



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**TÉCNICAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN
LA EDUCACIÓN DE BÁSICA ELEMENTAL**

AUTORA

YUMBO GREFA, MARILUZ

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD
EXAMEN COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

Santa Elena, Ecuador

Año 2026

UPSE



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E
IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Willian Eliecer González Panchana
PhD.**

**COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Marlon Estuardo Carrión Macas, PhD.
TUTOR**

**Lic. Martha Karina Huiracocha
Tutiven, Ph.D.**

ESPECIALISTA 1

**Lic. Elizeth Mayrene Flores Hinostriza,
PhD.**

ESPECIALISTA 2

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



III

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Yumbo Grefa Mariluz, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

LIC. MARLON ESTUARDO CARRIÓN MACAS, PhD.

C.I. 0703253039

TUTOR



IV

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Yumbo Grefa Mariluz

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, Técnicas Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en la Educación de Básica Elemental, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme a las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente, este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 20 días del mes de abril del año 2026

MARILUZ YUMBO GREFA

C.I. 1716878457

AUTORA



V

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Yumbo Grefa Mariluz

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena a que haga de este trabajo de titulación, o de parte de él, un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos patrimoniales en línea de la investigación con fines de difusión pública; además, apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 20 días del mes de abril del año 2026

MARILUZ YUMBO GREFA

C.I. 1716878457

AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**


Certificación de Antiplagio

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado Técnicas Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en la Educación de Básica Elemental presentado por el estudiante, Yumbo Grefa Mariluz fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 4%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.




Certificado de análisis
Compilatio Magister+ | UPSE-ECU

Yumbo Grefa Mariluz
ID : 05955a198603260c68de2309fccfa2432cd891f5

 **4%**
Textos sospechosos

Nombre del fichero : Yumbo Grefa Mariluz.txt
Tamaño del archivo original : 224,4 kB
Número de palabras : 7319
Número de caracteres : 50659

Depositante : Marlon Estuardo Carrión Macas
Fecha de depósito : 24 de marzo de 2026
Tipo de carga : interface
fecha de fin de análisis : 24 de marzo de 2026

 **Resumen** (sección 1/2)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



LIC. MARLON ESTUARDO CARRIÓN MACAS, PhD.

C.I. 0703253039

TUTOR



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme cada día su confianza, a todas las personas que supieron brindarme su apoyo incondicional en los momentos de dificultad. Mi gratitud también a mi esposo, mis padres y mis hermanos por siempre motivarme a seguir adelante con perseverancia y resiliencia en el camino académico emprendido para realizarme como persona y profesional.

Mi agradecimiento a cada uno de mis docentes de esta emblemática Universidad, que me han guiado en la formación académica con sus sabias enseñanzas para culminar mis estudios y hacer posible cumplir mis sueños.

Yumbo Grefa Mariluz.



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por guiarme con la luz de su espíritu y por su bondad infinita en todo el proceso educativo, a mi esposo, mis padres y hermanos por su apoyo incondicional. A mis docentes de la Universidad, quienes me brindaron su confianza y motivación para seguir adelante y, con sus sabias enseñanzas, hicieron lo posible para obtener la maestría.

Yumbo Grefa Mariluz.



ÍNDICE GENERAL	IX
TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE FIGURAS	X
RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
TEMA	1
1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	4
2.1 Objetivo general	4
2.2 Objetivos específicos:	4
3. DESARROLLO	4
3.1 Las técnicas lúdicas	4
3.2 Técnicas lúdicas virtuales	7
3.3 Las técnicas lúdicas virtuales y sus características	7
3.4 Importancia de las técnicas lúdicas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje	10
3.5 Las técnicas lúdicas aplicadas en educación básica elemental	10



X

3.6	Proceso de enseñanza-aprendizaje	12
3.7	Interacción de técnicas lúdicas virtuales y proceso de enseñanza-aprendizaje	14
4.	INSTRUMENTOS APLICADOS	15
4.1	La entrevista	15
4.1.1	Análisis de la entrevista	16
4.2	La encuesta	17
4.2.1	Análisis de la encuesta	18
5.	PROPUESTA	19
5.1	Justificación de la propuesta	19
5.1.1	Debate de Personajes	20
5.1.2	Lectura Teatral	21
5.1.3	Crea tu Cuento	22
5.1.4	La búsqueda del tesoro perdido.	22
5.1.5	La construcción de la torre más alta	23
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:	23
6.1.	Conclusiones:	23
6.2	Recomendaciones:	24
7.	BIBLIOGRAFÍA	25
8.	ANEXOS	26

ILUSTRACIONES

Ilustración 1	21
Ilustración 2	21
Ilustración 3	21
Ilustración 4	22
Ilustración 5	22

TABLAS

Tabla 1	Las técnicas lúdicas aplicadas en educación básica elemental	11
Tabla 2	Preguntas para la entrevista	16
Tabla 3	preguntas para la encuesta	18



Resumen

Este trabajo investigativo tiene como objetivo, fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer año de la escuela “Provincia de Imbabura”, a través de la aplicación de técnicas lúdicas que promuevan el desarrollo de habilidades, la motivación y el crecimiento integral de los educandos. Para llevarlo a cabo se empleó el enfoque mixto debido a que la combinación del método cualitativo y cuantitativo permitió obtener una visión más profunda de los impactos de las técnicas lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes especialmente mejorar su rendimiento académico. Para la recopilación del estudio se aplicó la entrevista y la encuesta en las cuales observamos que las técnicas lúdicas son estrategias fundamentales, porque el estudiante se convierte en protagonista de su aprendizaje de manera efectiva. Se propone algunos juegos lúdicos para desarrollar en el niño la creatividad, potenciar su capacidad para resolver problemas y su participación sea más significativa.

Palabras claves: aprendizaje, técnicas lúdicas, enseñanza.



Abstract

The objective of this research study is to strengthen the teaching-learning process for third-year students at the “Provincia de Imbabura” school through the application of playful techniques that promote the development of skills, motivation, and the holistic growth of students. To carry out this study, a mixed-methods approach was used, as the combination of qualitative and quantitative methods allowed for a deeper understanding of the impacts of playful techniques on student learning, particularly in improving their academic performance. For data collection, interviews and surveys were conducted, revealing that playful techniques are fundamental strategies because they effectively empower students to take the lead in their own learning. The study proposes several playful games to foster creativity in children, enhance their problem-solving abilities, and make their participation more meaningful.

Keywords: learning, playful techniques, teaching.



TEMA

Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación de básica elemental.

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Procesos de enseñanza y aprendizaje pertenece a la sub-línea estrategias educativas y autorregulación académica.

1. INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa "Provincia de Imbabura", un grupo de niños de 7 años, presenta dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, situación que afecta el rendimiento de los estudiantes. Los docentes de la institución han tratado de adaptar estrategias que no han sido metodologías basadas en estudios previos, por ende, desfavorecen su validez en la enseñanza, reduciendo así su eficiencia dentro del aula. La implementación de técnicas lúdicas dentro del grado ayuda a mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de tercer año de educación básica.

Estos procedimientos originan la motivación personal, la formación de las habilidades sociales y cognitivas, haciendo más fácil la comprensión y la retención de contenidos curriculares, desarrollándose así de una manera más productiva y duradera que las estrategias de enseñanza tradicional. Al implementarse técnicas lúdicas en el avance de las clases, se simplificará el proceso educativo en el que no sólo los estudiantes se benefician, sino que también los docentes proporcionarán habilidades y destrezas necesarias que permitan incrementar nuevas formas de enseñar. De esta manera, el maestro enriquece su aprendizaje mientras trabaja con los niños.

La Escuela de Educación Básica "Provincia de Imbabura" está ubicada en la comunidad de Barbascal, en la parroquia Colonche, al norte del Cantón Santa Elena, provincia del mismo



nombre. Fue fundada hace más de dos décadas la institución ha sido parte fundamental en la formación académica de los niños de la zona y sus alrededores. Actualmente la Institución Educativa está conformada por un grupo de 5 docentes, los cuales están comprometidos con la educación inclusiva y de calidad, atienden a 97 estudiantes provenientes no solo de Barbascal, sino también de los sectores aledaños.

La Institución Educativa ha resaltado por su direccionamiento en el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo valores como el respeto, la responsabilidad, la solidaridad, entre otros. Además, se han implementado programas que fomentan la participación activa de los padres de familia y la comunidad en el proceso educativo, fortificando así el vínculo entre la familia y la institución.

Este ensayo aporta con algunas investigaciones que estudian la incidencia de las distintas técnicas lúdicas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, estos estudios son un aporte al bienestar emocional de los estudiantes de la Básica Elemental, sobre todo de Tercer año de educación básica. Estas técnicas son de gran utilidad para docentes y estudiantes, ya que generan un resultado positivo en la comunidad educativa del Recinto Barbascal, creando así un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo, fomenta la creatividad, mejora la retención de conceptos, contribuye de esta manera al desarrollo integral. Tomando en cuenta esta información, la interrogante principal es: ¿Qué efectos tienen las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer grado de la Escuela "Provincia de Imbabura"?

Situación problemática

Las técnicas lúdicas tienen un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El bajo rendimiento académico en especial en el área de Lengua y Literatura observado en la Escuela "Provincia de Imbabura", principalmente entre los estudiantes de tercer año de básica, se atribuye a la escasez de habilidades esenciales, la falta de un entorno adecuado para la práctica, la carencia de recursos didácticos. Así mismo, al empezar las jornadas



pedagógicas en ocasiones se evidencia poco interés y falta de entusiasmo para asimilar los conocimientos impartidos, esto influye de manera negativa en la motivación y la autoestima de los estudiantes.

Ante esta situación, es necesario la implementar las técnicas lúdicas, las cuales tienen como propósito, no solo mejorar el rendimiento escolar, sino también incentivar al desarrollo integral de nuevas competencias y destrezas en los estudiantes, no obstante, los docentes ante dicha preocupación están en la búsqueda de estrategias lúdicas innovadoras que son cruciales para abordar esta problemática; sus metodologías son principalmente vivenciales, experimentales, con poco sustento teórico adecuado, limitando de esta manera el rendimiento y la eficacia durante las intervenciones en el aula, impidiendo así que se logren obtener los resultados esperados.

La investigación se desarrolla bajo un enfoque mixto, debido a que la combinación del método cualitativo con el cuantitativo permite obtener una visión más profunda de los impactos de las técnicas lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes especialmente en su rendimiento académico. La finalidad del enfoque se fundamenta en capturar los resultados numéricos y medibles, así como también explorar y entender las percepciones, emociones y experiencias de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta forma brindar un aporte significativo al docente, el cual tendrá a su disposición una herramienta útil en el contexto educativo.

En cuanto a la población, está compuesta por 97 estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Provincia de Imbabura” y 5 docentes, que conforman el universo de 106 personas. La muestra objeto de estudio, la misma está compuesta por 11 estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Provincia de Imbabura” y un (1) docente, que conforman el universo de 12 personas. En cuanto a los instrumentos, se aplican la encuesta y la entrevista.



2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo general

El objetivo de este ensayo es fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer año de la escuela “Provincia de Imbabura”, a través de la aplicación de técnicas lúdicas que promuevan el desarrollo de habilidades, la motivación y el crecimiento integral de los educandos.

2.2 Objetivos específicos:

- Determinar los diferentes métodos y técnicas lúdicas aplicadas actualmente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Tercer año de Educación Básica.
- Reconocer las diferentes oportunidades que presentan las técnicas lúdicas en el desarrollo cognitivo y emocional durante el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en los niños.
- Evaluar la eficacia de las metodologías implementadas en el avance del rendimiento académico y el entusiasmo de los estudiantes de básica elemental.

3. DESARROLLO

3.1 Las técnicas lúdicas

Desde el siglo XX hasta la actualidad, las técnicas lúdicas se han ido modernizando dentro del ámbito educativo, específicamente en la educación básica elemental. Este tipo de estrategias que incluyen juegos, actividades interactivas y dinámicas grupales tiene como finalidad facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva y dinámica, promoviendo así la participación directa de los estudiantes, pues estas técnicas hacen



referencia a métodos educativos que incorporan el juego y la interacción como herramientas para mejorar el conocimiento. Estas técnicas se basan en la muestra de que el aprendizaje es más efectivo cuando se realiza de manera activa y participativa.

Las técnicas lúdicas se describen como estrategias educativas que incorporan el juego como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues no solo permiten emitir conocimientos, sino también desarrollar habilidades sociales, emocionales e intelectuales a través de la interacción, así los niños lograrán asimilar conceptos de manera más notable. Los conceptos, Técnicas Lúdicas y Proceso de Enseñanza – Aprendizaje, dan forma a lo que conocemos como estrategias lúdicas, un proceso que busca incrementar el conocimiento a través del juego y sus propias vivencias.

De esta manera, (Moya, 2024) en sus investigaciones menciona que para Vygotsky "El juego crea la zona de desarrollo próximo del niño. En el juego el niño se comporta más allá de su edad, por lo tanto, en el juego se encuentra en la zona de desarrollo próximo." Igualmente (Regader, 2025) en su trabajo investigativo menciona los aportes de Piaget que "La curiosidad innata de los niños y las niñas es el motor de su aprendizaje, tanto o más que la información que les llega mediante los adultos y su transmisión de experiencia", estos estudios respaldan que las técnicas lúdicas tienen como fundamento en las teorías del constructivismo de Piaget y Vygotsky, los dos grandes pensadores coinciden que el juego es una estrategia lúdica que aporta al proceso de enseñanza - aprendizaje y al desarrollo integral de los niños.

También autores modernos entre 2020 y 2025 como (Gómez, 2024) indica que la gamificación es otra de las técnicas lúdicas modernas e importantes en el campo de la educación. Mediante la implementación de la lúdica se pretende motivar la participación activa de los estudiantes y sostiene que la formación es un desarrollo continuo para los estudiantes de Educación Básica Elemental, en el cual los formados construyen el conocimiento a partir de sus propias experiencias.



UPSE

6

Por otra parte (López, 2024) señala que dichas investigaciones muestran los beneficios de estas técnicas en distintos entornos educativos, manifiestan una mayor motivación, disminución de ansiedad y un avance trascendental en la retención de la información adquirida, estas actividades, que se desarrollan durante el proceso de enseñanza - aprendizaje pueden ayudar a mejorar el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura y entre otras, facilitando así un aprendizaje más sólido y duradero. A raíz de ello, las Técnicas Lúdicas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje son parte importante en el desempeño de cada estudiante y pese al incremento de los beneficios ante el uso de estas, existen limitaciones en la indagación que abordan su implementación específica en contextos rurales y comunidades con recursos limitados, como es el caso de la Institución Educativa “Provincia de Imbabura”. Además, la falta de formación docente en el uso de estas técnicas genera vacíos en el área ya mencionada.

Los docentes afrontan diferentes adversidades al implementar tácticas de aprendizaje a través del juego, las cuales pueden asumirse a varios factores, entre ellos: el avance de la tecnología que a veces no es integrado en la práctica educativa, la falta de recursos, el tiempo limitado para preparar actividades lúdicas y la resistencia al abandono de métodos tradicionales que dificultan aún más el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje hacia una orientación más interactiva. Es decir, que todos los tipos de técnicas lúdicas que se apliquen en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje tienen su grado de complejidad, tomando en cuenta las edades, sobre todo en los estudiantes de educación básica elemental, los cuales pueden presentarse en el momento de implementarlas sin un conocimiento previo para el docente y una debida planificación.

Según (Paredes, 2020) destaca la importancia de comprender que el uso de las prácticas lúdicas es necesario ya que permiten desarrollar el razonamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, entre otras. Pero, lamentablemente, las aulas suelen estar regidas por métodos de enseñanza tradicionales que anteponen la retención sobre la interacción. Esta contradicción puede generar desmotivación y desgano, tanto en estudiantes como en docentes, impidiendo de esta manera el aprovechamiento completo de los beneficios



esperados. Por consiguiente, las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje están fuertemente relacionadas con el desarrollo en todas las áreas del conocimiento, también en la parte socioemocional y motora según (Gómez, 2024).

3.2 Técnicas lúdicas virtuales

Tomando en cuenta la experiencia que se adquirió durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Pandemia del COVID-19 (2019 – 2022), se argumenta que las técnicas lúdicas son actividades estratégicas aplicadas a través de medios digitales, los cuales han permitido que tanto el docente como el estudiante puedan interactuar favorablemente, fortaleciendo de esa manera el proceso de aprendizaje. Cabe recalcar que las técnicas lúdicas virtuales van de la mano con el avance tecnológico; a raíz del confinamiento a causa del COVID-19, la tecnología se ha desarrollado abismalmente y esto ha beneficiado en gran proporción al sistema educativo y a la urgencia de adaptar métodos que sean innovadores, los cuales deben ser explotados positivamente para crear el aprendizaje basado en sus propias experiencias. Según (Ortega, 2025.), “Los esfuerzos de creación de dinámicas virtuales consisten en varias estrategias, juegos y actividades cuidadosamente diseñados que están destinados a aportar más interacción humana al trabajo virtual”

3.3 Las técnicas lúdicas virtuales y sus características

Las estrategias lúdicas virtuales son actividades que presentan diferentes características, las cuales permiten hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje, una clase más dinámica y divertida. Dentro de las técnicas lúdicas, se menciona que hay cuatro puntos importantes que recalcar para hacer de una actividad educativa un momento beneficioso.

- **El Dinamismo:** Apunta al involucramiento activo de los niños de educación básica elemental, principalmente de los estudiantes de tercer año a través de actividades de juego.



- **La Disponibilidad:** Permite que el estudiante adquiera los recursos en línea con mucha facilidad, estos pueden ser investigativos, fichas didácticas, juegos educativos virtuales, entre otros.
- **Las Plataformas Virtuales:** El docente y el estudiante tienen a disposición diferentes plataformas virtuales como Genially, Team Classroom, Wayground, Tomy Digital, Moodle, Canva, entre otras plataformas (Cruz, 2024) que ayudan a efectuar eficientemente las actividades lúdicas.
- **El Trabajo Colaborativo:** Las técnicas lúdicas fomentan la integración y el trabajo en equipo, de esta manera las actividades virtuales hacen que los estudiantes acentúen los valores como el compañerismo, la empatía, el respeto y fomenta la integración entre estudiantes.

En su investigación (Sousa, 2020) manifiesta sobre las expectativas actuales de los estudiantes y los docentes, la implementación y el uso de las herramientas tecnológicas en las instituciones educativas. También analiza el impacto que pueden generar estas nuevas tecnologías en el rendimiento académico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes. Igualmente, el autor describe las diferentes formas de participación del estudiantado en el aula tecnológica, por último, plantea algunas pautas sobre las metodologías y las estrategias que los profesores pueden integrar para desarrollar de manera efectiva y dinámica en las aulas contemporáneas.

Las técnicas lúdicas virtuales en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje tienen ventajas que permiten mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de la Institución Educativa “Provincia de Imbabura”, pero principalmente a los estudiantes de Tercer año de educación básica, por tanto, se puede decir que las estrategias lúdicas que se apliquen como docente dentro del grupo ayudaran a despertar en el niño el interés por aprender, se optimizará la comprensión lectora y por ende el análisis crítico de un concepto, la resolución de problemas,



razonamiento lógico, entre otras, para obtener los resultados deseados, debemos tomar en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje que cada estudiante posea.

Se señalan tres aspectos importantes que se han tomado en cuenta como ventajas que favorecen al proceso de enseñanza-aprendizaje en la Institución Educativa “Provincia de Imbabura”, especialmente a la Educación Básica Elemental.

Mayor Estimulación: Según las características del juego, incrementará la atención y la creatividad, generando una mejor motivación en los niños de Básica Elemental.

Formación Significativa: Mediante las diferentes aplicaciones digitales, los estudiantes de la Institución Educativa “**Provincia de Imbabura**” reciben un aporte útil y necesario lleno de gran conocimiento de diferentes conceptos, los que permiten adquirir el aprendizaje a través de la experiencia.

Adaptabilidad: Se manifiesta de acuerdo con la forma de aprender de cada estudiante, es decir, que se adapta conforme a demandas o requerimientos del niño.

Según (Navarrete, 2024) afirma que: “La integración de herramientas digitales en el entorno educativo ha revolucionado la forma en la cual se transmite el conocimiento y se interactúa con los contenidos, ofreciendo nuevas oportunidades para la personalización del aprendizaje.” Mientras que (Alfonso, 2022) señala que: “Es importante la autonomía del estudiante para fortalecer su madurez cognitiva, además de un aprendizaje activo que le permita formar un pensamiento crítico”.

En definitiva, Navarrete y Alfonso. A través de sus ideas nos invitan a reflexionar acerca de los métodos lúdicos virtuales que los docentes debemos aplicar en las aulas con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y optimizar no solamente el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje, sino que también los docentes sean una guía para fortalecer su autonomía y pensamiento crítico en base a sus propias experiencias, razón por



la cual la distancia geográfica, el confinamiento, las manifestaciones, entre otras no serán obstáculos que impidan desarrollar el área cognitiva, emocional y social.

3.4 Importancia de las técnicas lúdicas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Las técnicas lúdicas dentro del campo tecnológico son de gran importancia para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje; el medio educativo es un entorno que requiere de un enfoque claro y preciso al momento de elaborar una planificación, esto ayudará al docente a visualizar y comprender de manera más precisa lo que se desea alcanzar en el niño, sin embargo, no se puede dejar de lado lo que menciona María Montessori (Cayambe, 2023), ella enfatiza en que: “Su enfoque pedagógico resalta la idea de que el juego es el trabajo del niño y que a través de actividades lúdicas y experiencias sensoriales, los niños exploran, descubren y asimilan conocimientos de manera natural y significativa.”, por consiguiente, el uso de las estrategias lúdicas virtuales son de gran relevancia ya que no solo incrementan la estimulación y la responsabilidad de los estudiantes sino que facilita un aprendizaje experiencial, activo y dinámico, lo que conlleva un desarrollo más significativo en las áreas socioemocional y cognitiva.

3.5 Las técnicas lúdicas aplicadas en educación básica elemental

A través de la historia se ha conocido que han existido diferentes juegos, tanto para niños como para adultos, sin embargo, es menester enfocarse en los diferentes juegos que propicien un mejor rendimiento académico en los estudiantes de educación básica elemental, particularmente a los niños de entre siete y nueve años de edad de la Institución Educativa “**Provincia de Imbabura**”. Las Técnicas Lúdicas como tal en tiempos pasados eran vistas simplemente como un “juego”, pero en la actualidad podemos observar que van más allá, que pueden adaptarse a las circunstancias que se presenten, como es el caso del confinamiento a causa de la pandemia. El docente puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de



educación básica elemental, para eso es importante conocer las diferentes estrategias lúdicas que se pueden aplicar y determinar específicamente las actividades que cumplen el rango de edades propiamente de los niños de tercer año de educación básica.

A continuación, se mencionan las distintas técnicas lúdicas y sus beneficios, los cuales se adaptan a las edades ya mencionadas:

TÉCNICAS LÚDICAS	DETALLE	BENEFICIOS
Didácticas de Juego	Incluir actividades de juego que desarrollen conceptos en el área de Lengua y literatura	Activa el entusiasmo y la curiosidad por estudiar.
Juegos de Actores	El niño puede realizar una actividad en concreto que le permita reconocer un contexto verdadero.	Promueve capacidades interpersonales y solución de conflictos.
Juegos en Equipo	Permite realizar actividades en grupo, reforzando valores.	Desarrolla la interacción y el ánimo de trabajar en equipo.
Actividades de Campo	Desarrollar actividades al ambiente, permitiendo vincular el currículo con diferentes juegos.	Impulsa la práctica deportiva y la formación basado en la realidad.
Juegos de Creación	Construir objetos con material concreto para crear conceptos.	Incentiva la innovación y la evaluación reflexiva.
Aprendizaje basado en Juegos	Insertar dentro del aula puntos y recompensas, para alcanzar ciertos logros.	Fomenta en el niño las habilidades, la motivación y el compromiso con su educación.
Cuento Narrativo	Aplicar esta actividad lúdica para relatar narrativas en el cual los escolares son aptos para intervenir en diferentes fragmentos de la historia.	Perfecciona la comprensión lectora y la imaginación.

Tabla 1 Las técnicas lúdicas aplicadas en educación básica elemental. Realizado por: Mariluz Yumbo, estudiante.

De acuerdo con lo que manifiesta (Caballero, 2022) dice que: El juego es fundamental en el crecimiento y formación integral de los niños ya que conlleva su desarrollo físico,



motor, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral. El autor enfatiza que el juego debe estar en todo el proceso del crecimiento del niño porque sin él, será difícil crear relaciones significativas, fortalecer sus capacidades, desarrollar habilidades, mejorar destrezas y consolidar sus competencias que son muy importantes para su vida, las cuales permiten explorar nuevas ideas y posibilidades. Por lo tanto, el juego es un papel primordial en la formación de los individuos competentes y emocionalmente inteligentes.

Según los aportes de (Tamayo, 2025) la ludificación, que también se le conoce como gamificación, se ha transformado en una estrategia didáctica fundamental. La lúdica incorpora elementos propios de los juegos en el entorno educativo. Su principal finalidad es fomentar la motivación en los estudiantes promoviendo el compromiso y la participación dinámica. Al incluir la gamificación, se pretende transformar el proceso de aprendizaje con la finalidad de que las clases sean innovadoras e interactivas. Por ende, los alumnos se sienten motivados para asimilar nuevos conocimientos en su práctica diaria.

3.6 Proceso de enseñanza-aprendizaje

Dentro del campo educativo, el proceso de Enseñanza- Aprendizaje es un vínculo entre docentes y estudiantes, por el cual se transfieren conocimientos, se desarrollan destrezas y habilidades, el docente se convierte en guía del proceso de Enseñanza-Aprendizaje que el estudiante adquiere a través de sus propias experiencias, es decir que el docente no solamente transmite información, sino que también fomenta la participación activa del niño, despertando así su curiosidad por aprender y asimilar de forma significativa los conocimientos.

En su investigación los siguientes autores (Osorio, et al. 2021) mencionan que: El proceso de enseñanza-aprendizaje comienza desde un principio fundamental que es la comunicación. El docente planifica, socializa y transmite contenidos científicos, históricos y sociales con la finalidad de que los estudiantes comprendan y pongan en práctica el conocimiento adquirido. Además, cuando los niños se relacionan entre sí e interactúan con su maestro,



construyen su propio aprendizaje. Esta cercanía interpersonal se extiende desde los centros educativos a las familias y comunidades cercanas. Por tanto, estos nexos comunicacionales favorecen de manera significativa en el desarrollo integral de los estudiantes.

Así mismo en su trabajo investigativo los siguientes autores (Rivadeneira, et al. 2024) enfatizan que el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje por medio del enfoque por competencia encamina a una transformación relevante en la educación. Este modelo pedagógico se puntualiza en el desarrollo de habilidades prácticas y competencias trascendentales, no solo en impartir los conocimientos teóricos. Razón por la cual es importante motivar a los estudiantes para despertar la imaginación, la creatividad, el desarrollo del análisis en la cotidianidad y que construyan su propio aprendizaje con la orientación efectiva y de calidad por parte de todos los entes que conforman la comunidad educativa.

La influencia del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en el progreso de los niños favorece en el desarrollo cognitivo, emocional y sociocultural. Cuando un educador incluye diferentes estrategias o métodos que se relacionen con el entorno del estudiante, la experiencia se hace aún más significativa y eficiente, de esta manera, el conocimiento adquirido se puede emplear en circunstancias verdaderas y así consolidar la relación entre el marco conceptual y la practicidad, beneficiando de esta manera a un aprendizaje más sólido y duradero de los contenidos enfocados dentro del aula.

Definitivamente entender que el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje no solamente se inclina al avance académico, sino que también este proceso forma parte de la integración de los niños dentro de su entorno educativo, mediante este proceso se refuerzan los valores aprendidos en el hogar, las cualidades y las capacidades interpersonales, las cuales permiten que los estudiantes puedan cumplir con el código de convivencia y así relacionarse de una manera más armoniosa en su entorno. (Reyes, 2021) dice que: “Un aprendizaje representativo y muy bien encaminado ayuda a la formación de estudiantes independientes, capaces de afrontar los desafíos del diario vivir y de ser partícipes activos dentro de la sociedad.”



En resumen, cabe mencionar que el proceso de enseñanza-aprendizaje se fundamenta como un puntal trascendental en el campo educativo; proporciona conocimientos que son adquiridos desde la misma vivencia, convirtiendo así al docente en un guía para que el estudiante sea su propio creador de conceptos basados en la práctica y la experiencia, fomenta la integración grupal, permitiendo así desarrollar de mejor manera el área intelectual, social y emocional. Igualmente, el justo accionar del docente, forjará entre los estudiantes una interrelación más sociable, armoniosa, es decir que, la comunicación entre docente guía, estudiantes y el medio educativo en que se desenvuelve el niño fortifica el estímulo, mejora el rendimiento y despierta el entusiasmo por instruirse.

3.7 Interacción de técnicas lúdicas virtuales y proceso de enseñanza-aprendizaje

Los métodos recreativos en línea con el proceso de enseñanza-aprendizaje sostienen una interacción directa en el marco del entorno vigente, principalmente en contextos influenciados mediante la tecnología. Las tácticas recreativas digitales se establecen a través de recursos didácticos que son incorporados de manera estructurada y organizada dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, promueven el compromiso y la participación dinámica aumentando así el interés y el entusiasmo que favorecen la comprensión y asimilación de conocimientos. De esta manera, el conocimiento se hace más proactivo y representativo, facilitando de esa manera que el estudiante cree su propio conocimiento basado en la investigación, el juego y la exploración práctica en distintos contextos digitales.

En su investigación los siguientes autores (Gutiérrez, et al. 2025) mencionan que: La utilización de herramientas lúdicas digitales, en el proceso de enseñanza-aprendizaje manifiesta una alternativa transformadora que impulsa al fortalecimiento de competencias y habilidades. La adecuada selección y uso de estas herramientas facilitan impulsar la autonomía, el trabajo en equipo, la interacción efectiva, favoreciendo el análisis crítico y creativo en ambientes presenciales o sincrónicos. En este contexto, las herramientas lúdicas virtuales desempeñan un papel importante, ya que funcionan como un instrumento de apoyo



dentro del proceso educativo, estos métodos permiten adaptar los contenidos a diferentes ritmos, fomentando la inclusión y la atención de la heterogeneidad en el contexto escolar.

Por otro lado (Lampropoulos, 2024) dice que: La gamificación o las técnicas lúdicas virtuales de acuerdo a su contexto contribuyen de manera positiva para que la experiencia del proceso de enseñanza aprendizaje sea más novedosa, creativa, interactiva y entretenida, ya que beneficia y despierta el interés de los estudiantes en aprender y mejorar sus conocimientos académicos, su participación, compromiso y responsabilidad, con la finalidad de obtener excelentes resultados y un aprendizaje significativo.

En este punto, podemos decir que las estrategias recreativas digitales desempeñan un rol importante ya que actúan como un instrumento que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, por otro lado, este enfoque establece el entorno en el que estas estrategias asumen un gran significado educativo. La apropiada coordinación de los dos aspectos favorece la optimización de los resultados académicos, potenciar el interés y facilitar los conocimientos relevantes y sostenibles. En consecuencia, la combinación de las técnicas lúdicas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje se constituye como un enfoque esencial, ya que permiten mejorar los estándares educativos atendiendo a las exigencias de la educación actual y a los requerimientos de los estudiantes de tercer año de educación básica en ambientes digitales.

4. INSTRUMENTOS APLICADOS

4.1 La entrevista

Según las manifestaciones de los siguientes autores (Babativa, et al. 2024) La entrevista es una herramienta muy importante en el proceso investigativo, porque permite recoger los datos de manera profunda y personalizada, mediante el diálogo con los actores sociales que están involucrados en un contexto determinado. Con la aplicación de este instrumento se proyecta obtener una información efectiva y detallada. La entrevista, por lo tanto, es la base fundamental para obtener datos valiosos y contextualizados.



Cuadro de las preguntas

N.º	Pregunta	Respuesta del docente
1	¿Qué importancia tienen las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza–aprendizaje?	Permiten en los estudiantes un aprendizaje activo, significativo y divertido; aumentan la motivación y favorecen la comprensión mediante la experiencia.
2	¿Qué tipos de técnicas lúdicas utiliza con mayor frecuencia?	Juegos didácticos, dinámicas grupales, canciones educativas, dramatizaciones, material manipulativo y actividades con retos.
3	¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la motivación, participación y comprensión?	Incrementan la motivación, fomentan la participación y facilitan la comprensión a través de experiencias significativas.
4	¿Cuáles son los beneficios y dificultades al implementar las técnicas lúdicas?	Beneficios: mayor atención, participación, aprendizaje significativo. Dificultades: falta de tiempo, materiales y control del grupo.
5	¿Cómo describe usted el proceso de enseñanza–aprendizaje que se desarrolla en su aula con los estudiantes de educación básica?	El proceso de enseñanza aprendizaje se realiza en el aula de manera participativa, en el cual se busca que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje.
6	¿Qué estrategias o metodologías utiliza para facilitar la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes?	Utilizo diversas metodologías como aprendizaje basado en juegos, el trabajo colaborativo, preguntas guiadas y actividades dinámicas que permiten comprender los conocimientos de forma sencilla.
7	¿De qué manera considera que las actividades lúdicas o dinámicas influyen en el proceso de enseñanza–aprendizaje y participación de los estudiantes?	Las actividades lúdicas ayudan tener un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador ya que permiten que los estudiantes participen con más entusiasmo y desarrollen habilidades como la creatividad y la comunicación
8	¿Qué dificultades se presentan con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje y cómo las enfrenta en su práctica docente?	Las dificultades que se presentan son la falta de atención de los estudiantes, diferentes ritmos de aprendizaje y falta de recursos didácticos. Para enfrentarlas se aplican estrategias variadas y estrategias innovadoras.
9	¿Qué importancia considera que tienen las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza–aprendizaje de los estudiantes?	Las técnicas lúdicas tienen mucha importancia porque permiten los estudiantes aprender de forma más activa y facilitan la comprensión de los contenidos de forma más práctica y divertida.
10	¿Qué dificultades o limitaciones ha encontrado al implementar técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza–aprendizaje?	Algunas de las dificultades son el tiempo reducido de la jornada escolar, la cantidad de estudiantes en el aula, falta de materiales didácticos. Sin embargo, con creatividad y planificación se puede adaptar las actividades en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 2 Preguntas para la entrevista. Realizado por: Mariluz Yumbo, estudiante.

4.1.1 Análisis de los resultados de la entrevista

En el análisis de las respuestas se observan que las técnicas lúdicas son una de las herramientas pedagógicas imprescindibles en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro del aula de educación básica. La docente entrevistada considera que al poner en práctica las actividades lúdicas mediante el juego los estudiantes desarrollan un aprendizaje activo, motivador y fortalece la comprensión



significativa de los conocimientos mediante la participación activa en todo el proceso de aprendizaje.

Así mismo la docente menciona que utiliza con frecuencia las herramientas lúdicas entre ellas juegos didácticos, dinámicas grupales, canciones educativas, material manipulativo. Estas herramientas facilitan adaptar diferentes actividades en el aula según las necesidades de los estudiantes con la finalidad de brindar un aprendizaje efectivo y dinámico. Además, al integrar los juegos en el salón de clase se motiva a los estudiantes a desarrollar las habilidades como la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo.

Igualmente se evidencia que la educadora reconoce los beneficios de la aplicación de las técnicas lúdicas y destaca que los estudiantes participan activamente y desarrollan un aprendizaje significativo y en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje en el aula manifiesta que existe una inserción del enfoque metodológico activo centrado en el estudiante que sean protagonistas de su propio aprendizaje. Sin embargo, se constata desafíos relacionados a la escasez de tiempo, falta de recursos didácticos, la cantidad de estudiantes en el aula y el manejo de grupos en las actividades escolares. Sin embargo, destaca que estas dificultades se pueden afrontar con estrategias innovadoras y una planificación acorde al contexto.

4.2 La encuesta

Según los aportes de los siguientes autores (Salvador, et al. 2021) “La encuesta se ha definido como un método sistemático de obtención de datos mediante respuestas a preguntas realizadas a un grupo de entidades con el propósito de describir las características de la población a la que pertenecen”



Cuadro de las preguntas

N°	P1: ¿Te gusta aprender con juegos?	P2: ¿Entiendes mejor cuando juegas?	P3: Actividad que más te gusta	P4: ¿Participas más jugando?	P5: ¿Te sientes feliz y motivado? Cuando aprendes jugando
1	Sí	Sí	Juegos	Sí	Sí
2	Sí	Sí	Juegos	Sí	Sí
3	Sí	Sí	Dibujos y colores	Sí	Sí
4	Sí	Sí	Juegos	Sí	Sí
5	Sí	Sí	Dibujos y colores	Sí	Sí
6	Sí	Sí	Juegos	Sí	Sí
7	Sí	Sí	Juegos	Sí	Sí
8	Sí	Sí	Juegos	Sí	Sí
9	Sí	Sí	Juegos	Sí	Sí
10	Sí	Sí	Escuchar a la maestra	Sí	Sí
11	Sí	Sí	Juegos	Sí	Sí

Tabla 3 Preguntas para la encuesta. Realizado por: Mariluz Yumbo, estudiante.

4.2.1 Análisis de los resultados de la encuesta

Los resultados de la encuesta aplicada en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Provincia de Imbabura, permiten observar la importancia de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Después de los resultados obtenidos se considera que hay una tendencia muy marcada hacia la preferencia de actividades que incluyan juegos como estrategias pedagógicas para lograr un aprendizaje significativo y efectivo en los estudiantes.

En la pregunta 1. ¿Te gusta aprender con juegos? Todos los encuestados responden sí. Este resultado indica un alto nivel de aceptación y gusto de aprender a través del juego que esto nos manifiesta que los estudiantes aprenden mejor, cuando el docente aplica las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje. En la pregunta 2: ¿Entiendes mejor cuando juegas? Todos los encuestados responden sí. Se considera que los juegos son una de las estrategias efectivas para la comprensión de los contenidos. A partir de estos resultados se



evidencia que los juegos son una excelente estrategia para la construcción de los conocimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con referente a las preguntas 3: Actividad que más te gusta. La mayoría de los estudiantes encuestados (8) prefieren los juegos, dibujos y colores es la segunda elección más aceptada y solo uno se inclina por escuchar a la docente. Estos datos indican que la mayoría de los estudiantes les gusta aprender con la metodología interactiva y participativa. En la pregunta 4: ¿Participas más jugando? Todos responde sí. Esto manifiesta que las técnicas lúdicas incentivan a una participación activa, dejan de ser receptores pasivos y se convierten en protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por último en la pregunta 5: ¿Te sientes feliz y motivado? La respuesta es absolutamente sí de todos los encuestados. Se evidencia que los juegos impactan de manera positiva en el estado de ánimo y las motivaciones profundas del estudiante con estos resultados se observa que las técnicas lúdicas fortalecen el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

5. PROPUESTA DE SOLUCIÓN

La presente propuesta se orienta hacia la aplicación de Estrategias Recreativas en la Dinámica de la Enseñanza. Estos métodos pretenden generar un entorno de aprendizaje interactivo con los alumnos de Educación General Básica Elemental, los cuales ayudan a fortalecer competencias intelectuales, interpersonales y afectivas de forma global. Las actividades se realizarán durante un periodo trimestral, tres veces por semana, con una duración de 40 minutos.

5.1 Justificación de la propuesta

En la actualidad el sistema educativo en el Ecuador ha sufrido muchos cambios, de los cuales se puede decir que lamentablemente según los resultados de las evaluaciones señalan que, en el área de Lengua y Literatura, los estudiantes de Educación Básica Elemental han obtenido un puntaje que refleja la baja formación del alumno. Desde este punto de vista se



menciona que la Institución Educativa “**Provincia de Imbabura**” no está ajena a estos resultados, ya que, como Institución Educativa Rural, su rendimiento no es el óptimo. En esta fase los niños no solamente obtienen una instrucción académica formativa, sino que también su formación socioemocional, por tanto, es necesario que se apliquen métodos de enseñanza que sean dinámicos, interesantes y apropiados para este grupo de estudiantes, sobre todo para los niños de Tercer Año de Educación Básica, nivel Elemental.

La atención del estudiante se enfoca en la calidad de metodología o técnicas lúdicas que el docente utilice, de esta forma despertará en el niño la creatividad, el deseo por participar, por aprender, haciendo así del proceso de enseñanza-aprendizaje más significativo, duradero e interesante.

De las diferentes actividades lúdicas presentadas anteriormente, se hará énfasis en algunas estrategias que son necesarias implementar para optimizar el desempeño académico de los estudiantes, como son: juego en equipos, juegos de creación, cuento narrativo.

Estas actividades grupales ayudan a mejorar la interrelación entre compañeros, promueve el trabajo colaborativo a través de retos, permiten adquirir conocimientos los unos de los otros en base a su vivencia, mejora expresión oral, vocabulario, desarrollan habilidades de comprensión y análisis también despierta la motivación dentro del equipo de trabajo para alcanzar objetivos propuestos, esto faculta que entre los estudiantes se generen debates o diferencia de opinión sobre el tema a investigar y adquirir nuevos conocimientos.

Dentro de los juegos grupales se pueden mencionar: Debate de personajes, lectura teatral, crea tu cuento, la búsqueda del tesoro perdido.

5.2 Debate de Personajes

Actividad: 1	Debate de Personajes
Objetivo: Fomentar el pensamiento crítico, la reflexión y la expresión oral por medio de la defensa de un personaje.	
Materiales:	Tarjetas con los nombres de los personajes históricos o literarios. Información de cada personaje. - Papel y esferográfico.

Técnicas:	Investigación y análisis - Argumentación y debate Escucha activa y expresión oral
Descripción de la actividad:	Preparación: Asignar un personaje, los estudiantes investigan sobre su vida y características. Organización: Formar dos equipos, cada uno representa a un personaje diferente. Debate: Cada grupo presenta argumentos y defiende a favor de su personaje. Se motiva la intervención activa y el respeto a las opiniones ajenas. Conclusión: Se realiza una votación para decidir cuál de los personajes ha sido defendido de manera clara y contundente.
Tiempo:	40 minutos



Ilustración 3



Ilustración 1

5.1.2 Lectura Teatral

Actividad: 2	Lectura Teatral
Objetivo: Promover la comprensión lectora, la expresión oral y la creatividad mediante la interpretación de un texto teatral.	
Materiales:	Guiones de obras de teatro cortas o fragmentos de obras más extensas. Disfraces y accesorios - Escenario para la representación.
Técnicas:	Leer en voz alta - Interpretación de personajes. Expresión vocal y corporal
Descripción de la actividad:	Selección: Elegir una obra de teatro apropiada y acorde a los intereses de los estudiantes. Asignación: Asignar los roles a cada participante. Ensayo: Repasar las frases o lecturas en voz alta y ensayar las escenas. Representación: Presentar la lectura teatral al resto de los compañeros.
Tiempo:	40 a 60 minutos

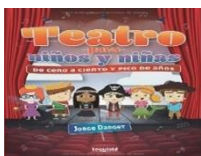


Ilustración 6



Ilustración 4

5.1.3 Crea tu Cuento

Actividad: 3	Crea tu cuento
Objetivo: Impulsar la creatividad, la curiosidad y la escritura a través de la creación de un cuento original e innovador.	
Materiales:	Papel y marcadores Imágenes o tarjetas con palabras clave Diccionarios y libros de referencia
Técnicas:	Lluvia de ideas. Escritura creativa. - Narración oral.
Descripción de la actividad:	Inspiración: Utilizar una imagen, una palabra clave o una pregunta como punto de partida para la creación del cuento. Desarrollo: Crear un cuento original, definiendo los personajes, el escenario, el inicio, el desarrollo y el desenlace. Revisión: Revisar y corregir el cuento, prestando atención a la gramática, la ortografía y la coherencia. Presentación: compartir el cuento con los compañeros, de forma oral o escrito.
Tiempo:	40 a 60 minutos



Ilustración 5

5.1.4 La búsqueda del tesoro perdido.

Actividad: 4	La búsqueda del tesoro perdido.
Objetivo: Realizar una historia de aventuras en la cual los participantes trabajen en equipo para encontrar un tesoro escondido, superando dificultades y resolviendo acertijos.	
Materiales:	Papel y lápices para tomar notas. Dados - Objetos que puedan representar pistas o artefactos
Técnicas:	Cada jugador crea un personaje con habilidades y motivaciones únicas. Agregar detalles a la historia, tomando en cuenta los relatos de los demás. Los participantes deben poner en práctica sus habilidades para superar los obstáculos que se pueden presentar.
Descripción de la actividad:	Decidir qué tipo de tesoro se buscan y el entorno donde se va a desarrollar. Cada jugador describe su personaje El primer participante empieza la historia describiendo cómo el grupo se entera del tesoro. Cada jugador agrega una pista que los lleve al tesoro. Los estudiantes trabajan en equipo para superar el último desafío y encontrar el tesoro.
Tiempo:	45 a 60 minutos



5.1.5 La construcción de la torre más alta

Actividad: 5	La construcción de la torre más alta
Objetivo:	Incentivar la creatividad, resolución de problemas y el trabajo en grupo para construir la torre más alta con materiales limitados.
Materiales:	Espaguetis - Tijeras. - Cinta adhesiva. - Hilo.
Técnicas:	Diseño creativo. - Construcción rápida. Adaptación y mejora continua. - Gestión de recursos limitados.
Descripción de la actividad:	Dividir a los participantes en equipos de 3 a 4 personas. Facilitar a cada equipo los materiales: espaguetis, cinta adhesiva, hilo. Construir la torre más alta posible en un tiempo determinado. Planificar, diseñar y construir la torre, usando las herramientas de manera creativa y eficiente. Al terminar el tiempo establecido, se mide la altura de cada torre y el equipo con la torre más alta gana.
Tiempo:	30 45 minutos

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:

6.1 Conclusiones:

Esta investigación ha demostrado la importancia de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercer año de la escuela “Provincia de Imbabura”, mediante la aplicación de las técnicas lúdicas, las cuales fomentan la motivación, la alegría y el entusiasmo hasta llegar a la parte motora, la cual permite desarrollar habilidades y destrezas, creando un entorno de aprendizaje más creativo y participativo. Al incluir las estrategias del juego en el aula se alcanza un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes encaminándolos acertadamente para los desafíos de la vida.

En todo el proceso del estudio, se han revisado algunas técnicas lúdicas que se aplican en la actualidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tercer año de Educación básica. También se han identificado un sinnúmero de oportunidades que ofrecen estas estrategias en el desarrollo cognitivo y emocional durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en los



niños. El juego como apoyo didáctico, facilita que los estudiantes experimenten, exploren y construyan su propio estilo de aprendizaje de manera efectiva, potenciando su capacidad para resolver problemas y su inteligencia emocional.

Por último, en la evaluación la efectividad de las metodologías puestas en marcha indica un avance positivo en el rendimiento académico y el entusiasmo de los estudiantes de básica elemental. Se constata que las técnicas lúdicas no solo aportan para que el desarrollo del aprendizaje sea más creativo y dinámico, sino que también permiten la consolidación más significativa de los conocimientos. Por lo tanto, es muy importante seguir explorando e incluyendo estas estrategias lúdicas para garantizar una educación de calidad con miras a la excelencia educativa.

6.2. Recomendaciones:

Como solución a la problemática del bajo rendimiento académico en los estudiantes de tercer año de educación básica de la Escuela “Provincia de Imbabura”, se recomienda a las autoridades de la institución organizar o gestionar talleres y programas de capacitación continua para los docentes, enfocados a la implementación de las técnicas lúdicas de manera efectiva en sus planificaciones y se maximice significativamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, que facilite crear un ambiente dinámico, creativo y participativo de cada uno de los estudiantes.

También se recomienda tener en cuenta el monitoreo del desarrollo cognitivo y emocional mediante las estrategias del juego, evaluando sistemáticamente el progreso en resolución de problemas e inteligencia emocional, utilizando herramientas específicas durante actividades lúdicas. Esto ayuda a verificar cómo el juego se convierte en una herramienta valiosa e influye a largo plazo en la construcción de la autonomía, fomentando un estilo propio y efectivo a la vez prepara a los estudiantes para los desafíos que se presenten en su diario vivir.



Además, es importante el compromiso y profesionalismo que un docente debe tener presente al momento de impartir una clase dentro del aula, incluir una variedad de juegos, actividades y materiales didácticos, que sean adaptables a las necesidades específicas de los estudiantes ya que se encuentran en un momento de aprendizaje efectivo, es decir, que mientras más activos y participativos sean dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, mayor será la retención de lo aprendido. A través de la práctica, de sus experiencias y de la creación propia de conceptos, se habrá logrado que el estudiante sea más crítico, analítico en todo su proceso de formación.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Alfonso, P. L. (2022). *Aprendizaje Activo en Educación. Estrategia en la virtualidad*. Obtenido de <https://share.google/vKxiC1DeFy1ftx1ck>
- Babativa, H., Rubiano, P. A., Velásquez, T., González, J., Vega, M., & Gaona, N. (2024). *La entrevista semiestructurada: una herramienta pertinente en la percepción de valores sociales para la vida*. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1794-44492024000100088&script=sci_arttext
- Caballero, G. E. (20 de marzo de 2022). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Obtenido de Polo del Conocimiento: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4800/11568>
- CárdenasI, M. E. (diciembre de 2013). *El proceso de enseñanza aprendizaje en la educación básica en ecuador*. Obtenido de file:///C:/Users/ASUS/Downloads/eglis,+195-757-1-CE%20(2).pdf
- Cayambe, G. E. (3 de Diciembre de 2023). *María Montessori, importancia del juego en los niños*. Obtenido de Granja Escuela Montessori Cayambe : <https://www.facebook.com/watch/?v=1142192847189453>
- Cruz, J. (2024). *Plataformas educativas*. Obtenido de <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-nacional-autonoma-de-mexico/facultad-odontologia/plataformas-educativas-definicion-funciones-y-ejemplos/87379048>
- Gómez, B. J. (31 de Mayo de 2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <https://share.google/rBlh5pL0nsEn2qYbz>
- Gutiérrez, M., Pintag, B., & Vázquez, A. (2025). *Utilización de herramientas digitales en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales en estudiante*. Obtenido de <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/739/1534>
- Lampropoulos, G. (2024). *Realidad virtual y gamificación en educación: una revisión sistemática*. Obtenido de https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-024-10351-3?utm_source=chatgpt.com
- López, N. N. (17 de Agosto de 2024). *Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños*. Obtenido de Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON": <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/218>
- Moya, B. (2024). *PIAGET Y EL VALOR DEL JUEGO EN SU TEORÍA ESTRUCTURALISTA*.



- Obtenido de E- Innova BUCM: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690714>
- Navarrete, J. R. (25 de Junio de 2024). *Estrategias didácticas virtuales y su importancia en el aprendizaje*. Obtenido de Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30882024000100516
- Ortega, C. (2025.). *Dinámicas virtuales Qué son y cómo realizarlas con éxito*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/dinamicas-virtuales/>
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. e. (Julio de 2021.). *ELEMENTOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y SU INTERACCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO*. Obtenido de <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124#:~:text=Queda%20claro%20que%2C%20la%20ense%C3%B1anza,din%C3%A1mica%20en%20el%20escenario%20educativo.>
- Paredes, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Maestría en Innovación en Educación: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Regader, B. (15 de 08 de 2025). *La Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget*. Obtenido de Psicología Educativa y del Desarrollo: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>
- Reyes, G. R. (2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>
- Rivadeneira, J., Lozano, R., Orellana, C., & Medrano, E. (2024). *Innovación del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías activas y evaluación por competencias a nivel curricular*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10197459>
- Salvador, J. A., Cuenca, G. M., & Arquero, R. (2021). *Evaluación de la investigación con encuestas en artículos publicados en revistas del área de Biblioteconomía y Documentación*. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/351147610>
- Sousa, D. A. (2020). *Efectos de la tecnología en la reconexión del cerebro*. España: SM.
- Tamayo, J. (2025). Obtenido de Impacto de estrategias lúdicas en el aprendizaje de conjuntos en educación: <https://minerva.autanabooks.com/index.php/Minerva/article/view/194/504>

8. ANEXOS

Anexo 1. Entrevista

ENTREVISTA A DOCENTE

Tema: Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Básica

Objetivo de la entrevista:
Recopilar información relevante sobre la importancia, aplicación, beneficios y dificultades del uso de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como su influencia en la motivación, participación y comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes de educación básica.

Entrevistada: Denisse Ramírez

Institución Educativa: EEB Provincia de Imbabura

1. ¿Qué importancia considera que tienen las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación básica?

Las técnicas lúdicas son muy importantes porque permiten que los estudiantes aprendan de forma activa, significativa y divertida. A través del juego los estudiantes se motivan y aprenden mediante la experiencia.

2. ¿Qué tipos de técnicas lúdicas utiliza con mayor frecuencia en el aula?

En el aula utilizo juegos didácticos, dinámicas grupales, dramatizaciones, canciones educativas, material manipulativo y actividades con retos.

3. ¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en la motivación, participación y comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes?

Las actividades lúdicas incrementan la motivación porque los estudiantes se sienten interesados y disfrutan de su aprendizaje, fomentan una mayor participación y comprensión por medio de las experiencias significativas.

4. ¿Cuáles han sido los principales beneficios y dificultades que ha observado al implementar técnicas lúdicas en su práctica docente?

Entre los principales beneficios se encuentran el aumento de la atención, la participación activa, aprendizaje significativo. Sin embargo, algunas dificultades son la falta de tiempo para planificar las actividades, la escasez de materiales y el manejo de grupos cuando los estudiantes son numerosos.

5. ¿Cómo describe usted el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en su aula con los estudiantes de educación básica?

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula se realiza de manera participativa, en el cual se busca que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje.

6. ¿Qué estrategias o metodologías utiliza para facilitar la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes?

Utilizo diversas metodologías como el aprendizaje basado en juegos, el trabajo colaborativo, preguntas guiadas y actividades dinámicas que permiten comprender los conocimientos de forma dinámica y sencilla.

7. ¿De qué manera considera que las actividades lúdicas o dinámicas influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje y participación de los estudiantes?

Las actividades lúdicas ayudan tener un ambiente de aprendizaje más dinámico y motivador ya que permiten que los estudiantes participen con más entusiasmo y desarrollen habilidades como la creatividad y la comunicación.

8. ¿Qué dificultades se presentan con mayor frecuencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo las enfrenta en su práctica docente?

Las dificultades que se presentan son la falta de atención de los estudiantes, diferentes ritmos de aprendizaje, falta de recursos didácticos. Para enfrentarlos, se aplican estrategias variadas y actividades motivadoras.

9. ¿Qué importancia considera que tienen las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes?

Las técnicas lúdicas tienen mucha importancia porque permiten a los estudiantes aprender de forma más activa y facilitan la comprensión de los contenidos de manera más práctica y divertida.

10. ¿Qué dificultades o limitaciones ha encontrado al implementar técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Las dificultades son el tiempo reducido dentro de la jornada escolar, la cantidad de estudiantes en el aula, falta de materiales didácticos. Pero, con creatividad y planificación se puede adaptar las actividades en el proceso de aprendizaje.

Anexo 2. Encuestas

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES DE TERCER GRADO

Instrucciones:
Lee cada pregunta con atención y marca con una X la respuesta que mejor diga lo que tú piensas o sientes.
No hay respuestas buenas ni malas. Tus respuestas son importantes y serán confidenciales.

Nombre: Juan Limones

Tema: Aprender jugando en la escuela

1. ¿Te gusta aprender cuando la maestra usa juegos en clase?

- Sí
 A veces
 No

2. Cuando juegas en clase, ¿entiendes mejor lo que te enseñan?

- Sí
 Un poco
 No

3. ¿Qué actividades te gustan más para aprender?

- Juegos
 Dibujos y colores
 Trabajos en el cuaderno
 Escuchar a la maestra

4. Cuando aprendes jugando, ¿participas más en la clase?

- Sí
 A veces
 No

5. ¿Te sientes feliz y motivado cuando aprendes con juegos?

- Sí
 A veces
 No

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES DE TERCER GRADO

Instrucciones:
Lee cada pregunta con atención y marca con una X la respuesta que mejor diga lo que tú piensas o sientes.
No hay respuestas buenas ni malas. Tus respuestas son importantes y serán confidenciales.

Nombre: Kiana Méndez

Tema: Aprender jugando en la escuela

1. ¿Te gusta aprender cuando la maestra usa juegos en clase?

- Sí
 A veces
 No

2. Cuando juegas en clase, ¿entiendes mejor lo que te enseñan?

- Sí
 Un poco
 No

3. ¿Qué actividades te gustan más para aprender?

- Juegos
 Dibujos y colores
 Trabajos en el cuaderno
 Escuchar a la maestra

4. Cuando aprendes jugando, ¿participas más en la clase?

- Sí
 A veces
 No

5. ¿Te sientes feliz y motivado cuando aprendes con juegos?

- Sí
 A veces
 No