rendimiento académico y las actitudes hacia el aprendizaje, ayudando a los niños a desarrollar habilidades esenciales como la imaginación, la creatividad y la resolución de problemas, cruciales para su desarrollo general y éxito académico.

## 4.2. Discusión

Una tasa de respuesta del 40% indica que una proporción significativa de padres informa que sus hijos participan en diversas actividades durante el aprendizaje basado en el juego en la escuela. Esto sugiere un nivel moderado de participación, lo que indica que, aunque algunos niños están dispuestos a interactuar, pueden existir impedimentos para una participación completa. Este resultado está directamente relacionado con la afirmación de Magcain (2019), quien destaca que el juego es un enfoque pedagógico que subraya la importancia de utilizarlo para fomentar el desarrollo y el aprendizaje en diversas áreas. Los dos tipos distintos de aprendizaje basado en el juego son el juego libre, dirigido por el niño y motivado internamente, y el juego guiado, orientado a un objetivo de aprendizaje específico por parte del adulto (p.10).

Una proporción significativa de padres (44%) cree que las actividades basadas en el juego han contribuido notablemente al desarrollo de las habilidades sociales de sus hijos. Esto refuerza la función esencial del juego en el cultivo de las relaciones interpersonales y la colaboración entre iguales. Este resultado está relacionado con el concepto de Otero (2023), quien postula que el juego es una forma intrínseca y espontánea de aprendizaje que permite a los niños explorar, experimentar y comprender el mundo que les rodea. El juego facilita el desarrollo de habilidades sociales, como la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos, cruciales para la formación de relaciones interpersonales exitosas. Además, el juego facilita la adquisición de autonomía y el desarrollo de habilidades comunicativas (p.1).

Una proporción significativa de padres (36%) considera que las actividades basadas en el juego son un aspecto fundamental del aprendizaje de sus hijos. Esta perspectiva destaca el reconocimiento del juego como una herramienta educativa vital que mejora el compromiso y la comprensión. Este resultado es coherente con la afirmación de Díaz (2018), quien sostiene que el juego y las actividades basadas en el juego son esenciales para el desarrollo de las habilidades sociales, la autonomía y la comunicación en los niños en edad preescolar. Es responsabilidad de los educadores reconocer y valorar el papel del juego en el aprendizaje y crecimiento de los niños, promoviendo prácticas pedagógicas que fomenten la participación activa en actividades lúdicas (p.5).

Una proporción significativa de padres (36%) también cree que las actividades basadas en el juego han tenido un impacto notable en la motivación de sus hijos para aprender. Esto indica que la incorporación de metodologías divertidas y atractivas puede

fomentar un enfoque más entusiasta hacia la educación. Este resultado es coherente con el concepto de González (2018), quien postula que el juego proporciona un contexto natural y motivador para que los niños interactúen con sus iguales, practiquen y adquieran habilidades sociales y comunicativas, y desarrollen su autonomía y capacidad de resolución de problemas (p.8).

Una proporción significativa de padres (48%) cree que las actividades basadas en el juego han tenido un efecto notable en la creatividad y la imaginación de sus hijos. Esta respuesta subraya el valor intrínseco del juego para cultivar el pensamiento innovador y la expresión creativa en la primera infancia. Esto concuerda con la propuesta de Imacaña y Portero (2024), quienes sostienen que el juego, al involucrar a los niños en roles y actividades imaginativas, favorece el desarrollo de la creatividad, la flexibilidad cognitiva y la resiliencia ante la adversidad (p.9).

El docente indica que las actividades lúdicas mejoran la retención al hacer que el aprendizaje sea agradable y memorable, y que estas actividades mejoran notablemente el rendimiento académico y las actitudes hacia el aprendizaje. Este resultado es coherente con la hipótesis planteada por Huamán Coahila (2024), quienes sostienen que el juego amplía la expresión corporal, estimula la concentración y mejora la agilidad mental. Se ha demostrado que tales actividades mejoran el equilibrio y la flexibilidad, al tiempo que aumentan la circulación sanguínea. Dichas actividades facilitan la liberación de endorfinas y serotonina, neurotransmisores que contribuyen a la sensación de bienestar e inclusión social (p.15).

En la ficha de observación, todos los niños (100%) reproducen invariablemente los comportamientos y acciones que observan durante el juego. Esto demuestra que el juego es un conducto crucial para el aprendizaje por observación y la imitación, vitales para el crecimiento social y cognitivo. Esto se relaciona directamente con la idea de Cárdenas Martínez (2019), quien afirma que el juego permite a los niños imaginar, explorar y representar distintas situaciones, descubriendo sus habilidades, expresando emociones y mostrando su forma de ver el mundo.

## **Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Conclusiones**

En la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto, las actividades lúdicas más empleadas en el proceso de aprendizaje de los niños de Educación Inicial I son los juegos al aire libre, los juegos de mesa y los juegos de roles. Estas actividades no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también fomentan su desarrollo físico, social y cognitivo. La variedad de estas actividades permite que cada niño participe según sus intereses y habilidades, creando así un ambiente inclusivo y dinámico. Gracias a estas actividades, los niños pueden resolver problemas, colaborar y expresar su creatividad.

Las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en el aprendizaje de los niños, ya que promueven no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de sus habilidades socioemocionales. En la institución se evidencia que las actividades lúdicas aumentan la motivación, la aceptación y la capacidad de concentración de los estudiantes. Esto demuestra que el juego no es solo una distracción, sino una herramienta poderosa para el aprendizaje.

La lúdica se establece como una estrategia que mejora el aprendizaje al integrar la diversión en la educación. Los educadores pueden facilitar el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación y el trabajo en equipo, así como la regulación emocional de los niños. La incorporación de actividades lúdicas en el currículo educativo enriquece la experiencia de aprendizaje y responde a las necesidades de cada niño. Por lo tanto, es necesario que las autoridades educativas promuevan dichas actividades para crear un entorno educativo más inclusivo.

## **5.2. Recomendaciones**

Se recomienda que la Escuela de Educación Básica Juan E. Verdesoto explore y diversifique las actividades lúdicas, incorporando nuevos juegos que fomenten dinámicas que atiendan las diferentes habilidades e intereses de cada niño. Estos juegos enriquecen el proceso de aprendizaje y facilitan la inclusión de todos los estudiantes.

Es necesario que los docentes reciban capacitación continua sobre el uso efectivo de las actividades lúdicas para maximizar su impacto en el aprendizaje de los niños. Se deben establecer talleres y seminarios enfocados en mejorar las prácticas de integración del juego en el currículo educativo, ya que esta es una herramienta fundamental en el ámbito pedagógico.

Además, se recomienda que las autoridades educativas promuevan sistemáticamente la inclusión de actividades lúdicas, asegurándose de que el juego sea reconocido y valorado como un componente esencial para el desarrollo de los niños. Se debe trabajar en conjunto con los docentes y los padres de familia para crear un entorno que respalde el aprendizaje y refuerce su efectividad tanto en el aula como en el hogar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Cárdenas Martínez, L. (2019). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 12(2), 211-224. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5610/561068684008/html/>
- Chávez Guerrero, B., & García Vélez, K. (2024). Estrategias Lúdicas Digitales para el Mejoramiento del Proceso de Aprendizaje en los Estudiantes de Básica Superior en 8vo Año. *Ciencias de la Educación*, 8(1). Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10027>
- Collantes Lucas, M., & Aroca Fárez, A. (2024). Aprendizaje lúdico en la era digital apoyado por las TIC en niños de 4 a 5 años. *Revista Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica*, 8(2). doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.596-620>
- Díaz, M. (2018). Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/322bb2fa-c564-4330-ab81-12ad8ae05950/content>
- Díaz-Edna, M. (2018). Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/322bb2fa-c564-4330-ab81-12ad8ae05950/content>
- Estrada García, A. (2019). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Pedagogía, pedagogos y ámbitos de educación*, 7(7). Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>
- González Vázquez, M. (2018). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL. Obtenido de <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>
- Huamán Hinostroza, E., & Coahila Huallpa, E. (2024). Estrategias de aprendizaje en la educación. *Revista de Investigación de Ciencias de la Educación, Horizontes*, 8(33), 1153–1166. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.789>

- Imacaña Peñaloza, L., & Portero Aponte, J. (2024). Gestión educativa: importancia de la estrategia lúdica para evaluar el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de educación general básica elemental en la asignatura de matemática. *Ciencia Digital*, 8(2), 118-143. doi::<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2995>
- Jaramillo Hurtado, J., & Escudero Benavides, P. (2024). El impacto de las tic en el ciclo de aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 9(1), 93-116. doi:DOI: 10.23857/pc.v9i1.6370
- Lanza Castillo, Romero Maza, & Bennasar García. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana. *Revista educación*. doi:<http://doi.org/10.15517/revedu.v48i1.56006>
- Lanza Castillo, V. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana. *Universidad de Costa Rica, Revista Educación*, 48(1). Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/56006>
- Magcain, M. (2019). El juego. Obtenido de <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>
- Medina Uribe, J., Calla Colana, G., & Romero-Sánchez, P. (2019). Las teorías de aprendizaje y su evolución adecuada a la necesidad de la conectividad. *Lex: Revista de la Facultad de Derecho y Ciencia Política de la Universidad Alas Peruanas*, 17(23), 377-388. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6995226>
- Ministerio de Educación. (2021). El aprendizaje. Obtenido de <https://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/3o%20Recursos%20Digitales%20TS%20BY-SA%203.0/PROYECTOS%20INTEGRADOS/U12%20proyecto%2012%20aprendizaje.pdf>
- Ministerio de Educación, Ecuador. (2022). Educacion Inicial, Lúdica. *Currículo de Educación*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>



- Miranda Paredes, M. (2023). Importancia de la lúdica en educación inicial para un desarrollo integral. *Ciencia Latina*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6159>
- Moreno Hernández, M., & Jaraba Vital, J. (2019). La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz. *Revista Científica Virtual Hexágono Pedagógico*, 10(1). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7862897>
- Otero, R. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6957/10579>
- Pallo Pilalumbo, S., & Mayorga Ases, M. (2024). Hábitos de estudio y el desempeño académico de estudiantes. *Digital Publisher*, 9(1), 187-198. Obtenido de <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2271>
- Quispe Curiñaupa, G. (2019). Las actividades lúdicas que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho durante el año académico 2018. *Universidad Católica Los Ángeles Chimbote*. Obtenido de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4823/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_Y\\_APRENDIZAJE\\_SIGNIFICATIVO\\_QUISPE\\_CURI%  
DES\\_LUDICAS\\_Y\\_APRENDIZAJE\\_SIGNIFICATIVO\\_QUISPE\\_CURI%  
AUPA\\_GREGORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4823/ACTIVIDADES_LUDICAS_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_QUISPE_CURI%c3%91AUPA_GREGORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- San Lucas Solórzano, C., & Villacís Naranjo, A. (2019). ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS RINCONES DE APRENDIZAJE DEL NIVEL INICIAL II DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS A. MARTÍNEZ. *Universidad Indoamericana*. Obtenido de <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1319>
- Sifuentes Padilla, M. (2020). La actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019. *Universidad César Vallejo*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39246>

- Tierra, P. (2018). Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de educación básica “Manuel Villamarin Ortiz”, cantón Babahoyo, Provincia los Ríos. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2711>
- Tomala Santana, J. (2020). BENEFICIOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN ADULTOS MAYORES. 4(1). Obtenido de <https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/217>
- Ventura, J. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-34662017000400014](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662017000400014)
- Yturalde, E. (2021). La Lúdica. Obtenido de <https://www.ludica.org/ludica.html>
- Zambrano Gallardo, E., & Zambrano Zambrano, P. (2016). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE LENGUA LITERATURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS. Obtenido de <https://repositorio.ulead.edu.ec/handle/123456789/201>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de Consistencia

| <b>PROBLEMAS</b>  | <b>OBJETIVOS</b>   | <b>HIPOTESIS</b>  | <b>METODOLOGIA</b>  |
|---|--|---|---|
| Problema General  | Objetivo General   | Hipótesis General   | Diseño: No experimental, corte transversal<br><br>Enfoque: Mixto<br><br>Tipo de investigación: De campo<br><br>Método: Inductivo<br><br>Técnicas: Observación, Entrevista y Encuesta<br><br>Instrumentos: Ficha de observación y Cuestionario |
| ¿De qué manera aporta la Lúdica en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I de la Escuela de Educación Básica Juan E Verdesoto? | Determinar el aporte de la Lúdica en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I de la Escuela de Educación Básica Juan E Verdesoto | La Lúdica aportará significativamente al aprendizaje de los niños de Educación Inicial I de la Escuela de Educación Básica Juan E Verdesoto |   |
| Problemas Específicos   | Objetivos Específicos  | Hipótesis Especificas   |   |
| ¿Cuáles son las principales actividades lúdicas empleadas en los niños de Educación Inicial I en el proceso de aprendizaje?               | Identificar las principales actividades lúdicas empleadas en los niños de Educación Inicial I en el proceso de aprendizaje.                | La identificación de las principales actividades lúdicas permitirá optimizar su uso en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I.  |   |
| ¿Cuál es el impacto de las actividades lúdicas en el  | Analizar el impacto de las actividades lúdicas en el   | Las actividades lúdicas tendrán un impacto positivo en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I, mejorando su                     |   |

|  |   |   |                               |
|--|---|---|-------------------------------|
| aprendizaje de los niños de Educación Inicial I?   | aprendizaje de los niños de Educación Inicial I   | comprensión y retención de conocimientos.   | Población: 153<br>Muestra: 51 |
| ¿Cómo funciona la Lúdica como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los niños de Educación Inicial I? | Establecer como la Lúdica funciona como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los niños de Educación Inicial I | La Lúdica, como estrategia educativa, funcionará eficazmente el aprendizaje de los niños de Educación Inicial I, facilitando un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo. |                               |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa

**Anexo 2: Ficha de observación**

| ITEMS  | OPCIONES |            |         |              |         |
|--|----------|------------|---------|--------------|---------|
|  | Nunca    | Casi Nunca | A veces | Casi Siempre | Siempre |
| El niño muestra capacidad para resolver problemas durante las actividades lúdicas.         |          |            |         |              |         |
| El niño inventa nuevas formas de jugar y utilizar los materiales.                          |          |            |         |              |         |
| El niño participa activamente y de manera cooperativa con sus compañeros durante el juego. |          |            |         |              |         |
| El niño maneja sus emociones de manera adecuada durante las actividades lúdicas.           |          |            |         |              |         |
| El niño demuestra destreza en actividades que  |          |            |         |              |         |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
| requieren precisión y coordinación de manos y dedos.   |  |  |  |  |  |
| El niño muestra habilidad en actividades que implican el uso de grandes grupos musculares, como correr o saltar. |  |  |  |  |  |
| El niño expresa satisfacción y felicidad al finalizar una actividad lúdica                                       |  |  |  |  |  |
| El niño muestra interés y alegría durante las actividades lúdicas  |  |  |  |  |  |
| El niño experimenta y prueba nuevas maneras de jugar y aprender.   |  |  |  |  |  |
| El niño busca y encuentra soluciones de manera independiente durante las actividades lúdicas.                    |  |  |  |  |  |

|   |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|--|
| <p>El niño reproduce comportamientos y acciones observadas durante el juego.</p>                          |  |  |  |  |  |
| <p>El niño colabora y construye conocimientos junto a sus compañeros durante las actividades lúdicas.</p> |  |  |  |  |  |

Elaborado por Gonzabay Genesis & López Rosa

### **Anexo 3: Cuestionario de entrevista**

¿Según su experiencia como docente, usted cuáles son las actividades lúdicas más frecuentemente utilizadas en el aula de Educación Inicial I?

¿Según su experiencia como docente, usted cómo describiría la participación de los niños en estas actividades lúdicas?

¿Según su experiencia como docente, cuál es la percepción de los niños hacia estas actividades lúdicas?

¿Según su experiencia como docente, cómo influyen estas actividades lúdicas en el clima emocional del aula?

¿Según su experiencia como docente, cómo percibe el nivel de atención de los niños durante las actividades lúdicas en comparación con otras actividades académicas?

¿Según su experiencia como docente, ha observado algún cambio en el comportamiento de los niños después de participar en actividades lúdicas de manera regular?

¿Según su experiencia como docente, considera que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades específicas en los niños? ¿Cuáles?

¿Según su experiencia como docente, qué impacto tienen las actividades lúdicas en la retención de la información por parte de los niños?

¿Según su experiencia como docente, considera que las actividades lúdicas mejoran el rendimiento académico de los niños?

¿Según su experiencia como docente, cómo influyen las actividades lúdicas en la actitud de los niños hacia el aprendizaje?

¿Según su experiencia como docente, las actividades lúdicas promueven un ambiente de aprendizaje más participativo en el aula?

¿Según su experiencia como docente, qué diferencias observa en el aprendizaje de los niños cuando se utilizan actividades lúdicas en comparación con métodos más tradicionales?



#### **Anexo 4: Cuestionario de Encuesta**

1. ¿Cuáles de las siguientes actividades lúdicas cree usted que son las más utilizadas en el proceso de aprendizaje de su hijo(a) en Educación Inicial I?
  - Juegos de roles
  - Juegos de construcción (bloques, legos, etc.)
  - Juegos de mesa (ajedrez, rompecabezas, etc.)
  - Juegos al aire libre (parques, actividades deportivas, etc.)
  - Otras (especificar)
  
2. ¿Cómo percibe usted la participación de su hijo(a) en las actividades lúdicas realizadas en la escuela?
  - Muy participativo(a)
  - Participativo(a) en algunas actividades
  - Poco participativo(a)
  - No estoy seguro(a)
  
3. ¿Ha observado algún cambio en el comportamiento de su hijo(a) después de participar en actividades lúdicas en la escuela?
  - Sí, ha mostrado mayor entusiasmo por el aprendizaje.
  - Sí, ha mejorado su capacidad de concentración.
  - Sí, ha demostrado mayor creatividad e imaginación.
  - No he observado cambios significativos.
  
4. ¿Qué opinión tiene usted sobre el papel de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de su hijo(a)?
  - Son fundamentales para su desarrollo cognitivo y emocional.
  - Son útiles, pero no tan importantes como otras actividades.
  - No estoy seguro(a) de su impacto en el desarrollo de mi hijo(a).
  - No considero que tengan un impacto significativo.

5. ¿Cómo cree usted que las actividades lúdicas han influenciado en el nivel de atención de su hijo(a) durante las clases?
- Han mejorado su nivel de atención.
  - Han mantenido su nivel de atención igual que antes.
  - Han disminuido su nivel de atención.
  - No estoy seguro(a).
6. ¿Ha notado alguna mejora en el desempeño académico de su hijo(a) después de participar en actividades lúdicas?
- Sí, ha mejorado su desempeño académico.
  - No, no ha habido cambios significativos.
  - No estoy seguro(a).
7. ¿Considera usted que las actividades lúdicas han contribuido al desarrollo de habilidades específicas en su hijo(a)?
- Sí, ha desarrollado habilidades sociales.
  - Sí, ha mejorado sus habilidades motoras.
  - No estoy seguro(a) de su contribución en el desarrollo de habilidades.
8. ¿Qué opinión tiene usted sobre la relación entre las actividades lúdicas y el proceso de aprendizaje de su hijo(a)?
- Las actividades lúdicas son fundamentales para el aprendizaje.
  - Son útiles, pero no son esenciales para el aprendizaje.
  - No estoy seguro(a) de su importancia en el proceso de aprendizaje.
  - No considero que tengan un impacto significativo en el aprendizaje.
9. ¿Qué tipo de cambios ha notado usted en el comportamiento de su hijo(a) desde que participa en actividades lúdicas en la escuela?
- Ha mostrado mayor interés en las actividades escolares.
  - Ha mejorado su capacidad de resolver problemas.
  - Ha aumentado su interacción y cooperación con otros niños.

- No he notado cambios significativos.
10. ¿Cómo considera usted que las actividades lúdicas han afectado la motivación de su hijo(a) hacia el aprendizaje?
- Han incrementado su motivación hacia el aprendizaje.
  - Han mantenido su motivación igual que antes.
  - Han disminuido su motivación hacia el aprendizaje.
  - No estoy seguro(a).
11. ¿Qué impacto cree usted que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad y la imaginación de su hijo(a)?
- Han estimulado significativamente su creatividad e imaginación.
  - Han tenido un impacto moderado en su creatividad e imaginación.
  - No he notado un impacto significativo en su creatividad e imaginación.
  - No estoy seguro(a).
12. ¿En qué medida cree usted que las actividades lúdicas han mejorado las habilidades sociales y emocionales de su hijo(a)?
- Han mejorado considerablemente sus habilidades sociales y emocionales.
  - Han tenido un impacto moderado en sus habilidades sociales y emocionales.
  - No he notado un impacto significativo en sus habilidades sociales y emocionales.
  - No estoy seguro(a).