

ESCUELA DE POSGRADO NEWMAN

MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN



**" Influencia de las actividades lúdicas del docente
como instrumento de enseñanza aprendizaje en los
estudiantes "**

**Trabajo de investigación
Para optar el Grado a Nombre de la Nación de:**

Maestro en
Educación

Autor:
Vélez Bazurto, Mariuxi Elizabeth

Docente Guía:
Magaly Flores Núñez

TACNA - PERÚ

2023

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

“El texto final, datos, expresiones, opiniones y apreciaciones contenidas en este trabajo son de exclusiva responsabilidad del (los) autor (es)”

Índice de Contenido

Resumen.....	7
Introducción.....	8
Capítulo I Antecedentes del Estudio	11
1.1 Título del Tema	11
1.2 Planteamiento del Problema	11
1.3 Formulación del Problema	13
1.3.1 Problemas específicos	13
1.4 Objetivos de la investigación.....	13
1.4.1 Objetivo General	13
1.4.2 Objetivos Específicos	14
1.5 Metodología	14
1.5.1 Tipo y Diseño.....	15
1.5.2 Técnicas	15
1.5.3 Instrumento	16
1.5.4 Tratamiento y procesamiento de la información.....	16
1.5.5 Población y muestra	16
1.6 Justificación	17
1.6.1 Justificación Teórica	17
1.6.2 Justificación Práctica	17
1.6.3 Justificación Metodológica.....	17
1.7 Definiciones	17
1.7.1 Actividades lúdicas	17
1.7.2 Enseñanza aprendizaje	18

1.8 Alcances y limitaciones	19
1.8.1. Alcances	19
1.8.2. Limitaciones	19
Capitulo II Marco Teórico	20
2.1 Conceptualización de las variables o tópicos claves	20
2.1.1 Actividades lúdicas	20
2.1.2 Las actividades lúdicas como procesos pedagógicos	22
2.1.3 Las actividades lúdicas como herramientas o juego	24
2.1.4 Enseñanza aprendizaje	25
2.1.5 Actividades lúdicas del docente como instrumento de enseñanza aprendizaje	26
2.1.6 La lúdica para promover la enseñanza aprendizaje	28
2.2 Importancia de las variables o tópicos clave	28
2.2.1 Importancia de las actividades lúdicas	28
2.2.2 Importancia del proceso enseñanza aprendizaje	29
2.2.3 Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje	29
2.4 Análisis comparativo	32
2.5 Análisis crítico	35
Capitulo III Marco Referencial	38
3.1 Reseña histórica	38
3.2 Filosofía organizacional	39
3.2.1 Misión	39
3.2.2 Visión	39
3.2.3 Valores	39
3.2.4 Políticas de calidad	40

3.3 Diseño organizacional.....	41
3.4 Productos y / o servicios	42
3.5 Diagnóstico organizacional	42
Capitulo IV Resultados	45
4. Propuesta de Mejora.....	45
4.1 Diagnóstico	45
4.2 Diseño de la Mejora	46
4.3 Mecanismo de Control	48
4.3.1 Fase I: Selección del problema	50
4.3.2 Fase II: Selección de expertos	50
4.3.3 Fase III: Elaboración de cuestionarios	51
4.3.4 Fase IV: Búsqueda de resultados.....	51
4.3.4.1 Resultado y análisis de la encuesta a estudiantes.....	51
4.3.5 Fase V: Pronóstico	67
Capítulo V Sugerencias.....	75
Conclusiones	75
Recomendaciones	77
Bibliografía	79

Índice de Tablas

Tabla 1. Análisis comparativo	32
Tabla 2. FODA.....	44
Tabla 3. Método Delphi.....	48
Tabla 4. El docente realiza dinámica en la clase.	51
Tabla 5. Comprensión de las clases impartidos por tu profesor/a	52

Tabla 6. El profesor/a utiliza actividades lúdicas para dar sus clases	54
Tabla 7. Conocimientos previos con la nueva información.....	56
Tabla 8. El juego es importante para tu desarrollo intelectual	57
Tabla 9. Interés por las clases cuando tu profesor/a incluye juegos.	59
Tabla 10. Motivación a través de la utilización de actividades lúdicas.....	60
Tabla 11. Mejorar el nivel de autoestima.....	62
Tabla 12. Resultado y análisis de la entrevista a docentes	63
Tabla 13. Actividades lúdicas.....	67

Índice de Figura

Ilustración 1. Diseño organizacional	41
Figura 2. El docente realiza dinámica en la clase	52
Figura 3. Comprende los contenidos impartidos por tu profesor	54
Figura 4. El profesor utiliza actividades lúdicas para dar sus clases.....	55
Figura 5. Conocimientos previos con la nueva información	57
Figura 6. El juego es importante para tu desarrollo intelectual	58
Figura 7. Interés por las clases cuando tu profesor/a incluye juegos.....	60
Figura 8. Utilización de actividades lúdicas	61
Figura 9. Motivación a través de las actividades lúdicas.....	63

Resumen

Se han realizado múltiples estudios sobre el progreso educativo de los estudiantes, y como resultado, se ha notado una disminución en la motivación de estos debido a las tácticas y métodos de enseñanza convencionales empleados por los educadores., por lo tanto la presente investigación lleva como objetivo general: Determinar la influencia de las actividades lúdicas del docente como instrumento de enseñanza aprendizaje en los alumnos de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo año 2023. En la investigación se aplicó un enfoque mixto, con alcance descriptivo, teniendo como muestra a 5 estudiantes y 2 docentes del ente educativo. Para obtener datos, se emplearon métodos como encuestas y entrevistas. Al examinar los resultados, se pudieron idear juegos y actividades para potenciar la enseñanza y el aprendizaje de los alumnos. De esta manera, se deduce que la inclusión de actividades lúdicas puede reemplazar enfoques tradicionales, generando mayor interés y participación activa en diversas actividades educativas y mejorando, así, su rendimiento académico.

PALABRAS CLAVE: motivación, actividades lúdicas, aprendizaje, enseñanza, interés.

Introducción

A nivel global, diversos investigadores de renombre han llevado a cabo estudios sobre el empleo de las actividades lúdicas por parte de los docentes como una herramienta para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Estas investigaciones se realizan debido a que estas actividades fomentan la creatividad y sirven de estímulo para los alumnos en sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido Alvear (2018) menciona que la enseñanza se debe basar en un aprendizaje significativo, donde el docente debe emplear estrategias de enseñanzas para que el estudiante pueda captar el nuevo aprendizaje que se inserta.

Andrade (2019) en su investigación titulada actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, evidencia que los profesores siguen un enfoque de enseñanza repetitivo y basado en un aprendizaje mecanicista, sin aprovechar las actividades lúdicas como medio para lograr que los estudiantes alcancen un aprendizaje de mayor relevancia y significado, lo que conlleva a muchas falencias, originando bajo rendimiento académico en los estudiantes, ausencia de motivación, ausencia de creatividad, desinterés, entre otros aspectos.

A nivel meso, situándose en Latinoamérica Alvear (2019), menciona en su artículo “La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la dimensión lógico –matemático ”, indica que los docentes se centran en una enseñanza mecanicista, no involucran actividades lúdicas, el mismo que puede dar origen a una enseñanza de calidad en los estudiantes, es así como los docentes se direccionan a una metodología ligada a libros revistas, copia de textos, es decir una enseñanza poco creativa.

En este sentido González y Rodríguez (2018) en su artículo: “Estrategia lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje” Se ha comprobado que la mayoría de los profesores utilizan enfoques lúdicos en sus clases. Sin embargo, un número reducido no incorpora actividades de este tipo, lo que provoca efectos negativos en el desempeño educativo de los estudiantes.

En base a lo menciona por los distintos autores se enfatiza que las actividades lúdicas del docente tienen una influencia significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Estas actividades fomentan el aprendizaje activo, el desarrollo de habilidades sociales, la motivación y la personalización del aprendizaje. Los docentes que incorporan el juego como herramienta pedagógica contribuyen positivamente el desarrollo integral de sus estudiantes y al éxito en el proceso de aprendizaje.

El presente documento se estructura de la siguiente manera:

En el capítulo I se enfoca en los antecedentes del estudio, desglosando aspectos esenciales que deben ser abordados, entre ellos: planteamiento del problema, formulación del problema, objetivo de la investigación, metodología, justificación, definiciones y el alcance y limitación de la investigación.

En el capítulo II, Marco Teórico, se detalla información relevante dada por diversos autores, que realizan grandes aportaciones, a continuación, se muestran los epígrafes que compone este capítulo: conceptualización de las variables, importancia de las variables, análisis comparativo y análisis crítico.

En el capítulo III se especifica el marco referencial del estudio, el cual se encuentra compuesto por: reseña histórica, filosofía organizacional, diseño organizacional, productos o servicios y diagnostico organizacional.

En el capítulo IV, enfatiza la propuesta de mejora, donde subyacen los epígrafes de: diagnóstico, diseño de mejora y mecanismo de control.

En el capítulo V, comprende al apartado de sugerencias, este se lleva a cabo a partir de los resultados obtenidos del trabajo de investigación. El capítulo lo compone las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y Anexos.

Capítulo I Antecedentes del Estudio

1.1 Título del Tema

Influencia de las actividades lúdicas del docente como instrumento de enseñanza aprendizaje en estudiantes.

1.2 Planteamiento del Problema

El proyecto de investigación “Influencia de las actividades lúdicas del docente como instrumento de enseñanza aprendizaje en los estudiantes”, surge de las experiencias adquiridas como docente en el aula, cuando los estudiantes llegan a su nueva etapa de escolaridad, desmotivados por aprender, con grandes vacíos en su aprendizaje, y por ello se evidencia un bajo rendimiento académico, siendo esto un aliciente para que se realice la presente investigación.

Cabe destacar que la educación en esta entidad educativa se encarga de cumplir a cabalidad los reglamentos establecidos para el proceso de enseñanza – aprendizaje. No todos los docentes utilizan actividades lúdicas en el salón de clases, lo que ocasiona una enseñanza mecanicista, repercutiendo considerablemente en el aprendizaje de los estudiantes. Resulta necesario que los docentes se capaciten en materia de lúdica para motivar a los estudiantes, buscando estrategias que permitan generar interés en el estudiante por aprender.

Este trabajo de índole investigativo se origina de la necesidad de insertar las actividades lúdicas como instrumento de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, siendo una estrategia significativa para favorecer el aprendizaje, ya que motiva a los estudiantes a prestar atención.

Dentro de este contexto es importante abrir paso a una educación distinta, llevando a una educación constructivista, donde sea el estudiante el protagonista en el salón de clases, dejando así, la educación tradicionalista y mecanicistas.

La Lúdica posibilita la transformación del aprendizaje en un proceso emocionante, alegre y placentero donde el atractivo y la motivación del ambiente de aprendizaje se refleja en las diversas actividades sugeridas dentro del ambiente de aprendizaje. En definitiva, la dimensión lúdica abarca una parte importante del crecimiento humano, incluyendo una variedad extensa de actividades que fusionan entretenimiento y educación. Por lo tanto, la utilización de métodos lúdicos convierte el proceso de aprendizaje en una vivencia atractiva, entretenida y agradable mediante una variedad de actividades que fusionan el entretenimiento con el conocimiento. Si esta situación persiste, es posible anticipar que, en el futuro, los estudiantes que acuden a las escuelas pueden mostrar una falta de motivación. En algunos casos, pueden ser llevados por sus padres y llegar con apatía y escaso interés en aprender cosas nuevas.

Por tanto, resulta fundamental adoptar enfoques que ayuden a reducir esta cuestión, y una de estas soluciones se encuentra en la introducción de actividades lúdicas. Estas actividades desempeñarán un papel importante en incrementar el interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, ya que, al aplicarse en situaciones cotidianas, fomentarán la curiosidad, estimularán la creatividad y fomentarán el desarrollo del pensamiento.

1.3 Formulación del Problema

¿Cómo influyen las actividades lúdicas del docente en la enseñanza aprendizaje de los alumnos de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo año 2023?

1.3.1 Problemas específicos

¿Cómo influye el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo año 2023?

¿Cómo influye el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo año 2023?

¿Cómo influyen los procesos pedagógicos del docente en el aprendizaje enseñanza de los alumnos de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo año 2023?

¿Cómo influye el rol docente en el proceso de aprendizaje enseñanza de los alumnos de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo año 2023?

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo General

Determinar la influencia de las actividades lúdicas del docente como instrumento de enseñanza aprendizaje en los alumnos de séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo año 2023.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Establecer referentes teóricos pertinentes y veraces sobre las actividades lúdicas como instrumento para la enseñanza aprendizaje.
- Implementar actividades lúdicas que permitan acceder al desarrollo de las habilidades y destrezas del estudiante.
- Conocer el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes y el nivel de conocimiento de la lúdica en los docentes.

1.5 Metodología

Con el propósito de obtener un mejor resultado del trabajo investigativo, se utilizó un enfoque mixto, conformado por un tipo cuantitativo y cualitativo, del cual Hernández y et al. (2014) Expresa que “la metodología cuantitativa se centra en la medición a través de números o conteo, la técnica empleada es la encuesta”.

Se especifica una metodología cualitativa, la misma que sirve para recolectar información acerca de la problemática que se investigará, dado que proporcionan información sobre las opiniones, actitudes y comportamiento de la población, se emplea ante la necesidad de descubrir una solución a un problema y asemejar o descifrar de la manera más organizada posible, un conjunto de explicaciones que puedan cumplir con el objetivo fundamentado.

. Por lo tanto, se llevaron a cabo ambos enfoques: el enfoque cuantitativo mediante la implementación de encuestas a los estudiantes y su posterior análisis estadístico, y el enfoque cualitativo a través de entrevistas dirigidas a los docentes.

1.5.1 Tipo y Diseño

Asimismo, se lleva a cabo una forma de investigación que se caracteriza por su carácter descriptivo, ya que su objetivo radica en identificar cómo las actividades lúdicas realizadas por el docente afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. En consecuencia, se describen las variables relevantes y se establecen patrones y regularidades. Es importante destacar que se utilizó un enfoque de diseño no experimental en este estudio.

Este estudio se basó en un diseño descriptivo no experimental y transaccional que implicó la recopilación de datos en un solo período de tiempo para describir variables y analizar su impacto en un momento específico (Mata, 2019). Porque se procedió a efectuar un análisis descriptivo, en este caso a los estudiantes a través de una encuesta.

1.5.2 Técnicas

Para este estudio, se emplearon técnicas que facilitaron la obtención de datos fiables y válidos, lo que respaldó la investigación en cuestión. En esta investigación se aplicó las siguientes técnicas:

Entrevista: Se comprende como la comunicación que se establece entre el sujeto investigador y el sujeto investigado. Se dice que la técnica es más efectiva ya que permite la adquisición de información más completa. En este caso la entrevista fue dirigida a los docentes.

Encuesta: es un método sistemático de recopilación de información en el que el investigador plantea preguntas a los encuestados a través de un conjunto de

preguntas, con el propósito de obtener datos específicos que sean relevantes para la investigación. Se aplicó un cuestionario a los estudiantes.

Revisión bibliográfica de las diferentes fuentes para lograr elaborar el marco teórico.

1.5.3 Instrumento

Al respecto, Baena (2018) expresa que “los instrumentos son los apoyos que se tienen para que las técnicas cumplan su propósito”. Por tal motivo, se utilizó los siguientes instrumentos:

Se utilizaron entrevistas con preguntas abiertas de forma individual a los maestros de la institución educativa. Asimismo, se llevó a cabo una encuesta con un conjunto de preguntas cerradas dirigidas a los estudiantes que formaron parte de la muestra.

1.5.4 Tratamiento y procesamiento de la información

En cuanto al análisis de la información recolectada por medio de la encuesta, se utilizó estadística descriptiva para la organización de la información obtenida. Los datos se agruparon en tablas descriptivas, incluyendo columnas de valoración y frecuencia, con sus respectivos gráficos y porcentajes de las respuestas, En el caso de la entrevista se realizó el análisis de las respuestas obtenidas por parte de los entrevistados.

1.5.5 Población y muestra

Este trabajo investigativo se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo, que tiene una población de 33 estudiantes, de los cuales se toma como muestra a los alumnos de séptimo grado, un total de 5 estudiantes.

1.6 Justificación

1.6.1 Justificación Teórica

A través de los diversos autores e investigaciones en sitios confiables, se fundamenta de una manera científica el tema “Influencia de las actividades lúdicas del docente como instrumento de enseñanza aprendizaje” todo ello para una comprensión crítica y reflexiva sobre el proyecto.

1.6.2 Justificación Práctica

A raíz de este proyecto, se logra que sirva de guía para poder suprimir falencias o problemáticas encontradas en el transcurso de la investigación, la cual sirve además para encontrar una solución y plantear estrategias de intervención.

1.6.3 Justificación Metodológica

Para cumplir con los objetivos de la investigación, se emplearon técnicas para recolectar la información necesaria.

Se busca determinar cómo las actividades lúdicas del profesor influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de séptimo grado en la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo en 2023. El objetivo es respaldar los resultados mediante una técnica válida y fiable.

1.7 Definiciones

1.7.1 Actividades lúdicas

Los juegos y actividades recreativas son una parte fundamental de la enseñanza y el aprendizaje porque, además de ser una actividad fundamental a través de la cual se pueden realizar los sueños, también permite el desarrollo

saludable de la personalidad del niño y de procesos cognitivos como comparar, categorizar, contar y memorizar.

Las actividades lúdicas según Alvear (2019) constituye una serie de juegos donde se presenta la expresión en todos sus niveles, lo que comprenden de una u otra manera los pilares esenciales para el desarrollo pleno e integral de los estudiantes, debido a que involucra habilidades motoras, añadiendo recursos para la vida social, trabajo en equipo que este pueda construir a lo largo de su desarrollo, así como los cimientos de conocimientos.

En este sentido el autor sintetiza que la lúdica es una actitud, de afrontamiento ante las problemáticas que surgen en la vida cotidiana. Es una manera de inmiscuirse en la vida y de vincularse con ella en este contexto diario en el que crea entretenimiento, goce y disfrute, para incentivar al alumno a prestar atención o concentrarse hacia una actividad específica.

1.7.2 Enseñanza aprendizaje

La enseñanza-aprendizaje se configura como el proceso donde se desarrollan diferentes capacidades en el sujeto (Sánchez, 2018, p. 23).

Estas capacidades permiten que el sujeto genere nuevos conocimientos o habilidades que le posibilitan involucrarse con su entorno, además de aprender, de obtener nuevos conocimientos que le ayuden en su desarrollo no solo académico sino también personal.

La enseñanza - aprendizaje según la perspectiva de Sánchez, indica que se relaciona con la educación, debido a que involucra la interacción entre docentes y alumnos, es el docente quien tiene que buscar estrategias, facilitar material y

planificar su intervención, no es una tarea fácil, ya que llegar al estudiante debe involucrar actividades lúdicas, que permitan llamar la atención del estudiante para desbordar su creatividad, sus conocimientos y la adquisición de aprender.

1.8 Alcances y limitaciones

1.8.1. Alcances

El alcance de esta investigación se concentra en evaluar cómo las actividades lúdicas implementadas por los profesores impactan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado de la escuela Juan Montalvo en el año 2023. Para lograr este objetivo, se llevarán a cabo entrevistas con docentes y estudiantes, y se recopilarán fuentes bibliográficas que aporten bases científicas para la realización exitosa de este proyecto.

1.8.2. Limitaciones

La medición del impacto precisa de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje pueden ser complejas, ya que dependen de múltiples variables y factores que pueden ser difíciles de cuantificar y analizar de manera concluyente.

Capítulo II Marco Teórico

El presente capítulo hace alusión a los referentes teóricos que sustentan las variables de la investigación, a través de la recopilación de investigaciones destacadas por diversos autores, en su mayor parte la documentación bibliográfica investigada está dentro de los últimos cinco años, la cual hacen énfasis en la influencia de las actividades lúdicas del docente como instrumento de enseñanza aprendizaje.

2.1 Conceptualización de las variables o tópicos claves

2.1.1 Actividades lúdicas

La lúdica es un término complejo, debido a la ampliación que ejerce, sin embargo, presenta grandes beneficios dado que se inmiscuye en los distintos ámbitos, para crear un aprendizaje pleno, creativo, innovador, ligadas a explotar al máximo las potencialidades de cada alumno.

Alvear (2019) menciona que se comprende a la lúdica como una esfera de desarrollo de los sujetos, siendo una parte elementos de las personas. La definición del término "lúdica" es un desafío debido a su amplitud, ya que se relaciona con la necesidad innata del individuo de interactuar con su entorno y expresar sus emociones a través del entretenimiento.

En este sentido Andrade (2019) también sintetiza que la lúdica se dedica a promover el desarrollo psicosocial de la persona, alinear la formación de su personalidad y valores, además de facilitar la adquisición de conocimientos. Englobando disímiles actividades donde se inmiscuyen aspectos de creatividad, conocimiento y entretenimiento.

Las actividades lúdicas se denominan como un esencial instrumento en la resolución de problemas, debido a que favorece a activar procesos mentales, en este sentido se inmiscuye el juego como actividad lúdica pedagógica, dado que este presenta un sinnúmero de objetivos y actividades.

Torres (2018) sintetiza que es a través de la lúdica donde se propagan los pensamientos más profundos y emociones del sujeto, que en circunstancias no pueden ser expresadas abiertamente. Al insertar una actividad lúdica se efectúa conflictos de índole internos que restan acontecimientos negativos.

De igual manera Chaparro (2018) menciona que para la inserción de la lúdica debe ser un ambiente adecuado, un ambiente donde el alumno se sienta en confianza para que explote al máximo sus potencialidades, sea participe de las respectivas actividades, que se involucre en cada una de ellas, en beneficio del desarrollo de sus destrezas y habilidades.

La lúdica como estrategia didáctica deben efectuarse, desde la perspectiva del docente, en base de una metodología que se estructure con cimientos de preparación, diagnóstico, cumplimiento y síntesis con el objetivo de avalar la estabilidad emocional y la participación de su proceso para lograr el perfeccionamiento de las habilidades y capacidades inmerso desde un enfoque lúdico.

La Lúdica se basa en el reconocimiento del contexto sociocultural como mecanismo que puede causar placer en el sujeto, para que el mismo pueda involucrarse en las actividades y que a la vez, las mismas le ocasionen alegría y libertad (Blanco, 2018)

Por ejemplo, el niño se desarrolla en un ambiente social, ya que al dirigirse a un centro de educación este convive constantemente con otros y con su entorno, de esta forma logra manejar la autonomía, la creatividad, la iniciativa y la resolución de problemas, los cuales, a su vez, son componentes de la lúdica.

La Lúdica mantiene una mirada biopsicosocial, debido a que conlleva las características como la personalidad, el goce, el conocimiento y la creatividad. Zúñiga propone que se debe de reestructurar la pedagogía actual, para que de esta forma se pueda involucrar el componente lúdico a todos los diversos cambios que se involucran en un mundo moderno (Narvaez, 2022).

La lúdica ha avanzado hacia una perspectiva que abarca múltiples facetas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto, a su vez, facilita la adaptación y mejora de las políticas educativas con el objetivo de que los estudiantes puedan aprovecharlas al máximo, alcanzando una comprensión integral y adquiriendo conocimientos de real relevancia.

2.1.2 Las actividades lúdicas como procesos pedagógicos

Se identifican varias dimensiones que se deben de considerar como proceso pedagógico enfocado en la lúdica, y son Carvajal & Sánchez (2019):

- Características individuales, en las cuales se engloban todas aquellas capacidades individuales del estudiante, así como la personalidad que posee y las aptitudes del mismo.
- El ambiente socio familiar, involucra todas las condiciones que se puedan identificar en su hogar, tales como el barrio, las amistades o la familia.

- La realidad de la Unidad Educativa, por lo que se considera además enfocar el foco de atención a aquellas características de la escuela en la cual se encuentra el estudiante, tales como el método de estudio, los docentes y sus procesos de aprendizaje, u otros diversos factores que puedan influenciar en el desarrollo del estudiante.

La Lúdica engloba actividades como experimentar, curiosear, reflexionar, dialogar, por medio de experiencias que puedan constituir una pedagogía lúdica, para que los estudiantes puedan disfrutar las actividades y enfrentarse al desafío que conlleva el integrarse a determinadas situaciones (García , 2019).

Implementar la pedagogía lúdica es importante debido a que como expresa García (2019) existen saberes del conocimiento primordiales para el proceso de enseñanza, tales como, las cegueras o el error del aprendizaje, los principales conocimientos, la condición de los humanos, la identidad terrenal, que el estudiante pueda afrontar todas las incertidumbres que mantenga, enseñar al alumno a poder comprender lo expuesto, y la ética en el género de los seres humanos.

Paway (2020) expone las temáticas de la lúdica en relación a la pedagogía, entre ellas se identifican los siguientes tópicos:

Didáctica, debido a las constantes evoluciones por las que atraviesa el mundo, los estudiantes deben de estar educados para poder poseer las habilidades para enfrentarse a aquel desafío, es por ello, que la didáctica responde a esta característica en particular, debido a que los estudiantes, por medio de la práctica, son capaces de poder idear estrategias de resolución de problemas, implementando una técnica activa que ocasiona que fácilmente se puedan transformar junto con los cambios que se presenten en el mundo.

Transposición didáctica, describe aquel proceso en el cual el docente posee la capacidad de transformar el “saber”, o también denominado como el conocimiento, en un “saber enseñar”, es decir, que el profesional transforma aquellos términos complejos en formas que los estudiantes puedan comprender para que así adquieren conocimiento.

El Aprendizaje significativo, se considera como una interpretación individual del aprendizaje, debido a que, en el mismo, el aprendizaje se adquiere por la fusión entre los conocimientos nuevos y los conocimientos previos que posee el estudiante, por ello, los conocimientos previos van a ser independientes de los adquiridos por cada estudiante. Este tipo de aprendizaje se enfoca más en el hecho de comprender la significación que poseen algunos conceptos, con la finalidad de que el estudiante pueda intercambiar aquella información o compartirla.

2.1.3 Las actividades lúdicas como herramientas o juego

Las actividades lúdicas vinculadas con juegos sirven como estímulos en las siguientes áreas: atención, retentiva, razonamiento, creatividad y la realidad. Insertar el juego como estrategias lúdicas importante, dado que a través de este se efectúa un aprendizaje significativo, donde el niño se divierte y además aprende, desarrollando las habilidades motrices como las competencias cognitivas (Carvajal & Sánchez, 2019).

Al inmiscuir las actividades lúdicas como herramienta de juego, se deben efectuar actividades acordes a la edad del alumnado, además se recomienda comunicarles cual es el objetivo que presenta cada actividad, es aquí donde deben hacerlos partícipes de lo que van a ejecutar y la importancia como tal, incentivándolos

al entretenimiento, pero de una manera pedagógica, es decir de aprendizajes significativos que estimulen su desarrollo tanto a nivel físico como socio afectivo.

El juego se puntualiza como una actividad que se usa para el entrenamiento y goce de los estudiantes, es un recurso del ámbito educativo importante, debido a que, a través de este, los alumnos desarrollan nuevos conocimientos. El rol del docente se centra en facilitar el material lúdico, efectuar los objetivos, ser el ente mediador y explicar cómo se desarrollará la actividad, entre las características que presenta el juego según Benítez (2020) son:

- Se compone por ser un instrumento de índole creativo, y que desarrolla al máximo los niveles sensoriales, motores, musculares y psicomotriz del alumno.
- El juego constituye el contexto idóneo en el cual se pueda satisfacer las necesidades en el área educacional, además debe considerarse como un eje mediador que beneficia el aprendizaje.
- Inmiscuye una fuente motivacional donde se estimula la participación y el interés del alumno por las actividades que el docente presente, como material lúdico.

2.1.4 Enseñanza aprendizaje

Al indagar acerca del término enseñanza aprendizaje, Vázquez (2018) lo define como una habilidad que posee un sujeto en la adquisición de conocimientos, los mismos que los puede emplear en la cotidianidad.

Así el alumno logra adquirir herramientas para la adquisición de conocimientos a través de las enseñanzas impartidas por el docente. Es necesario recalcar que el proceso de enseñanza aprendizaje se conjeta como un aspecto

fundamental en el área educativa donde se prepara al estudiante no solo para el presente, sino para el futuro.

Es importante hacer énfasis que el proceso de enseñanza aprendizaje no consiste en memorizar información, sino en comprender esa información, analizarla y sintetizarla.

Dentro de este contexto Pérez (2020) menciona que para el proceso de enseñanza aprendizaje se necesita cuatro factores básicos: Inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

Todos los factores antes mencionados son importantes, sin embargo, se hace énfasis en la motivación, la cual es "querer aprender" y lo importante es el alumno, donde este despierte su motivación por la adquisición de aprendizajes, se concentre ante las actividades, las clases impartidas por los docentes.

2.1.5 Actividades lúdicas del docente como instrumento de enseñanza aprendizaje

En la actualidad muchos referentes teóricos intentan explicar y dar su punto de vista acerca del tema, inmiscuyendo la influencia que tiene las actividades lúdicas como instrumento de enseñanza aprendizaje. En este marco psicólogos y educadores, coinciden en que la actividad lúdica forma una clave esencial en el desarrollo pleno e integral del alumno.

Por otra parte, cada día son más los profesionales que evidencian y demuestran sus experiencias trascendentales que tienen con la lúdica y el mejoramiento y refuerzo de la enseñanza aprendizaje, siendo muy grato debido al aumento que presentan en la adquisición de destrezas referente a esta disciplina.

Según Vygotsky la actividad lúdica construye en los estudiantes el aprendizaje de su realidad social, adquiriendo significancia de las cosas, y del entorno que los rodea. Evolución en la que se da dos maneras, primeramente, a la que él denomina como la zona del desarrollo próximo, en la que los menores aprenden el significado de las cosas mediante su esfuerzo, y propio de la edad.

Las actividades lúdicas fomentan la atención, la memoria, y el lenguaje. Además, por otra parte, permite manifestar los sentimientos, emociones o conflictos interpersonales que posea el estudiante. Algunos maestros con la ayuda de otro profesional como es el caso del psicólogo mediante el juego pueden descubrir, si los estudiantes están potenciando traumas, o algún tipo de problemática que estén dificultando su proceso de enseñanza aprendizaje y la percepción propia de ver el mundo.

Numerosos estudios denominan el término “lúdica” como herramienta pedagógica que permite crear un ambiente optimo educativo, donde mediante instrumentos como el juego se pueda fomentar un aprendizaje motivado y certero. En la actualidad se busca darle validación a esta terminología, dado que su efectividad en los distintos ámbitos académicos ha sido remota. Tanto nacionalmente, como internacionalmente es un aspecto novedoso y nuevo que se están incluyendo en los estudios, para beneficiar a la población educativa.

Estos procesos lúdicos incluyen aspectos que conecten con la realidad del estudiante, busca crear instrumentos que le permitan al estudiante tener reflexión. Por lo tanto, si la herramienta es utilizar un juego, la acción de la misma no es solo hacer que el alumnado se divierta, o pase momentos placenteros, si no que tenga como

resultado una enseñanza aprendizaje óptimo, aspecto que se diferencia en gran manera de los juegos tradicionales.

2.1.6 La lúdica para promover la enseñanza aprendizaje

Las actividades lúdicas conceden a los estudiantes habilidades, las cuales les ayuda a inmiscuirse en el entorno, encontrarse en estado de precaución, fortalecer habilidades, además ayuda en la toma de decisiones y en las destrezas.

La lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje según Andrade (2018) se puede efectuar para:

- Favorecer el desarrollo de contenidos de creatividad, lógica, razonamiento, entre otros.
- Perpetrar estrategias para la resolución de problemas
- Insertar, contenido específico del currículo.
- Desarrollar la autoestima de los estudiantes.
- Diferenciar las propuestas didácticas.
- Incentivar, motivando a los alumnos el interés hacia las distintas disciplinas.

2.2 Importancia de las variables o tópicos clave

2.2.1 Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se configuran como un importante aporte para promover el aprendizaje enseñanza, este recurso se lo puede insertar tanto en el hogar como en el ámbito educativo (García , 2019).

La lúdica en la educación se define como una actividad importante de los alumnos, dado que es este se efectúa el desarrollo de sus habilidades, elaborando gracias a estos razonamiento lógicos, abstractos y juicios. El papel que presenta el

docente, consiste en ser mediador y facilitador de los materiales necesarios para las actividades, es decir se toma como un guía, dejando que sea el estudiante el protagonista, enfascando al máximo las necesidades y motivaciones del mismo.

La lúdica es una forma de poder interactuar con el mundo, por medio de los sentidos, la comprensión, la observación, la experiencia, la significación y contextualización.

La Lúdica permite integrar actividades que brinden un sentido a la vida y que puedan enriquecer diariamente a los estudiantes, puesto que engloba valores espirituales o sociales en el desarrollo de actividades como el juego, la danza o el arte (Perez & Luzmila, 2020). En otras palabras, permite que los estudiantes realicen el proceso pedagógico por medio de actividades que puedan incentivarlos a aprender.

2.2.2 Importancia del proceso enseñanza aprendizaje

La importancia de la enseñanza aprendizaje se configura como un proceso necesario para que un sujeto adquiera grandes conocimientos que le permita desarrollar sus habilidades y capacidades para inmiscuirse en el entorno. (Sánchez, 2018)

La enseñanza aprendizaje se relaciona indiscutiblemente con la educación, dado que se potencia habilidades, se genera grandes conocimientos, que, si son adquiridos de la manera idóneo, puede abrir grandes caminos en el sujeto, no solo en el nivel académico o laboral, sino en el nivel personal.

2.2.3 Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje

La importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje se centra en que es fuente de desarrollo a nivel socio emocional y cognoscitivo (Gonzalez & Rodriguez, 2018).

Se inmiscuye los diferentes tipos de actividades lúdicas que beneficie las distintas áreas del desarrollo o del aprendizaje; cementando que la lúdica es un aliado imprescindible para la comprensión del estudiante, así como su desarrollo socio emocional, dado que a través del juego se activa la convivencia entre pares, ajustándose a las normas que la sociedad instaure.

A través del tiempo la lúdica como actividad ha ido tomando importancia dado que múltiples investigaciones sugieren que es la manera en la que los estudiantes propician el desarrollo de su creatividad, y desenvolvimiento en los distintos ámbitos en las que funcionan en su vida diaria. La resolución de problemas es el principal componente que adquieren, al momento de fomentar aprendizaje en las actividades lúdicas de manera general, y lo mismo ocurre cuando esto es tomado como instrumento educativo para fomentar una enseñanza estratégica desde los niveles más básicos.

De esta manera, las actividades lúdicas se implementan en el proceso de enseñanza y aprendizaje explican como el docente debe de implementar estrategias que se puedan ajustar los intereses de los estudiantes así puede motivarlos y llegar al corazón de sus alumnos, de esta forma ayuda a realizar de manera más efectiva el proceso de aprendizaje. Además de ello, también se realiza ya que el docente debe de conocer las inquietudes de los estudiantes, con el propósito de identificar más

información que le pudiera ser útil para emplear estrategias de enseñanza, de esta forma dicha acción va generando que el proceso de aprendizaje se adapte a las particularidades de los estudiantes (Carvajal & Sanchez, 2019).

El juego también es considerado como un componente lúdico que ayuda en el proceso de aprendizaje. El juego tiene relación con el aprendizaje ya que ambos poseen un afán de poder superarse, ambos practican y entrenan las capacidades y las habilidades para mejorar en determinada actividad, y ambos emplean estrategias que les permitan limitar o superar las posibles dificultades, mientras que se encaminan hacia el éxito (Vásquez, 2018).

Cabe señalar que, a pesar de lo expuesto, no es tan fácil implementar el componente lúdico al proceso de aprendizaje, debido a que es necesario considerar ciertos requisitos, tales como, evaluar si la aplicación de aquel componente ocasionara que el aprendizaje sea más efectivo.

2.3. Modelos de las variables

Los modelos de variables contribuyen a la identificación de áreas específicas que podrían beneficiarse de intervenciones o cambios en las prácticas educativas, lo que hace que los hallazgos del estudio sean más relevantes y aplicables en entornos educativos reales. A continuación, se muestran los siguientes modelos de las variables: Variable independiente: Actividades lúdicas del docente y las Variable dependiente: Aprendizaje enseñanza del estudiante

Estos modelos de variables podrían proporcionar un marco de referencia para estudiar las actividades lúdicas implementadas por el docente y el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

2.4 Análisis comparativo

Tabla 1. Análisis comparativo

Dimensiones	Similitudes	Diferencias	Ventajas	Desventajas	Comentarios
Actividades lúdicas	Las actividades lúdicas se configuran como una estrategia de aprendizaje diseñada con el propósito de crear un ambiente agradable en el salón de clases, donde los alumnos puedan aprender, realizando el proceso de aprendizaje mediante diversas actividades lúdicas.	Las actividades lúdicas abarcan distintas opciones, como juegos educativos, dinámicas de grupo y más.	Las actividades lúdicas deben interpretarse como una actividad fundamental que debe inmiscuirse en el salón de clases, dado que contribuye a la adquisición de aprendizaje, aportando recreación para la comprensión, el interés y la atención. Inmiscuyendo el juego como actividad lúdica resulta verosímil dado que emplea aspectos positivos en los alumnos, entre esos aspectos positivos se	Entre las desventajas se puede encontrar: <ul style="list-style-type: none"> • Distracción • Permite desarrollar una serie de habilidades, sin embargo, la habilidad de expresión oral se convierte en difícil de desarrollar. • Puede conllevar a competitividad excesiva. 	A través de las actividades lúdicas, los estudiantes aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir, negociar y resolver conflictos, además contribuye en su capacidad de autoafirmación, además enseña actitudes de liderazgo y a relacionarse con su grupo

encuentra que permite dejar a un lado la enseñanza tradicional, involucrando nuevos recursos que crean una enseñanza amena, participativa y creativa, conformando de esta manera un aprendizaje significativo.

Enseñanza-aprendizaje

El método lúdico permite un proceso de enseñanza aprendizaje más dinámico, libre de aspectos mecanicista, facilitando el desarrollo de habilidades y el refuerzo de conocimientos de manera significativa en los estudiantes.

La enseñanza-aprendizaje se refiere al proceso mediante el cual se obtienen conocimientos, destrezas, valores y actitudes, lo que se logra a través del estudio, la

- Comunicación entre docente y estudiantes.
- Planificación de la enseñanza
- Se identifican las necesidades y posterior a ello se emplea la capacitación

Son tres los factores que influyen en el aprendizaje:

- Factor cognitivo. – Involucra la percepción, observación, retentiva entre otros.
- Factor afectivo-sociales. – Involucra los sentimientos,

Las actividades lúdicas se consideran un elemento esencial para proporcionar un proceso de enseñanza aprendizaje significativo en el alumno, a través de este se efectúa un fortalecimiento en las distintas áreas de aprendizaje entre ellas la área cognitiva, emocional, mental,

instrucción y la experiencia.	de los docentes.	relaciones interpersonales y la comunicación. • Factor de organización de estudio. – involucra las acciones de estudiar.	entre otras, donde se desarrolla al máximo las destrezas y habilidades del alumno
-------------------------------	------------------	---	---

Fuente: elaboración propia

2.5 Análisis crítico

En base a las aportaciones de los diversos autores se conjetura que la lúdica se configura como un importante aporte para promover el aprendizaje- enseñanza de los estudiantes, este recurso se lo puede insertar tanto en hogar como en el ámbito educativo. Su implementación debe adecuarse a las distintas etapas de desarrollo del alumno e impulsar a la creatividad del mismo. Resulta por ello idóneo, inmiscuir en el estudiante la paciencia, la persistencia para conseguir el logro de los objetivos trazados al inicio de la actividad.

La lúdica en la educación se configura como una actividad importante de los alumnos, dado que es este se efectúa el desarrollo de sus habilidades, elaborando gracias a estos razonamiento lógicos, abstractos y juicios. El papel que presenta el docente, consiste en ser mediador y facilitador de los materiales necesarios para las actividades, es decir se toma como un guía, dejando que sea el estudiante el protagonista, enfascando al máximo las necesidades y motivaciones del mismo.

La lúdica es una forma de poder interactuar con el mundo, por medio de los sentidos, la comprensión, la observación, la experiencia, la significación y contextualización. La Lúdica permite integrar actividades que brinden un sentido a la vida y que puedan enriquecer diariamente a los estudiantes, puesto que engloba valores espirituales o sociales en el desarrollo de actividades como el juego, la danza o el arte. En otras palabras, permite que los estudiantes realicen el proceso pedagógico por medio de actividades que puedan incentivarlos a aprender.

El proceso del aprendizaje puede ser comprendido desde diversos enfoques que permiten llevar a cabo actividades que potencialicen los conocimientos y capacidades de los estudiantes. El aprendizaje involucra habilidades, conocimientos,

actitudes y valores que permitirán lograr el estudio a través de diversas técnicas de enseñanza, y también con la implementación de la experiencia.

Por otro lado, las actividades lúdicas que se implementan en el proceso de enseñanza y aprendizaje explican como el docente debe de implementar estrategias que se puedan ajustar a las necesidades del educando, donde se pueda motivarlos y llegar al corazón de sus alumnos, de esta forma ayuda a realizar de manera más efectiva el proceso de aprendizaje. Además de ello, también se realiza ya que el docente debe de conocer las inquietudes de los estudiantes, con el propósito de identificar más información que le pudiera ser útil para emplear estrategias de enseñanza, de esta forma dicha acción va generando que el proceso de aprendizaje se adapte a las particularidades de los estudiantes.

El juego también es considerado como un componente lúdico que ayuda en el proceso de aprendizaje. El juego tiene relación con el aprendizaje ya que ambos poseen un afán de poder superarse, ambos practican y entrenan las capacidades y las habilidades para mejorar en determinada actividad, y ambos emplean estrategias que les permitan limitar o superar las posibles dificultades, mientras que se encaminan hacia el éxito.

Cabe señalar que a pesar de lo expuesto, no es tan fácil implementar el componente lúdico al proceso de aprendizaje, debido a que es necesario considerar ciertos requisitos, tales como, evaluar si la aplicación de aquel componente ocasionara que el aprendizaje sea más efectivo, es decir, necesita un propósito específico, algo que ocasione que se implemente determinada acción, no es un hecho que simplemente se realiza sin conocer los objetivos del mismo, como todo proceso requiere una finalidad, un fin.

Según la aportación de Piaget el aprendizaje es un proceso en el cual el niño convive y se interrelaciona con su alrededor para poder adquirir determinadas capacidades o habilidades. Desde este enfoque, la implementación del componente lúdico se hace mucho más importante de lo que se acaba de describir, ya que es justamente una de las características de la misma, el poder involucra las necesidades reales de los estudiantes y la adaptación de los mismos a la sociedad.

Capítulo III Marco Referencial

3.1 Reseña histórica

El proyecto investigativo hace un abordaje sobre el tema " influencia de las actividades lúdicas del docente como instrumento de enseñanza aprendizaje en los estudiantes" se desarrollará en la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo, creada el 5 de junio del año 1967, ubicada en el recinto santa Martha, Cantón Valencia, Provincia Los Ríos. Dicha institución se encuentra ubicada en el área rural, ofrece el servicio educativo de carácter mixto, y jornada matutina, para los niveles de EGB de 1ro a 7mo grado.

Abordando la historia de esta institución la cual en primera instancia se da como necesidad crear esta institución, ya que en este recinto no existía escuela alguna nace la necesidad y la idea de un noble morador y fundador del sector de nombre Pedro Pablo Villamil Carrera donar de su terreno un aproximado de 7.078m². para la construcción de esta institución dando inicio a los trámites correspondientes los cuales han sido debidamente autorizados en las entidades correspondientes.

Actualmente el ente educativo cuenta con 56 años de servicio y dedicación haciendo realidad el sueño de crear ciudadanos del mundo, y su mayor recompensa no está en los frutos de tan laborioso trabajo, sino en el esfuerzo de todos aquellos que se jugaron la vida por ser referentes perdurables de los proyectos de niños, jóvenes, familiares y colaboradores a lo largo de la historia de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo donde un día estudie mi ciclo de primaria y hoy tengo la oportunidad de haber regresado a trabajar como directora de este plantel educativo.

El ente educativo fue creado para cumplir con dos grandes objetivos: el primero es educar y servir a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo y el segundo servir a la comunidad. La creación Educación Básica Juan Montalvo fue una realidad gracias al absoluto apoyo del Sr Pedro Pablo Villamil Carrera y la Lic. Francisca Chicaiza

En la institución existen docentes con sus respectivos títulos, con altas experiencias en educación, con valores éticos y morales hacia los estudiantes, padres de familias donde existe una enseñanza idónea. La Escuela de Educación Básica Juan Montalvo cuenta actualmente con un total de 33 estudiantes, 1 docente con nombramiento, 1 docentes con contrato, la conformación del DECE inmiscuye una trabajadora social y una psicóloga. El lema de la institución se centra en: “No solo formamos buenos alumnos, sino buenos ciudadanos”.

3.2 Filosofía organizacional

3.2.1 Misión

Formar ciudadanos de pensamiento crítico, capaces de participar de manera íntegra en la sociedad, capaces de fomentar el dialogo y una cultura de paz.

3.2.2 Visión

La Escuela de Educación Básica Juan Montalvo aspira ser un ente educativo íntegro, inclusivo, innovación educativa para formar estudiantes con un agudo sentido de responsabilidad social y de superación humana.

3.2.3 Valores

La Escuela de Educación Básica Juan Montalvo, es un ente educativo encargado de desarrollar su gestión en base a la excelencia académica y valores humanos.

- Asegura una educación de alto nivel, con un enfoque en la relevancia, idoneidad y actualización en todas las etapas del proceso educativo, e incorpora evaluaciones continuas para facilitar la transición hacia la educación superior.
- Construcción de procesos de aprendizajes, mediante espacios de diálogo social, intercultural e intercambio de saberes entre docentes y educandos basado en el respeto.
- Una cultura de inclusión que promueva la construcción social y combata la desigualdad, con el objetivo de establecer una comunidad en la que los estudiantes se sientan seguros, bienvenidos, colaborativos y motivados.

3.2.4 Políticas de calidad

La Escuela de Educación Básica Juan Montalvo ofrece un servicio que tiene calidad, además se encuentra comprometido con los valores como respeto e inclusión, para lograr estudiantes que tengan un gran ímpetu y espíritu colaborador.

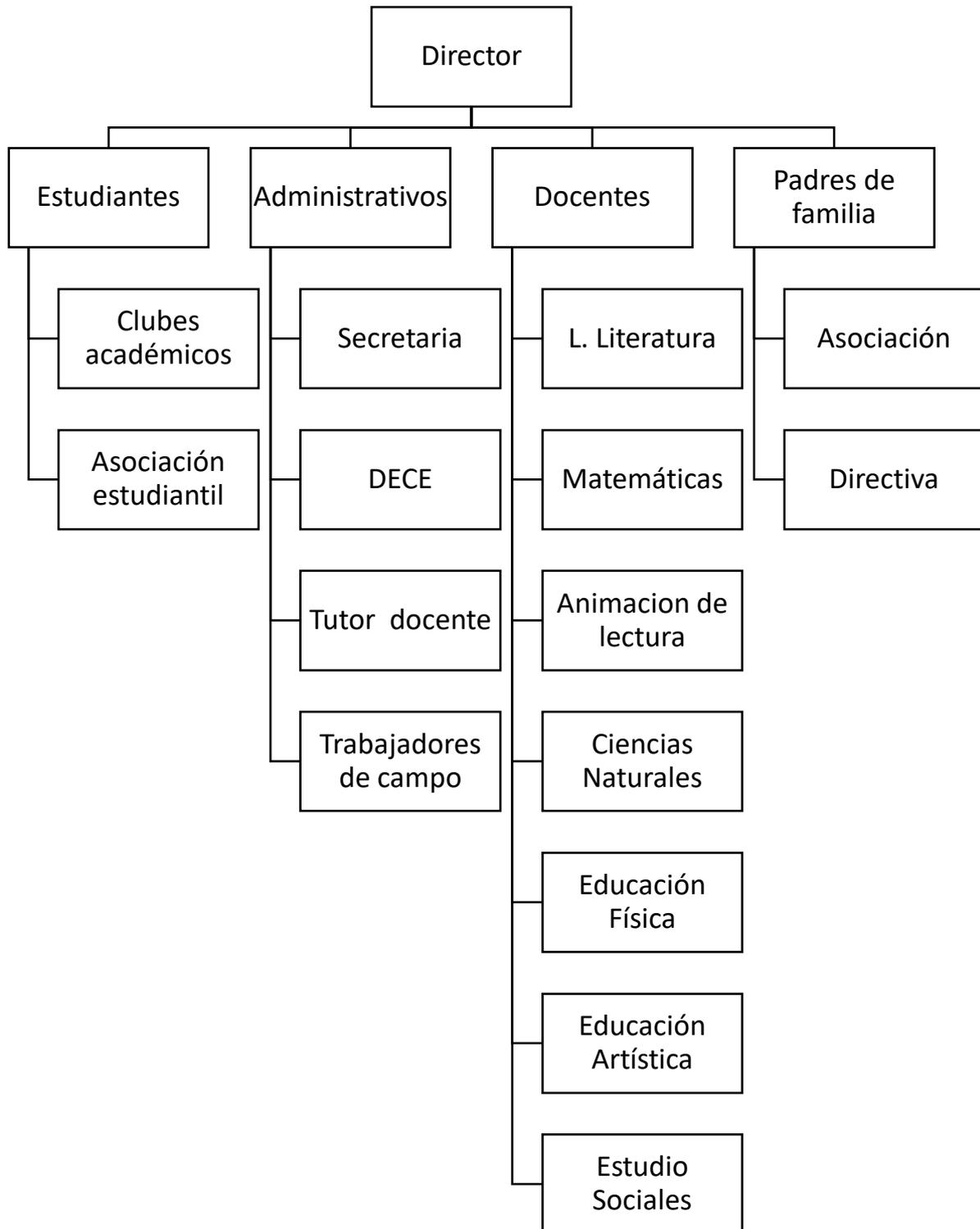
Plantea como objetivos:

Lograr que los docentes y el personal tanto administrativo como de servicios en un 77% alcancen los procesos que se estiman en el Sistema de Gestión de Calidad.

Optimar el nivel académico de los alumnos en un 77%.

3.3 Diseño organizacional

Ilustración 1. Diseño organizacional



Fuente: elaboración propia

3.4 Productos y / o servicios

La Escuela de Educación Básica Juan Montalvo brinda sus servicios educativos a la comunidad del recinto rural. Los aspectos internos y externos que ofrece son:

- Servicio de Departamento de Consejería Estudiantil
- Áreas deportivas
- Áreas verdes
- Cultura de vivencia basada en principios y valores.
- Cultura emprendedora.
- Personal docente y del DECE capacitados de acuerdo a los parámetros establecidos por la institución.
- Tutorías.
- Evaluaciones regulares de la calidad educativa.

Lo que pretende lograr este centro educativo es ir a la vanguardia de las instituciones educativas y ser la organización que proveerá un alto nivel académico. Lo que se desea incorporar son las actividades lúdicas como instrumento de enseñanza aprendizaje en el estudiante.

3.5 Diagnóstico organizacional

Con respecto a los aspectos internos de la institución, su infraestructura se encuentra en buenas condiciones, el proceso de enseñanza aprendizaje es óptimo, sin embargo, no se cuenta con una plena capacitación sobre actividades lúdicas, dado que aún se evidencia aspectos mecanicistas de enseñanzas, es necesario que se fomente una educación constructivista, una educación activa y dinámica, donde el estudiante pueda ser el protagonista dentro del salón de clases.

Algunos docentes no emplean estrategias lúdicas en sus clases, dado que prefieren evitarse la fatiga de investigar y planificar que actividades usarlas como hacerlo, por ello prefieren direccionarse hacia estándares ya propuestos dentro de la escuela.

Dentro de ese contexto se evidencia que varios educandos asisten al ente educativo desmotivados, con pereza, con sueño y con poco interés por adquirir nuevos conocimientos.

En el análisis situación interno obtenido a través de las fortalezas se evidencia que existe buen trato por parte de las autoridades, quienes se preocupan por el estudiantado de la institución, y que la misma cuenta con personal capacitado y calificado para laborar.

Respecto al análisis situacional externo obtenidas a través de las oportunidades se identificó que la institución cuenta con equipamiento de equipos tecnológicos, pero no todos los equipos tienen un buen funcionamiento.

Analizando la parte externa de la institución, se puede podemos identificar factores que no son favorables para la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo, como la inseguridad fuera de la institución, pudiendo ser víctima de robos lo estudiantes, docentes y colaboradores de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo.

Con el análisis situacional externo obtenido de las amenazas se comprobó que la institución no cuenta con señaléticas tanto interior como exterior y debido a esto los estudiantes están en constante peligro a la hora de la entrada y salida de

clases, no existe el apoyo de la Unidad Policía Comunitaria para el control en dicho establecimiento.

A continuación, se presenta la siguiente matriz:

Tabla 2.

FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> • Unión de los miembros de la institución • Docentes capacitados para impartir su asignatura • Apoyo de los padres de familias en el aspecto económico. • Técnicas y metas innovadoras actualizadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Escasa colaboración de padres en procesos pedagógicos • Falta de capacitación sobre temas como “actividades lúdicas como herramientas para el proceso de enseñanza aprendizaje” • Falta de comunicación entre docentes (reuniones)
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo tecnológico • Convenios de apoyo con diversas instituciones • Realización de capacitación y talleres a estudiante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de seguridad policial • Inestabilidad laboral • Escasa señalética interior-exterior

Fuente: elaboración propia

Capítulo IV Resultados

4. Propuesta de Mejora

4.1 Diagnóstico

La presente propuesta se fundamenta a través de fuentes bibliográficas, donde diversos autores mencionan las actividades que han empleado y los resultados positivos que han logrado. En este sentido la lúdica se considera como una de las estrategias más completa que hay desde tiempos remotos, la misma que permite formar sujetos de manera integral.

A nivel mundial, en el ámbito educativo es motivo de preocupación las deficiencias y desmotivación en el aprendizaje de la matemática que presentan los estudiantes en todos los niveles de educación. Esta situación, en cierto modo afecta sustancialmente al ciudadano del presente y del futuro del cual se aspira se integre de manera activa en sus comunidades y participe en el desarrollo de su país; por lo que se hace necesario que los docentes de todos los niveles atiendan estas falencias estratégicamente.

El proceso de adquisición de conocimiento se encuentra obstaculizado por una serie de dificultades que impiden avanzar y alcanzar plenamente los objetivos establecidos. Esta situación tiene un impacto significativo en el crecimiento integral y, como resultado, puede dar lugar a desafíos adicionales en la adquisición de conocimientos futuros, por lo tanto, esto constituye una problemática en forma directa que hay que fortalecer con actividades didácticas que sean desarrolladas por el docente para minimizar esta situación en los estudiantes.

A través de la lúdica, los sujetos expresan sus sentimientos, existe predisposición para integrarse en el contexto social, aprendes nuevos saberes,

compartir, convivir con su entorno, por ello es una estrategia tan completa, que debe ser incorporada en el salón de clases, por los docentes.

Dentro de este contexto, el plan de mejora se integra en enfoques educativos con un énfasis en aspectos cognitivos. Este enfoque implica la exploración de estrategias y experiencias de enseñanza-aprendizaje diseñadas para abordar las demandas y requerimientos de aprendizaje actuales.

En efecto, la lúdica satisface una necesidad educativa contemplada en la política educativa de Ecuador. Esto se debe a que los resultados de las evaluaciones de aprendizaje en matemáticas en los últimos años indican la existencia de un desafío que requiere la aplicación de nuevas estrategias y recursos pedagógicos. Además, el Ministerio de Educación está llevando a cabo varias iniciativas para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, lo que respalda de manera empírica la propuesta de utilizar juegos como herramienta educativa.

La presente propuesta es una estrategia didáctica direccionada a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje. La propuesta se justifica en base a lo observado, donde evidencia que en el ente educativo Juan Montalvo no se emplean actividades educativas basadas en lo lúdico, por otra parte, la investigación documental, donde diversos autores realizan aportes relevantes sobre como utilizan las lúdica como estrategia didáctica de atención e interés en la educación, con el objeto de reforzar el aprendizaje del estudiante en formación.

4.2 Diseño de la Mejora

El propósito fundamental del diseño de la mejora es proporcionar a los profesores estrategias pedagógicas basadas en la lúdica, con el fin de facilitar el desarrollo de habilidades en los estudiantes, abordando respectivamente en las

habilidades del pensamiento lógico y creativo, para fortalecer falencias, en los estudiantes, en cuanto a su aprendizaje, de esta disciplina.

En este diseño de mejora se inserta actividades para trabajar aspectos necesarios en el estudiante, como pensamiento espacial razonamiento lógico, estas actividades están diseñadas con claridad en términos de sus objetivos, descripciones y recursos, lo que permite al docente utilizarlas de manera sencilla y personalizarlas según sus necesidades.

El proyecto contempla ejemplos de clases que incorporan actividades entretenidas como estrategias de enseñanza, además de propuestas diseñadas para implementar en toda la institución, y una detallada descripción de diversos recursos educativos que contribuyen significativamente al avance en el campo.

En este contexto, es fundamental reconocer la importancia de la lúdica en el ámbito educativo, ya que ofrece una vía distinta para la adquisición del conocimiento al captar el interés del estudiante en el tema en cuestión. La incorporación de la lúdica posibilita la formación de hábitos de estudio, organización y entusiasmo por las tareas escolares, promoviendo una comprensión efectiva y un ambiente de convivencia social armonioso, lo que da lugar a un aprendizaje realmente significativo.

En relación a las condiciones generales se requiere de los siguientes elementos:

- Los docentes podrán participar voluntariamente de las actividades planteadas, con el objetivo de apoyar el enriquecimiento personal de cada estudiante en lo que respecta a la enseñanza de las matemáticas.

- Estudiantes motivados e interesados por mejorar su aprendizaje en la disciplina de las matemáticas.
- Un espacio cómodo y con la infraestructura adecuada para evitar la fatiga, el cansancio o el estrés.
- Tiempos establecidos tanto por los estudiantes como por el docente. Esto debido a que no se puede extender una gran cantidad de tiempo, ya que podría volverse tedioso para los participantes.
- Seleccionar y garantizar los recursos materiales necesarios para la implementación de las actividades.

4.3 Mecanismo de Control

Se toma como mecanismo de control el método Delphi, el cual se presenta como una herramienta adecuada para evaluar y respaldar la propuesta de etapas que se planea llevar a cabo en la creación de grupos de investigación mediante su aplicación.

Tabla 3.

Método Delphi

Fase I	Selección del problema
	La realidad origina desafíos, y la curiosidad e imaginación humanas estimulan la identificación de los problemas que se pueden observar.
Fase II	Selección de expertos

Es importante tener en cuenta tanto el conocimiento como la experiencia al elegir a alguien como un "experto", y se sugiere optar por un número impar que no exceda los 30 individuos.

Fase III**Elaboración de cuestionarios**

La cuestión de investigación y el problema deben definirse mediante el uso de un instrumento, en este caso un cuestionario, que debe estar redactado de manera nítida y exacta, mientras se mantiene la confidencialidad de los expertos.

Fase IV**Búsqueda de resultados**

La retroalimentación es la parte fundamental de este proceso, ya que el consenso final será la decisión que el grupo de expertos tome sobre un tema de investigación específico.

Fase V**Del pronóstico**

Este proceso se distingue por el hecho de que la capacitación de los expertos

propondrá soluciones actuales a un problema de investigación específico y para anticipar lo que podría suceder en el futuro si no se aborda de manera inmediata.

Fuente: elaboración propia

4.3.1 Fase I: Selección del problema

En la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo, se observan varios docentes que no emplean estrategias lúdicas en el salón de clases, debido a que prefieren evitarse la fatiga de investigar y planificar las actividades que pueden implementar, por este motivo prefieren utilizar aspectos mecanicistas ya propuestos. En base a ello surge la siguiente interrogante ¿Cómo influyen las actividades lúdicas del docente en la enseñanza aprendizaje de los alumnos?

4.3.2 Fase II: Selección de expertos

El presente trabajo de índole investigativo, se emplea a través de una metodología cualitativa, con su respectiva técnica la entrevista, la población seleccionada. Los estudiantes elegidos para la muestra son del séptimo grado de la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo, y consisten en un total de cinco alumnos.

Este trabajo investigativo se llevó a cabo en la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo, que tiene una población de 33 estudiantes, de los cuales se toma como muestra a los alumnos de séptimo grado, un total de 5 estudiantes. Además, se emplea una entrevista a dos docentes del ente educativo.

4.3.3 Fase III: Elaboración de cuestionarios

Objetivo de la encuesta: Evaluar el empleo de actividades lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado en la Escuela Juan Montalvo (Ver la tabla del cuestionario en Anexo I).

Objetivo de la entrevista: Diagnosticar el uso de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de 7mo año de la Escuela Juan Montalvo (Ver la tabla de la entrevista en Anexo II).

4.3.4 Fase IV: Búsqueda de resultados

4.3.4.1 Resultado y análisis de la encuesta a estudiantes

1.- En el proceso de enseñanza - aprendizaje tu profesor/a hace dinámica la clase.

Tabla 4.

El docente realiza dinámica en la clase.

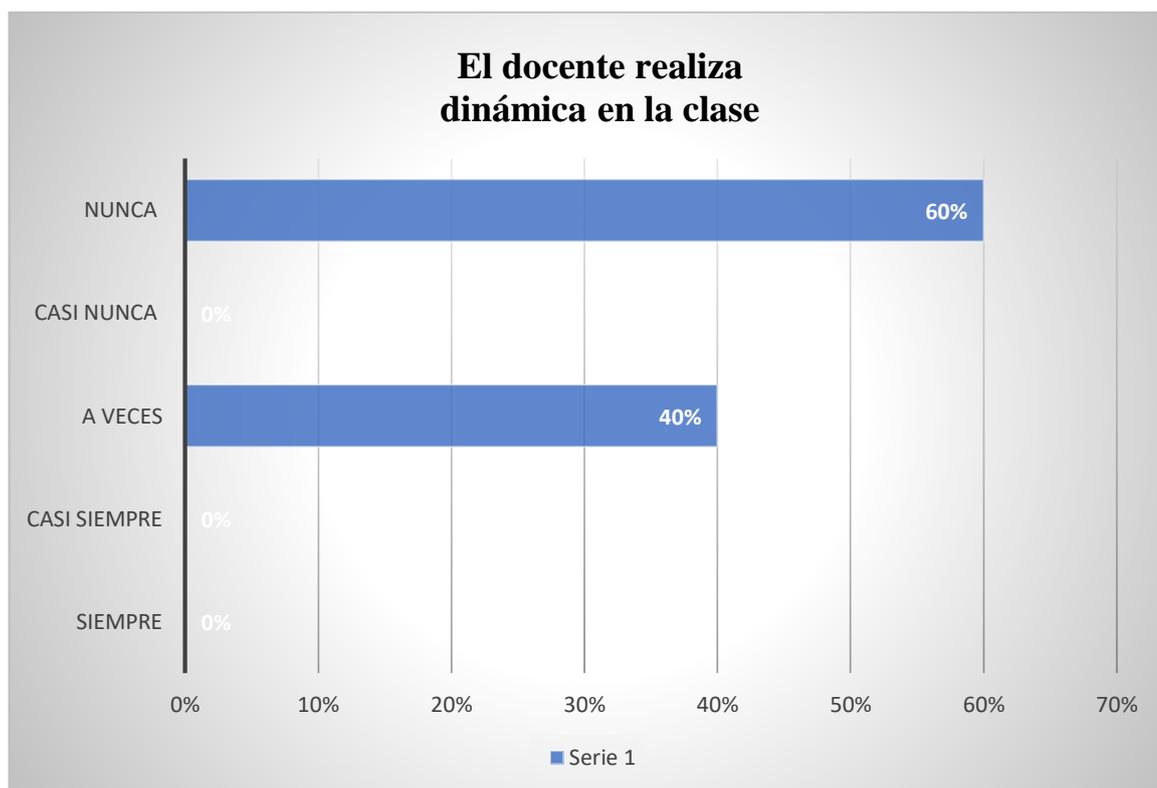
Valoración	Frecuencia	Porcentaje (%)
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	40%
Casi nunca	0	0%
Nunca	3	60%
Total	5	100%

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes que indican que el docente aplica dinámica en el salón de clases.

De los 5 estudiantes encuestados que es el 100%, el 60% menciona que NUNCA las clases son dinámicas mientras que el 40% señalan que A VECES. Por lo tanto, los estudiantes perciben que en la dinámica de enseñanza-aprendizaje, los profesores no hacen que la clase sea interactiva, lo que resulta en una menor participación por parte de los alumnos en el aula.

Figura 2.

El docente realiza dinámica en la clase



Fuente: Elaboración propia

2.- Consideras que se te hace complicado entender las clases impartidos por tu profesor/a.

Tabla 5.

Consideras que se te hace complicado entender las clases impartidos por tu profesor/a

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
------------	------------	------------

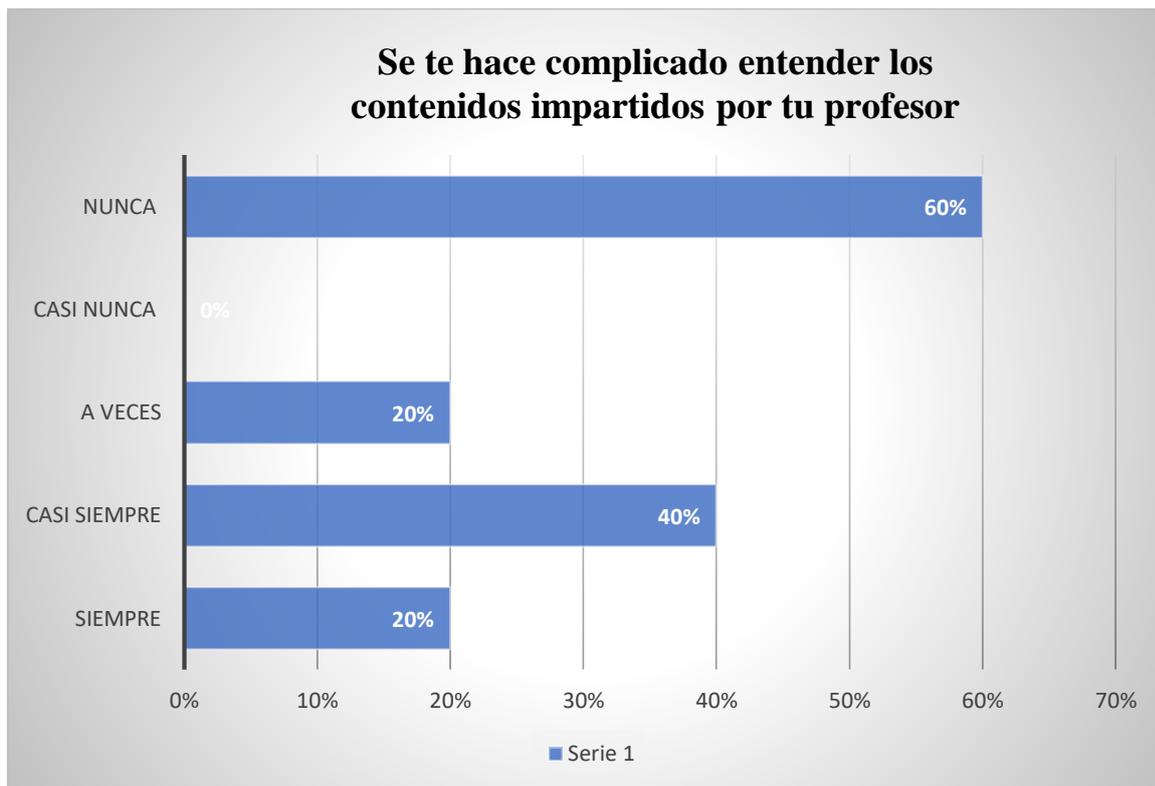
Siempre	1	20%
Casi siempre	2	40%
A veces	1	20%
Casi nunca	0	0%
Nunca	1	20%
Total	5	100%

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes que consideran que se le dificulta entender las clases impartidas por el docente.

De las 5 personas encuestadas, el 40% indican que CASI SIEMPRE se le complica entender los contenidos impartidos por el docente, el 20% indica que siempre, otro 20% señala que nunca y finalmente el 20% restante mencionan que a veces. En consecuencia, los alumnos opinan que su maestro o maestra no promueve la comprensión del material de clase a través de actividades lúdicas, sino que se basa únicamente en el texto. Los docentes deben incluir material educativo lúdico, para lograr una mayor asimilación de conocimientos y favorecer al aprendizaje de los educandos.

Figura 3.

Se te hace complicado entender los contenidos impartidos por tu profesor



Fuente: elaboración propia

3.- El profesor/a utiliza actividades lúdicas para dar sus clases.

Tabla 6.

El profesor/a utiliza actividades lúdicas para dar sus clases

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	40%
Casi nunca	1	20%

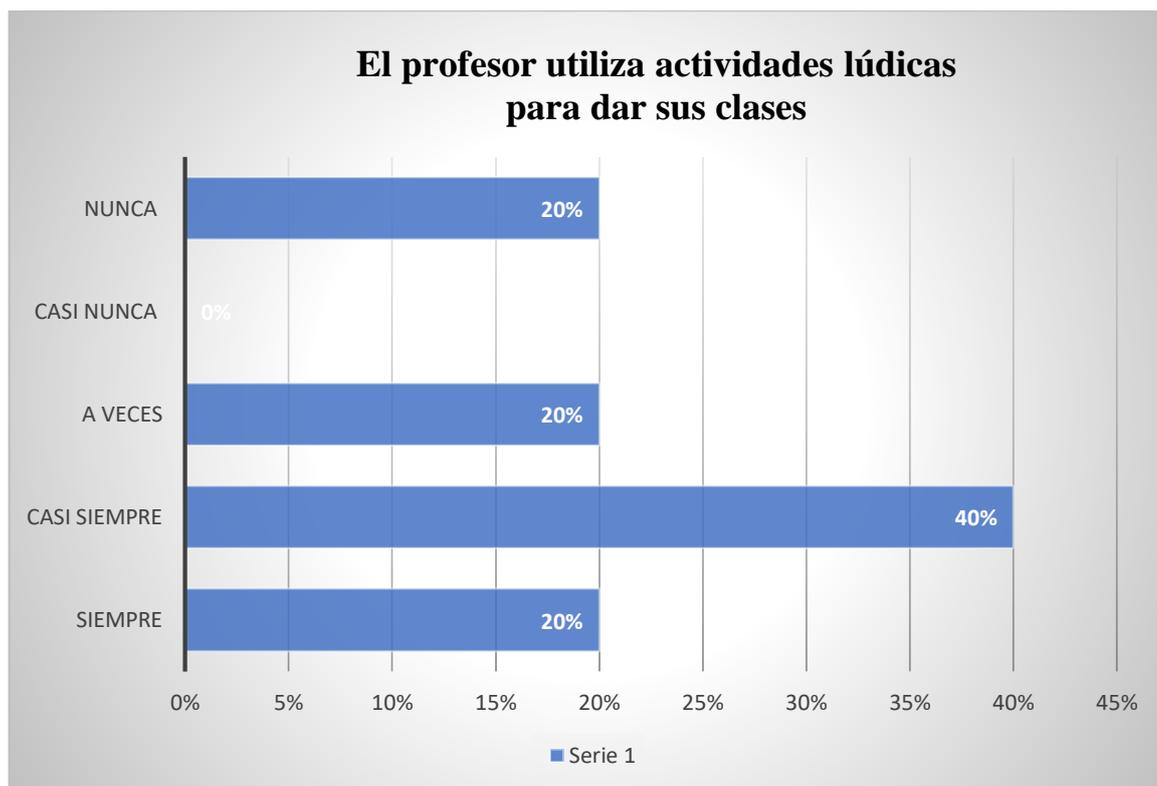
Nunca	2	40%
Total	5	100%

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes que consideran que el docente utiliza actividades lúdicas para dar sus clases.

De los 5 estudiantes encuestados que el 100%, un 40% indica que nunca el docente emplea actividades lúdicas para dar sus clases, el otro 40% menciona que a veces y el 20% restante acontece que casi nunca. Se llega a la conclusión de que los profesores no emplean de manera efectiva diversos recursos o materiales didácticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas. Se sugiere considerar el uso de ciertos materiales con el fin de promover el aprendizaje de los estudiantes.

Figura 4.

El profesor utiliza actividades lúdicas para dar sus clases



Fuente: Elaboración propia

4.- A través de la actividad lúdica, tu maestro o maestra te ayuda a conectar lo que ya sabes con la nueva información.

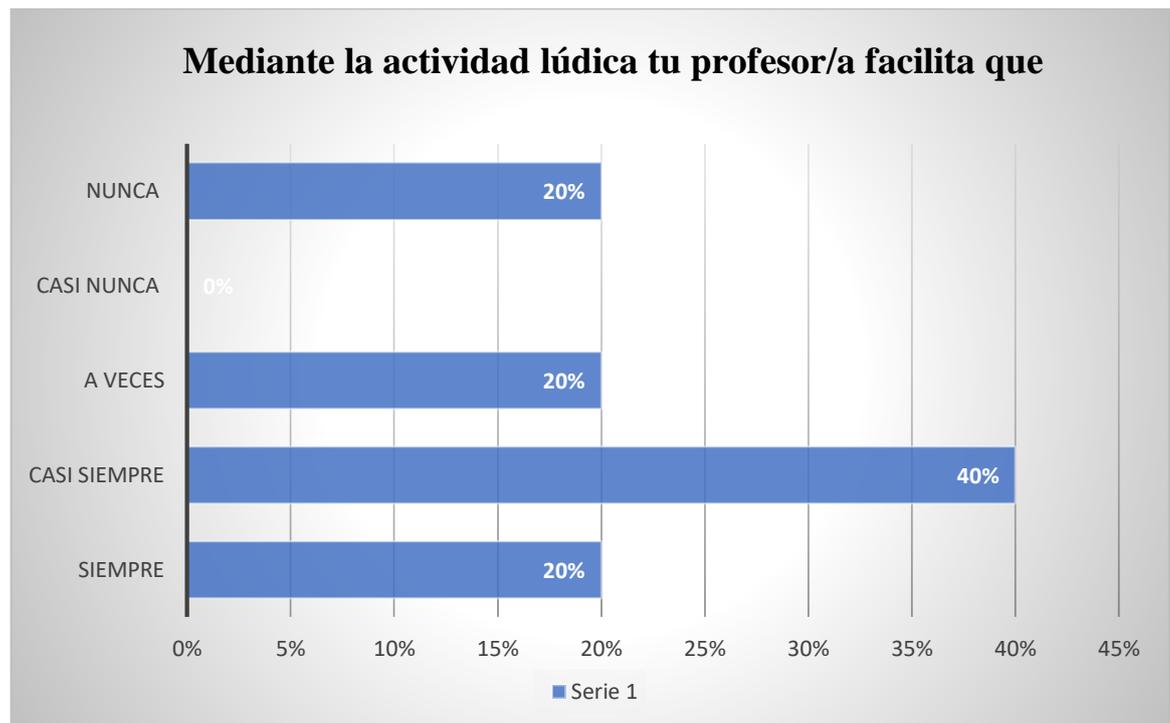
Tabla 7.

Conocimientos previos con la nueva información.

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	40%
Casi nunca	3	60%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes que consideran que el docente a través de las actividades lúdicas ayuda a conectar los conocimientos previos con la nueva información.

De los cinco estudiantes encuestados que es el 100%, un 60% señala que CASI NUNCA el docente facilita que relacione sus conocimientos mediante el juego, mientras que el 40% indica que a veces. En consecuencia, los y las estudiantes consideran que su docente no facilita que relacione sus conocimientos previos con la nueva información mediante la aplicación de juegos.

Figura 5.*Conocimientos previos con la nueva información*

Fuente: elaboración propia

5.- ¿Consideras que el juego desempeña un papel significativo en tu crecimiento intelectual?

Tabla 8.*El juego es importante para tu desarrollo intelectual*

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	60%
Casi siempre	1	20%
A veces	1	20%
Casi nunca	0	0%

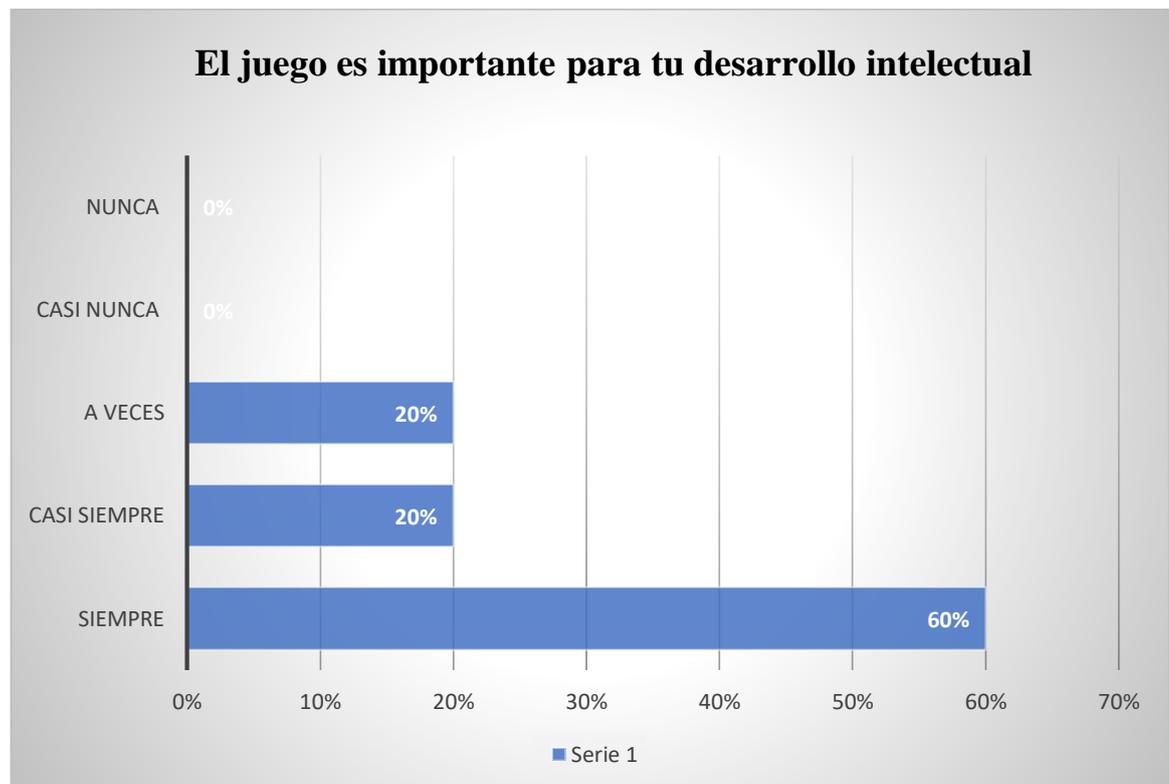
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes que consideran que el juego es importante para el desarrollo intelectual.

Un 60% señala que Siempre considera importante el juego para su desarrollo intelectual, mientras que el 20% indica que a veces y un 20% señala que casi siempre. La conclusión principal es que la mayoría de los encuestados cree que el juego contribuye al desarrollo de sus habilidades. Se aconseja utilizar juegos que fomenten y mejoren las distintas capacidades y destrezas de los estudiantes.

Figura 6.

El juego es importante para tu desarrollo intelectual



Fuente: elaboración propia

6.- Demuestra interés por las clases cuando tu profesor/a incluye juegos.

Tabla 9.

Demuestra interés por las clases cuando tu profesor/a incluye juegos.

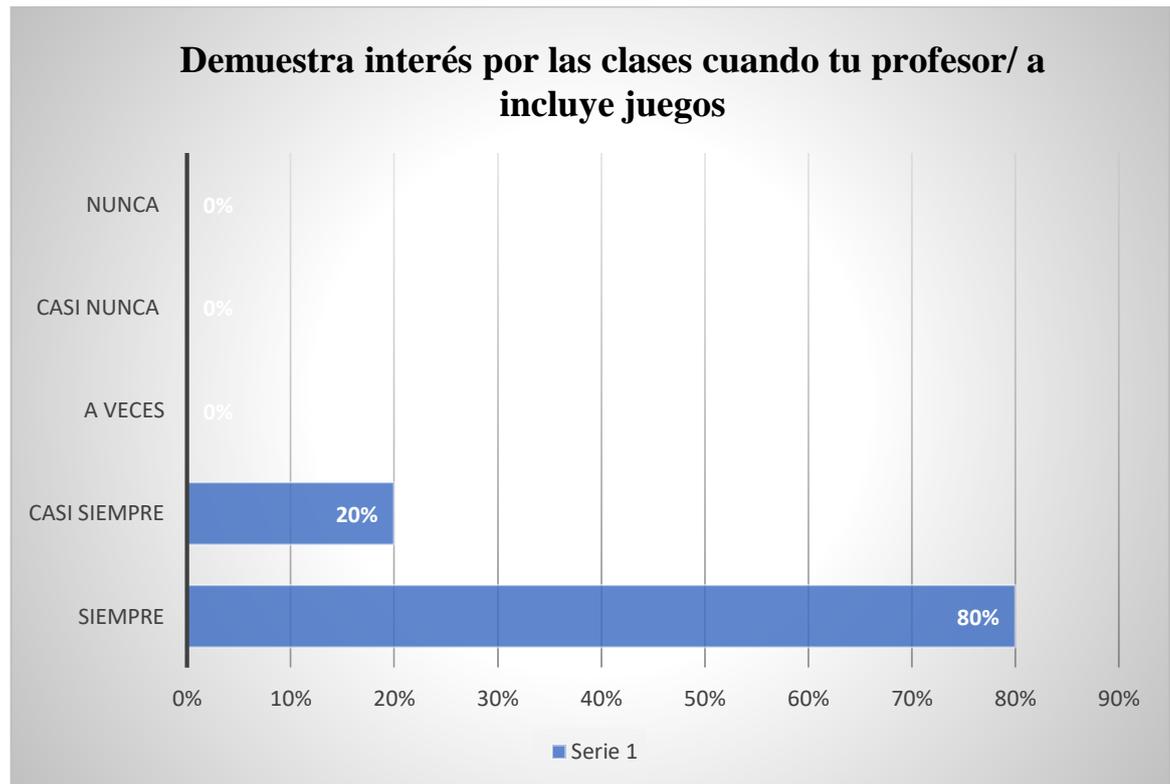
Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	80%
Casi siempre	1	20%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes que consideran que muestran interés cuando el docente incluye juegos.

El 80% indica que SIEMPRE demuestra interés por las clases cuando el docente incluye juegos, un 20% indica que casi siempre. En su mayoría los estudiantes manifestaron que si se demuestra interés por las clases cuando su docente incluye juegos. En efecto el juego propicio a que los estudiantes se integren y socialicen fácilmente, brindándole mayor comunicación y sobre todo se sienta seguros de lo que hacen y actúan.

Figura 7.

Demuestra interés por las clases cuando tu profesor/a incluye juegos.



Fuente: elaboración propia

7.- En clase tu profesor te motiva mediante la utilización de actividades lúdicas.

Tabla 10.

En clase tu profesor te motiva mediante la utilización de actividades lúdicas.

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	20%
A veces	2	40%

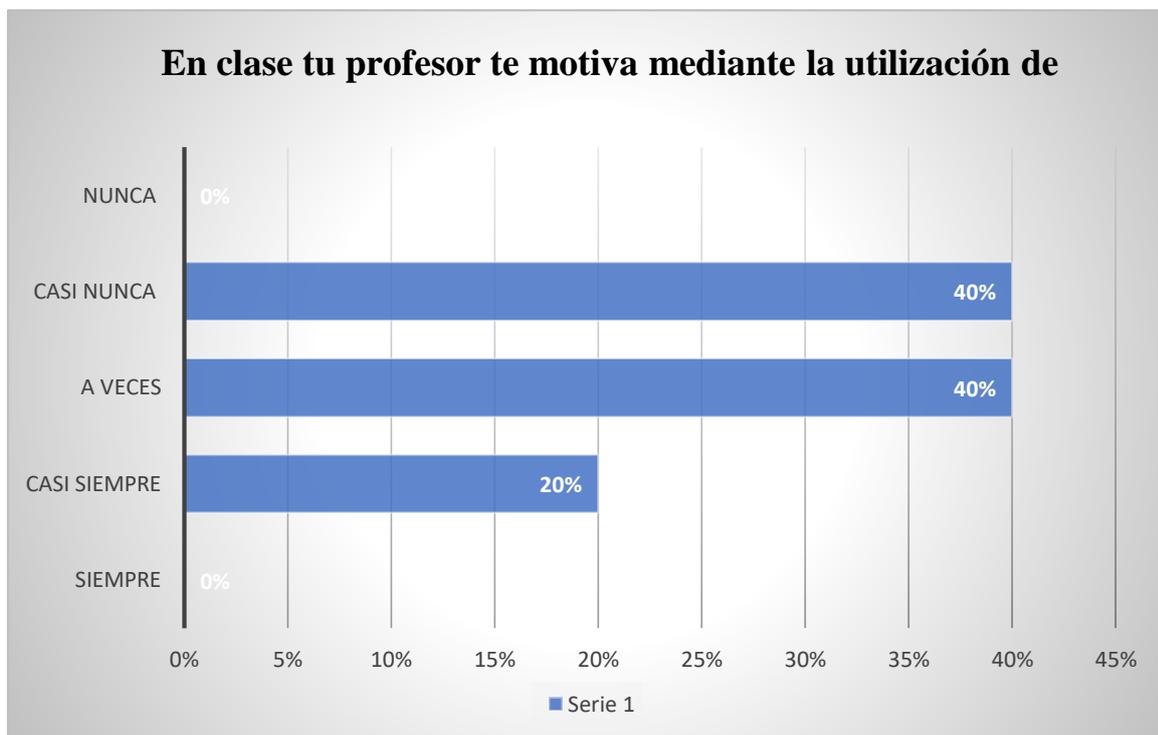
Casi nunca	2	40%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes que consideran que se sienten motivados por el docente a través de las actividades lúdicas.

El 40% señala que A VECES el docente motiva a los estudiantes mediante la utilización de actividades lúdicas, otro 40% señala que CASI NUNCA y un 20% indica que CASI SIEMPRE. Se concluye que en clase el docente muy pocas veces estimula al grupo mediante el juego. Es por ello que se recomienda utilizar juegos que sean atractivos e interesantes para los estudiantes para estimular su aprendizaje.

Figura 8.

En clase tu profesor te motiva mediante la utilización de actividades lúdica



Fuente: elaboración propia

8.- Consideras que tu profesor/a incluye en las clases actividades lúdicas que ayudaran a mejorar tu nivel de autoestima.

Tabla 11.

Consideras que tu profesor/a incluye en las clases actividades lúdicas que ayudaran a mejorar tu nivel de autoestima.

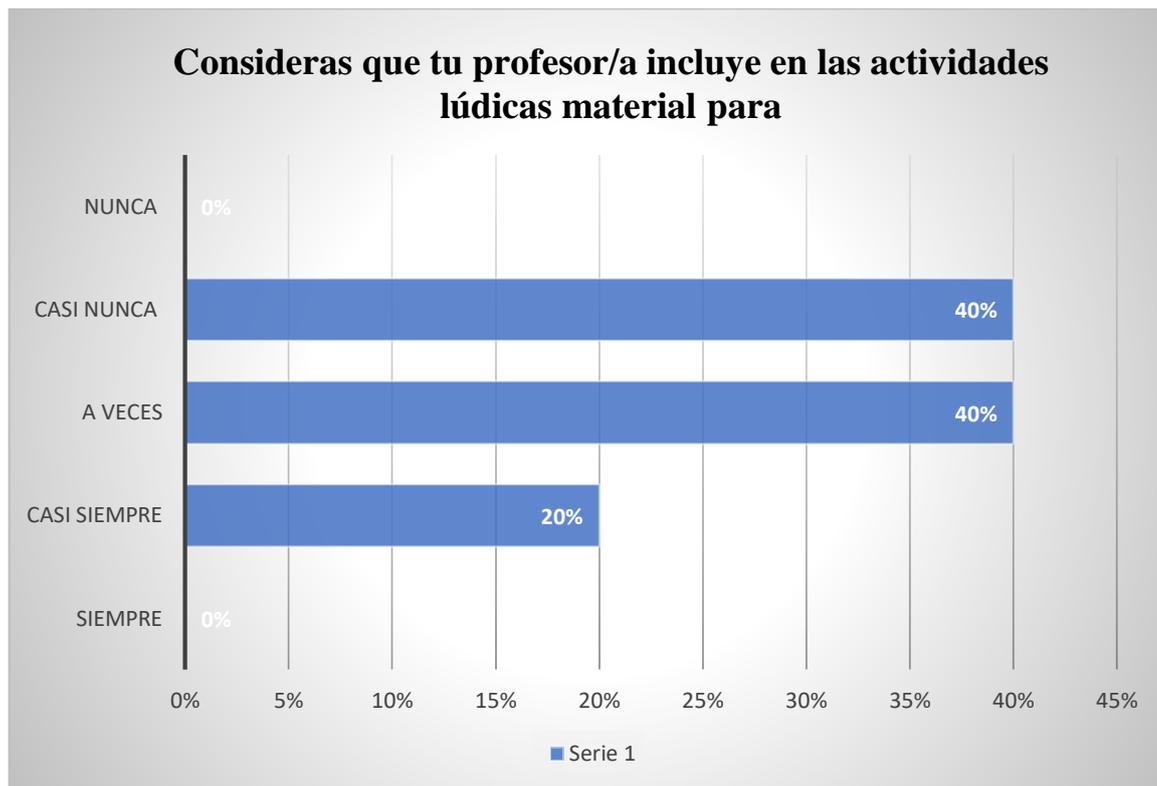
Valoración	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	20%
A veces	2	40%
Casi nunca	2	40%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Nota: Esta tabla muestra la cantidad de estudiantes que consideran que el docente incluye en las clases actividades lúdicas que ayudaran a mejorar el nivel de autoestima.

Un 40% indica que A VECES el docente estimula al grupo mediante el juego, el otro 40% señala que CASI NUNCA y un 20% restante indica que CASI SIEMPRE. Se concluye que en clase el docente muy pocas veces estimula al grupo mediante el juego. Es por ello que se recomienda utilizar juegos que sean atractivos e interesantes para los estudiantes para estimular su aprendizaje.

Figura 9.

Consideras que tu profesor/a incluye en las actividades lúdicas ayudaran a mejorar tu nivel de autoestima.



Fuente: elaboración propia

Resultado y análisis de la entrevista a docentes

Tabla 12. Resultado y análisis de la entrevista a docentes

Preguntas	Entrevistados		Análisis
	E1	E2	
1. ¿Facilita la comprensión de los contenidos a través del uso de	En el salón de clases mientras más actividades lúdicas se implementan	Si facilita, ya que se promueve la cooperación e integración del estudiante.	Los docentes entrevistados concuerdan en cuanto a la implementación de

actividades lúdicas?	mejor será la captación de los contenidos.	actividades lúdicas en las aulas de clase, pues permite que los estudiantes logren una mejor comprensión en el salón de clases.
-----------------------------	--	---

2. ¿En su planificación curricular diseña actividades lúdicas que promuevan la participación de los estudiantes?	Todo debe ir encaminado a que la mayoría de estudiantes recepten los aprendizajes aplicando diferentes estrategias, sin embargo, por el factor tiempo, se me hace complicado aplicar actividades	No siempre incorporo actividades lúdicas, pero cuando lo hago, lo coloco en las planificaciones, ya que me permite estimular habilidades sociales, cognitivas, psicomotrices y emocionales de los estudiantes.	En la entrevista realizada los docentes manifestaron que, en ocasiones incluyen dentro de su planificación curricular actividades lúdicas, porque permite que los estudiantes a través de la motivación participen
---	--	--	--

	lúdicas en el curso.		activamente en las clases.
3. ¿Aplica actividades lúdicas para que los estudiantes relacionen los conocimientos previos con nueva información?	En ocasiones, debido a que se necesita del juego para poder receptar mejor la información.	La mayoría de las veces, para así impulsarle confianza y motivación al estudiante.	Ambos docentes ocasionalmente aplican actividades lúdicas antes de profundizar en un nuevo tema de clase, para que los estudiantes relacionen la nueva información con experiencias previas.
4. ¿Cree usted que los juegos despiertan el interés de los estudiantes por aprender?	Cuando se aplican actividades lúdicas los estudiantes se motivan y no ven difícil la asignatura.	Si, pues es una mejor manera de que los estudiantes puedan comprender el tema y se le facilita poner en práctica.	Los docentes expresaron que los estudiantes se motivan cuando ellos aplican estrategias de juegos al momento de impartir su clase.

5. ¿Como considera usted que esta actualmente el nivel de desempeño académico de los estudiantes?	Se encuentra un poco bajo, debido a la modalidad virtual que les toco cursar por motivo de pandemia, y por más esfuerzo que el docente realice no se llega al 100%, el nivel de conexión de los estudiantes no es el más optimo a eso súmele la deficiencia de recursos tecnológicos que poseen para conectarse.	Actualmente se encuentra bajo, debido a que no todos los docentes se encuentran capacitados en el tema de la enseñanza a través de la lúdica, sin dejar a un lado la modalidad virtual por la que el estudiante tuvo que cursar debido a la pandemia.	Los docentes coinciden en que el nivel de desempeño de los estudiantes es bajo, pues por la pandemia y debido a la ausencia de docentes capacitados en materia de la enseñanza a través de las actividades lúdicas.
--	--	---	---

4.3.5 Fase V: Pronóstico

Se determinó que, si existen dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues una de las causas más relevantes es que en el cuestionario realizado los resultados arrojados expresan que los docentes no están impartiendo los contenidos de la asignatura aplicando actividades lúdicas que motiven a los educandos, llevando a no estar interesados, lo que, en ocasiones, puede repercutir en que se aíslen en su entorno educativo. Asimismo, las actividades lúdicas servirán para consolidar y fortalecer los conocimientos adquiridos por los estudiantes. Estas actividades incrementarán la socialización al fomentar el trabajo en equipo y contribuirán a un aprendizaje con mayor significado. También impulsarán la motivación y generarán un cambio positivo en la actitud hacia las clases.

Ante este pronóstico es esencial presentar las actividades didácticas que el docente puede implementar en el salón de clases:

Tabla 13.

Actividades lúdicas

Actividad lúdica	Número de participantes	Tiempo estimado	Destreza a desarrollar	Beneficio para el estudiante	Instrucciones del juego
Crucigrama	1	20	Identificar palabras relacionadas con el adjetivo	El alumno analizará las características de los adjetivos.	El estudiante recibirá una explicación acerca de cómo está organizado el crucigrama, y

las preguntas
estarán
relacionadas
con los
adjetivos.

Sigo la pista hasta adivinar la palabra Todos los estudiantes

Identificar Reconocer el El docente a su
los términos periodo de la criterio forma
que están revolución grupos de tres
relacionados liberal sus integrantes,
con la características luego,
Revolución y precursores comenzará con
Liberal en el interrogantes
Ecuador hasta que el
estudiante
adivine la
palabra.

La rueda mágica del conocimiento Grupo de tres 15 estudiantes

Analizar la Fomenta la El alumno
crisis competencia, tendrá que
económica y desarrolla una arrojar el dardo,
política entre mejor y en función de
los años puntería, la casilla que
1920 y 1940. fomenta la alcance,
lógica e responderá a la
pregunta

				interpretación gráfica.	planteada por el profesor.
Bingo de la historia	Grupo de 3 estudiantes	30	Analizar lo que fue la guerra con el vecino país del Perú.	Mantiene la atención, estimula actividad perceptiva analítica y enriquece vocabulario referente al tema.	Las cartillas serán impartidas y los estudiantes, deben decir "bingo" solo si la casilla está completa.
Mi primer debate	Grupo de 2 estudiantes	40	Las leyendas del Ecuador	Discutir sobre las leyendas del Ecuador.	En una hoja de papel los estudiantes anotarán las principales leyendas que existen en el país, Posteriormente, se cotejarán las opiniones de

			todos basándose en las leyendas.
--	--	--	--

<p>Sálvame con tu conocimiento. El abecedario</p>	<p>Grupo de tres 40 estudiantes</p>	<p>Estimula la creatividad y la inventiva, lo que permitirá al estudiante relacionar las palabras con los temas estudiados, mejorando así su proceso de aprendizaje.</p>	<p>Cada alumno dirá letras y el docente las anotará en la pizarra. Si la letra no pertenece a la palabra, se comenzará a dibujar el juego del ahorcado.</p>
--	-------------------------------------	--	---

Fuente: elaboración propia

Primera actividad

Crucigrama

Recursos: crucigrama

Objetivo: Identificar palabras relacionadas con el significado de “adjetivo” y colocar ejemplos a partir de definiciones que son propuestas en el salón de clases.

Beneficios de las actividades recreativas: Estos juegos contribuyen a mantener la concentración, promueven el desempeño personal y mejoran la habilidad de razonamiento lógico y espacial. Asimismo, fomentan el aprendizaje individual y elevan el nivel de comprensión.

Procedimiento: El docente reparte crucigramas a cada alumno, quienes deben rellenar los espacios en blanco según las definiciones proporcionadas. El estudiante que complete el crucigrama en el menor tiempo será el vencedor.

Desde el punto de vista de Vigotsky, el juego simboliza una de las primeras formas de comunicación de un niño y una de sus expresiones más naturales. Está relacionado con la creatividad, la solución de problemas, el progreso del lenguaje y los roles sociales, abarcando diferentes aspectos cognitivos y sociales.

Segunda actividad

Sigo la pista hasta adivinar la palabra

Recursos: Pizarrón

Objetivo: Identificar los términos relacionados con la Revolución Liberal

Ventajas de la actividad lúdica:

Estas actividades fomentan la autonomía y la creatividad, impulsan la cooperación en equipo y estimulan la comunicación y comprensión oral de conceptos vinculados al tema.

Instrucciones: El docente formará grupos de tres estudiantes, asegurándose de que dos de ellos den pistas sobre la palabra escrita en la pizarra al tercer estudiante,

quien no podrá ver la palabra. Una vez que adivine la palabra, cambiará su posición con uno de sus compañeros para que todos participen. Es importante señalar que las pistas deben relacionarse solo con frases u oraciones relacionadas con el término, sin revelar directamente la palabra. Si un estudiante no logra adivinar en el tiempo dado, cederá su lugar a su compañero y se seleccionará una nueva palabra.

Lev Vigotsky sostenía que los niños adquieren conocimientos mediante la interacción con otros en su entorno social. A medida que participan en la vida en sociedad, van adquiriendo habilidades cognitivas más avanzadas de manera natural. Las actividades que se realizan en conjunto les brindan la oportunidad de incorporar las estructuras de pensamiento y conducta de su entorno, haciéndolas propias.

Tercera actividad

La rueda mágica del conocimiento

Recursos: cartulina, marcadores, pinturas

Metas: En términos de desarrollo físico (destrezas motoras), cognitivo (agudeza mental, solución de problemas), habilidades sociales y emocionales (participación, competencias sociales, perseverancia, trabajo en equipo, independencia).

Ventajas de la actividad lúdica: Introduce un componente motivador que es el factor de fortuna y casualidad. Por lo tanto, se puede percibirla como una herramienta que contribuye al crecimiento integral de los estudiantes en todas sus dimensiones.

Procedimiento: El profesor introduce el tema, comunica las reglas del juego a los estudiantes y organiza los turnos para mantener el orden (se deben seguir ciertas normas para no quedar excluido del juego).

Según Vigotsky, el juego cumple una función educativa al contribuir al desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas, sociales, emocionales y afectivas del niño. Además, fomenta su curiosidad y su disposición para observar y explorar su entorno.

Cuarta actividad

Bingo de la historia

Recursos: cartulinas, colores

Propósitos: Servirá para enfocar a los estudiantes y lograr que se concentren en una tarea específica.

Ventajas de la actividad lúdica: Gracias a su flexibilidad, ciertas personas lo utilizan como método para enseñar matemáticas o lenguaje, reemplazando en este último caso los números por letras. Recientemente, ha surgido una variante de bingo especialmente diseñada para niños con propósitos educativos: el bingo musical.

Procedimiento: En el bingo convencional, se debe tachar los números que se anuncian de manera aleatoria en nuestro cartón. El participante que llene una línea primero recibe un premio menor, mientras que aquel que complete todas las casillas del cartón se lleva el premio principal.

De acuerdo con Vigotsky, el niño edifica su comprensión del entorno socio-cultural y su aprendizaje a través del juego. Al interactuar con otros niños, desarrolla su habilidad para entender la realidad de su contexto social y natural, expandiendo constantemente lo que Vigotsky describe como "zona de desarrollo próximo".

Quinta actividad

Mi primer debate

Recursos: Pizarrón, sillas

Propósitos: Presentar, describir y explorar diversas perspectivas y justificaciones relacionadas con un tema.

Ventajas de la actividad lúdica: Estimula el pensamiento crítico y motiva a los estudiantes al brindarles un espacio para expresarse con libertad y responsabilidad. Además, promueve una actitud participativa, dependiendo del papel que deben desempeñar los alumnos en el juego. El debate fomenta la creación de respeto y tolerancia, dado que se reconoce la diversidad de opiniones y se promueve escuchar y aceptar nuevas perspectivas sobre el tema en discusión. También, se genera un sentido de identidad basado en la posición defendida y en las propuestas construidas durante la actividad.

Procedimiento: El docente informará a los alumnos sobre el tema a discutir para que puedan prepararse y defender su postura. El maestro actuará como moderador, supervisando los tiempos y determinando los turnos de participación de los estudiantes para asegurar la organización.

Vygotsky afirma que la forma fundamental de juego durante la niñez es el juego de roles, que es común durante los últimos años de la etapa preescolar. Por lo tanto, se trata de un juego que implica interacción social, cooperación y la representación de roles adultos y sus interacciones sociales.

Sexta actividad

Sálvame con tu conocimiento el ahorcado

Recursos: Pizarrón

Objetivo: Adivinar una palabra o frase

Ventajas de la actividad lúdica: Estas actividades promueven la capacidad intelectual, mejoran la concentración y la atención, ayudan a la dicción de los niños, amplían el vocabulario y facilitan el aprendizaje de nuevas palabras.

Procedimiento: El docente elegirá una palabra o frase y trazará en la pizarra una línea por cada letra. Se dibujará la base del ahorcado (sin representar al muñeco). El moderador dará una pista al jugador que intenta adivinar para ayudarlo a identificar una de las letras de la palabra. Durante el juego, los niños participarán en actividades propias de la cultura de los adultos y anticiparán los roles y valores que adoptarán en el futuro.

Capítulo V Sugerencias

Conclusiones

Basándose en el objetivo principal, se puede concluir que la influencia de las actividades recreativas del profesor como herramienta de enseñanza-aprendizaje en los alumnos es un tema relevante en el ámbito educativo. Dichas actividades tienen un impacto significativo en la motivación y el compromiso al captar la atención de los estudiantes de manera más eficaz que los métodos de enseñanza convencionales. Al convertir el proceso de aprendizaje en algo divertido y atractivo, los alumnos suelen estar más motivados y comprometidos, lo que puede mejorar su participación en clase

y disposición para aprender, al mismo tiempo que fomentan habilidades socioemocionales y cognitivas cruciales.

Respecto al primer objetivo específico, se lograron establecer los fundamentos teóricos vinculados a las actividades recreativas y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se puede concluir que la integración de actividades recreativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje desempeña un papel esencial en el desarrollo integral del estudiante, fomentando la motivación, el compromiso y un aprendizaje significativo, así como el desarrollo de habilidades sociales. Además, aumenta el interés y la afinidad de los alumnos por la materia, permitiéndoles ver su utilidad en la vida cotidiana, estimula la curiosidad, promueve la creatividad y fortalece el pensamiento lógico.

Mediante el tercer objetivo, se logró establecer la estructura de distintas fases y medidas para implementar actividades recreativas que fomenten el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes, lo que facilitó la aplicación de aspectos positivos. La incorporación de actividades delineadas en el plan de mejora estimuló la participación de los alumnos, posibilitó un enfoque práctico hacia las habilidades y destrezas de los estudiantes, y promovió una interacción más cercana y relajada entre el profesor y los alumnos.

El proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes y el nivel de conocimiento de la lúdica en los docentes se diagnosticó a través de la encuesta donde se evidenció la ausencia de actividades didácticas. Por su parte la entrevista dirigida a docentes, se plasmó que los maestros no aplican estrategias didácticas lúdicas que motive a los estudiantes, lo cual conlleva a falencias en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que puede repercutir a un bajo rendimiento académico.

Por ello resulta necesario que se empleen estrategias que involucren las actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo y propiciar una enseñanza plena.

La experiencia durante la elaboración de este trabajo, resultó enriquecedora tanto en el plano profesional como en lo personal, por cuanto permitió observar la institución educativa de una forma objetiva, permitiendo conocer las falencias inmersas, las áreas que hay que mejorar en los procesos de enseñanza - aprendizaje, encontrando así nuevas maneras de relacionarlas con los alumnos y demás docente, de una forma innovadora.

Recomendaciones

Se sugiere compartir este proyecto con la comunidad educativa del establecimiento para que se familiaricen con los beneficios que proporciona la incorporación de actividades recreativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Implementar este proyecto en el proceso de enseñanza aprendizaje a los estudiantes de séptimo grado de la Escuela Juan Montalvo y adaptarlo a los otros grados, con el fin de involucrar a todos los estudiantes y docentes del área en el proceso.

Desarrollar una colección de juegos educativos que los docentes puedan utilizar en todas las fases del proceso educativo: al comienzo, como estímulo para enseñar el contenido; durante el proceso, para una mejor comprensión a través de la práctica; y al final, como una herramienta valiosa para evaluar los conocimientos adquiridos.

Fomentar la formación de un equipo creativo dentro de la institución, conformado por representantes directivos, docentes, padres de familia y estudiantes,

que promueva el uso de actividades recreativas y cree propuestas que puedan integrarse al proyecto y aplicarse en las aulas de clase.

Bibliografía

Alvear, D. (2018). La ludica como estrategia de enseñanza. (Tesis de postgrado).

Obtenido de

https://addi.ehu.es/bitstreamhandle/10810/18424/TESIS_ALVEAR_MORON_DAVID.pdf;jsessionid=D0C5B326362DAE9FADAAAF26854C32976?sequence=1

Alvear, M. (2019). *La ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje*

en la dimension logico-matematico . Tesis de postgrado previo a la obtencion del titulo de licenciado en Pedagogia de la Universidad de Cartagena. Obtenido

de

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitsteam/handle/11227/5151/LA%20%C3%9ADICA%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAG%C3%93GICA%20PARA%20FORTALECER%20EL%20APRENDIZAJE%20EN%20LA%20%20DIMENSI%C3%93N%20L%C3%93GICO-%20MATE.pdf?sequence=1>

Andrade, M. (2019). *Incidencia de la metodologia ludica en el proceso enseñanza-*

aprendizaje. Tesis de postgrado. Obtenido de

<http://dspace.utb.edu.ec/bitstrem/handle/49000/2760/T-UTB-FCJSE-EBAS-000137.pdf;jsessionid=96F3819BD12BBFC0D436D108623D5B7B?sequence=1>

Andres, T. R. (2017). *El juego como estrategia metodológica en el rendimiento*

escolar. Ciencias Del Deporte y la educacion fisica , Especialización Procesos pedagogicos en el entrenamiento deportivo . Extensión Soacha: UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA.

Blanco, V. (2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Lima : WORDPRESS.

Carvajal, M., & Sanchez, D. (2019). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de aprendizaje*. Ibagué: Universidad de Tolima. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/3040/1/T%200829%20298%20CD6320.pdf>

Chaparro, A. (2018). *La ludica como estrategia pedagogica para el mejoramiento de la convivencia escolar*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/428/ChaparroRinc%C3%B3nAlexandra.pdf?sequence=2>

García, J. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de enseñanza y aprendizaje. *Scielo* 30 (3). Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642019000300277#:~:text=El%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20de%20aprendizaje,%20C%20medio%20C%20contexto%20y%20ambiente.

Gómez, T., & Molano, O. (2015). *La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué: Universidad de Tolima. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/46660667/RIUT-JCDA-spa-2015-La_actividad_ludica_como_estrategia_pedagogica_para_fortalecer_el_aprendizaje-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1638760931&Signature=TQIt7tptqYvRV9wOOqXH85G-B0BdCf9XB0a8VOMkEu1uhaNbfDsONiAKLvy

- Gonzalez, M., & Rodriguez, M. (2018). Las actividades ludicas como estrategias metodologicas en la educacion inicial. *Universidad Estatal de Milagro*. 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>
- Montalvo, A. (2019). Actividades ludicas basadas en la aplicacion de recursos recreativos para mejorar patrones de comportamientos en los estudiantes. *Universidad Politecnica Salesiana SEDE Cuenca*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20115/4/UPS-CT009041.pdf>
- Montes , J. (2020). El desarrollo de las capacidades de coordinacion por medio de actividades ludicas en estudiantes en el año 2019. *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Obtenido de https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/14818/Montes_gj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Narvaez, I. (2022). Estrategias didacticas para favorecer el proceso de aprendizaje en estudiantes. *Scielo*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822022000200078
- Paguay , L. (2020). La metodologia de la enseñanza aprendizaje en la educacion superior. *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100386

- Passo, P., & Sepúlveda, M. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Investigación y desarrollo*, 1(21), 163-174. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/1337/1/2015_Ludica_pedagogica.pdf
- Perez, C., & Luzmila, B. (2020). Programa de actividades ludicas para mejorar el nivel de aprendizaje. *Universidad Catolica Santo Toribio de Mogroviejo*. Obtenido de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2706/1/TL_PerezInfantesCarla_TitoChanameNardia.pdf
- Ramirez, K., Mendez, D., & Ramos, A. (2021). Importancia de las actividades ludicas para el desarrollo de la creatividad en estudiantes. *Universidad Nacional Autonoma de Nicaragua*. Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/16184/1/20293.pdf>
- Sanchez, I. (2018). Estilos de aprendizaje y metodos pedagogicos. Tesis de postgrado. Obtenido de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:ED-Pg-Educac-Madiaz/DIAZ_DIAZ_MARCO_ANTONIO_Tesis.pdf
- Vásquez, J. (2018). *La lúdica como estrategia pedagógica del aprendizaje en el ámbito escolar*. Cundinamarca: Universidad de Cundinamarca. Obtenido de <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/bitstream/handle/20.500.12558/1395/LA%20L%20C3%9ADICA%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAG%20GICA%20DEL%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20C3%81MBITO%20ESCOLAR.pdf?sequence=1>

Vazquez, C. (2018). Ambientes de aprendizaje. *Acta educativa*. Obtenido de <https://revista.universidadabierta.edu.mx/2018/05/03/ambientes-de-aprendizaje/>

Anexos

Anexo I

Encuesta para estudiantes

Estimado estudiante.

Objetivo: Evaluar el empleo de actividades lúdicas en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimo grado en la Escuela Juan Montalvo. Su objetivo es exclusivamente pedagógico.

El cuestionario es anónimo, y los resultados se manejarán con absoluta confidencialidad, utilizándose exclusivamente para la investigación actual. Le pedimos que responda con honestidad, teniendo en cuenta que no se trata de una prueba o examen.

Instrucciones:

Lee determinadamente las preguntas. Revisar todas las opciones y marcar la casilla que está más cercana a tu opinión de las siguientes preguntas, bajo la siguiente calificación. Nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre.

A	B	C	D	E
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Género: Masculino () Femenino () Edad: _____

Ítems	A	B	C	D	E
Dimensión					

1	Durante la enseñanza y el aprendizaje, tu instructor/a imparte la clase de manera dinámica.					
2	Consideras que se te hace complicado entender las clases impartidos por tu profesor/a.					
	Dimensión didáctica					
3	El profesor/a utiliza actividades lúdicas para dar sus clases.					
	Dimensió					
4	A través de la actividad lúdica, tu maestro o maestra te ayuda a conectar lo que ya sabes con la nueva información.					
5	¿Consideras que el juego desempeña un papel significativo en tu crecimiento intelectual?					
	Dimensió					

6	Demuestra interés por las clases cuando tu profesor/a incluye juegos.					
7	En la sala de clases, tu profesor/a te incentiva a través de la incorporación de actividades lúdicas.					
8	Consideras que tu profesor/a incluye en las clases actividades lúdicas ayudaran a mejorar tu nivel de autoestima.					

Gracias por su colaboración

Anexo II

Entrevista para docentes

Fecha:	
Hora:	
Lugar:	
Entrevistador:	
Entrevistado:	

El presente instrumento está dirigido a los docentes de la escuela de Educación Básica Juan Montalvo, con la finalidad de medir sus conocimientos en cuanto a la lúdica para el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Objetivo de la entrevista: Diagnosticar el uso de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de 7mo año de la Escuela Juan Montalvo.

Preguntas:

1. ¿Facilitan la comprensión de los contenidos a través del uso de actividades lúdicas?
- 2.- ¿En su planificación curricular diseña actividades lúdicas que promuevan la participación de los estudiantes?
- 3.- ¿Aplica actividades lúdicas para que los estudiantes relacionen los conocimientos previos con nueva información?
- 4.- ¿Cree usted que los juegos despiertan el interés de los estudiantes para aprender?

5.- ¿Cómo considera usted que está actualmente el nivel de desempeño académico de los estudiantes?

Observaciones: Se agradece al entrevistado por la información compartida, así mismo se le invita a seguir participando en futuras investigaciones de índole educativo

Gracias por su colaboración