



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

TÍTULO DEL TRABAJO

**EL IMPACTO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

AUTORA

EUGENIO ESPINOZA PAMELA CRISTINA

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD

INFORME DE INVESTIGACIÓN

Previo a la obtención del grado académico en

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR

LIC. ANÍBAL JAVIER PUYA LINO, Ph.D.

Santa Elena, Ecuador

2026



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA 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.



Firmado electrónicamente por:
**ANÍBAL JAVIER PUYA
LINO**

**Lic. William González Panchana, PhD.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Aníbal Javier Puya Lino, PhD.
TUTOR (A)**

**Lic. Martha Karina Huiracocha
Tutiven, Ph.D.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Margot Mercedes García
Espinoza, PhD.
ESPECIALISTA 2**

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



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA 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 el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por la Licenciada Pamela Cristina Eugenio Espinoza, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**ANÍBAL JAVIER PUYA
LINO**

LIC. PUYA LINO ANÍBAL JAVIER, Ph.D.

C.I 1305299172

TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Pamela Cristina Eugenio Espinoza

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, *El impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo*, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme 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, 20 de abril del 2026

LIC. PAMELA CRISTINA EUGENIO ESPINOZA

C.I. 0941193377

AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

Yo, Pamela Cristina Eugenio Espinoza

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales 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, 20 de abril del 2026

LIC. PAMELA CRISTINA EUGENIO ESPINOZA

C.I. 0941193377

AUTORA

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Universidad Península de Santa Elena (UPSE), por todo el conocimiento impartido, la exigencia y vocación formativa que brindaron para fortalecer mis competencias profesionales.

De manera especial, al Lic. Aníbal Javier Puya Lino, Ph.D. tutor de mi tesis, por su orientación, experiencia, compromiso, observaciones y aportes valiosos al desarrollo de este informe de investigación.

A mis colegas de la maestría, por su acompañamiento, colaboración dentro del proceso académico en todas las asignaturas que conllevó este año. Mi enorme agradecimiento a la institución “Unidad Educativa Fiscal Fermín Vera Rojas”, por su disposición de otorgarme permiso para aplicar mi proyecto de investigación a los docentes del plantel educativo.

Pamela Cristina, Eugenio Espinoza

DEDICATORIA

Primordialmente agradezco a Dios, por la sabiduría, fortaleza y toda la perseverancia que me da día a día para culminar una etapa dentro de mi formación académica. A mi mamá Cristina Espinoza, mi hermana Hanna Eugenio, mi hermano Hugo Eugenio por su apoyo incondicional, sobre todo a mi papá Hugo Eugenio por sus consejos, confianza y motivación a continuar un proceso académico. Su ejemplo de perseverancia y apoyo emocional para alcanzar esta meta académica.

Pamela Cristina, Eugenio Espinoza

ÍNDICE GENERAL

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	XII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XII
RESUMEN	XIII
ABSTRAC	XIV
Introducción	1
Situación problemática.....	3
Formulación del problema	4
Justificación teórica	4
Justificación práctica.....	5
Objetivos.....	6
Objetivo General.....	6
Objetivos Específicos.....	6
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO.....	7
1. Antecedentes de la investigación.....	7
Antecedentes internacionales	7
Antecedentes nacionales.....	8

Antecedentes locales	10
1.1 Bases conceptuales – teóricas	11
1.1.1 Definición de actividades lúdicas.....	11
1.1.2 Importancia de las actividades lúdicas	13
1.1.3 Participación de los alumnos en las actividades lúdicas.....	14
1.1.4 Interacción social de las actividades lúdicas	15
1.1.5 El uso de las actividades lúdicas como proceso de enseñanza-aprendizaje	16
1.1.6 Aprendizaje significativo mediante las actividades lúdicas	18
1.1.7 El proceso cognitivo mediante las actividades lúdicas.....	18
1.2.1 Definición del aprendizaje significativo.....	20
1.2.2 Teoría del aprendizaje significativo por David Ausubel.....	21
1.2.3 Tipos de aprendizaje significativo.....	22
1.2.4 Principios del aprendizaje significativo.....	23
1.2.5 Rol del docente en el aprendizaje significativo	24
1.2.6 Funciones del docente en el desarrollo del aprendizaje significativo.....	25
1.2.7 El rol de docente como mediador en el aprendizaje significativo	25
1.2.8 El rol del docente como diseñador de estrategias didácticas para el aprendizaje significativo	26
1.2.9 Fases del aprendizaje significativo	28
1.2.10 El rol del estudiante en el aprendizaje significativo	29
1.1.11 El rol del alumno como constructor activo de su conocimiento.....	30
CAPÍTULO II. MARCO METODOLÓGICO	32
2. Tipos de investigación y enfoque metodológico	32
2.1 Diseño de la investigación.....	32
2.2 Población y Muestra.....	33
2.3 Técnicas de recolección de datos	33
2.4 Instrumentos de recolección de datos.....	33
CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	35
3. Resultados de la entrevista	35
3.1 Discusión de los resultados de la entrevista a los docentes sobre el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo.....	43
CAPÍTULO IV. PROPUESTA	46

CONCLUSIONES	52
RECOMENDACIONES	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXOS	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Codificación de las preguntas y respuestas de la entrevista.....	38
----------------	--	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Unidad Educativa Fermín Vera Rojas.....	62
Figura 2	Google Maps de la institución.....	62
Figura 3	Tutorías.....	63
Figura 4	Entrevista a la Tecnóloga Cindy Villon	64
Figura 5	Entrevista a la Lcda. Leonor Gorotiza.....	64
Figura 6	Entrevista a la Lcda. Marlín Bohórquez.....	65
Figura 7	Entrevista a la Lcda. Ketty Arias.....	65

RESUMEN

Esta investigación surge de la necesidad de fortalecer la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la propuesta de actividades lúdicas que respondan las características, intereses, ritmos, estilos que estén enfocadas a la construcción de los conocimientos para darles un significado duradero. En el contexto educativo actual, se puede evidenciar que el modelo tradicional no permite una participación activa de los alumnos ni se puede lograr la construcción de los conocimientos. Por lo cual, tiene como objetivo analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Fiscal Fermín Vera Rojas. El estudio se realizó con un enfoque cualitativo, con un diseño no experimental, el cual está orientado a entender la influencia que tiene la aplicación de las actividades lúdicas que fortalecen la construcción de los conocimientos y la participación activa de los alumnos dentro de su proceso de enseñanza aprendizaje. La población estuvo conformada por siete docentes, quienes de manera voluntaria contribuyeron con la participación del estudio. En la recolección de datos se utilizó la técnica de la entrevista, utilizando como instrumento de evaluación un cuestionario con preguntas abiertas, las cuales permitieron obtener resultados veraces de que las actividades lúdicas en el aula permiten fortalecer la construcción de los conocimientos de manera significativa en los alumnos.

Palabras clave: aprendizaje significativo, actividades lúdicas, guía para docentes.

ABSTRAC

This research arises from the need to strengthen the quality of the teaching-learning process by proposing playful activities that respond to the characteristics, interests, rhythms, and styles that are focused on the construction of knowledge to give it lasting meaning. In the current educational context, it is evident that the traditional model does not allow for active student participation, nor can it achieve the construction of knowledge. Therefore, the objective is to analyze the impact of recreational activities on the development of meaningful learning at the Fermín Vera Rojas Public School. The study was conducted using a qualitative approach with a non-experimental design, which is aimed at understanding the influence of recreational activities that strengthen knowledge building and active student participation in the teaching-learning process. The population consisted of seven teachers who voluntarily participated in the study. Data collection was carried out using interviews, with a questionnaire containing open-ended questions as the evaluation tool. This allowed us to obtain accurate results showing that recreational activities in the classroom significantly strengthen knowledge construction in students.

Keywords: meaningful learning, recreational activities, guide for teachers.

Introducción

Dentro de las instituciones educativas surgen varias problemáticas, una de ellas es que los docentes no emplean actividades lúdicas que promuevan un aprendizaje que vaya más allá de la enseñanza tradicional. Es decir, que dé prioridad a que los alumnos sean capaces de construir sus propios conocimientos dándoles sentido y sobre todo funcionalidad.

En los últimos años, aprender ha sido un aspecto innovador para los estudiantes dado que, son ellos mismos los que se convierten en los protagonistas dentro de su formación académica, incorporando así un aprendizaje significativo que podrán recordar en el transcurso de su vida. Para Sevilla (2024), el nivel de interés por incluir las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha evolucionado de manera sostenible favoreciendo los procesos de aprendizajes en las investigaciones educacionales.

Dentro de los estudios internacionales en México, se destaca que implementar estrategias didácticas dentro del aula de clases permite el desarrollo integral de cada individuo para su formación académica, Aguilar (2024). Las prácticas pedagógicas incorporan componentes lúdicos las cuales conllevan a la motivación e intereses por mejorar los resultados en el proceso de aprendizaje que abarcan desde el primer grado de educación básica, hasta niveles superiores de la educación. A pesar de aquello, surge la problemática de que no se evidencia que exista una relación de la teórica con la práctica dado que, algunos docentes no proponen estas actividades lúdicas dentro de sus planificaciones académicas que generen un aprendizaje significativo el cual genere un impacto o dinamismo en los alumnos.

Estas estrategias lúdicas enfocadas en el aprendizaje necesitan ser empleadas por juegos que faciliten la comprensión y adquisición de los conocimientos en los niños. Es por ello, que dentro de la investigación que realizo Moya (2024) mencionaba que “el juego es la forma más natural en la que los niños aprenden y descubren el mundo que les rodea” (Montessori, 2003, p.45). Es decir que, a través del juego, los niños son capaces de entender y poner en práctica el conocimiento que han obtenido.

El sistema educativo en nuestro país enfrenta varios desafíos que impiden otorgar una calidad de aprendizaje, eso especialmente en los sectores urbanos de la ciudad de Guayaquil. La falta vulnerable de la economía, la escasa implementación de recursos, la poca empatía, y los niveles bajos de capacitaciones afectan la comunidad institucional y el rendimiento académico.

El país fue testigo de la crisis generada a raíz de la pandemia COVID-19 donde se evidenció el cierre de las instituciones de manera presencial. A consecuencia de este cierre, el personal docente, los alumnos y padres de familia se vieron afectados por el proceso de enseñanza – aprendizaje. Esta situación, conllevó a implementar otras estrategias como control remoto (clases virtuales) para generar nuevos conocimientos en los alumnos. Sin embargo, este impacto continuó afectando la calidad académica porque en muchas instituciones fiscales no se evidenciaba las clases mediante las plataformas de zoom, meet, Microsoft Teams, solo enviaban a leer los contenidos de los libros sin ninguna explicación lúdica lo que provocó que se visualice aún más los niveles bajos académicos (Jarrín y Armijos, 2024).

La carencia del uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza implica una barrera en el aprendizaje, porque es en la escuela donde se genera esa transmisión de contenidos mediante la lúdica, intereses y necesidades, potenciando la participación activa de los alumnos por enriquecer su aprendizaje. El Ministerio de Educación, Deporte y Cultura (2018), en un estudio realizado dentro del auditorio en la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte el ministro de Educación, Fander Falconí, en el evento mencionó “cuando disfrutamos y nos recreamos a través de la educación, podemos tener mucho más acceso al conocimiento”.

Varios estudios abordan la relación entre el aprendizaje significativo y las actividades lúdicas en todos los niveles educativos. A pesar de esto, de acuerdo con las investigaciones de Mayorga y Solís (2025), se puede evidenciar que las herramientas pedagógicas debidamente estructuradas conllevan a un aprendizaje significativo, ya que, si el juego no es de carácter intencionado o bien estructurado el impacto del aprendizaje será limitado lo cual no llevaría a la construcción de un aprendizaje significativo.

En cuanto al nivel institucional, en la Unidad Educativa Fiscal Fermín Vera Rojas ubicada en el sector de Flor de Bastión, se puede evidenciar que las practicas pedagógicas indican que surge la necesidad de fortalecer e implementar actividades lúdicas las cuales

puedan favorecer la participación activa de los estudiantes, para que retengan el aprendizaje de esa manera habrá una relación entre los contenidos curriculares y la experiencia que tendrán los alumnos.

Dentro de esta institución se pudo observar que los alumnos presentan dificultades para retener información y relacionar los conocimientos previos con los nuevos y así permitir un aprendizaje significativo el cual perdure en situaciones cotidianas de sus vidas. Esto ocasiona que surja la problemática de tener un aprendizaje memorístico lo cual es poco duradero. La falta de implementar actividades lúdicas en las planificaciones limita la construcción de realizar clases motivadoras, dinámicas y llamativas hacia los estudiantes. Lo cual ocasiona que no tengan un buen rendimiento escolar su interés por los contenidos no sean satisfactorios. Es importante señalar que, dentro del contexto educativo el juego emplea una gama de estilos de aprendizajes el cual ser desarrollo de manera estratégica proporciona de manera integral el proceso de enseñanza mejorando el aprendizaje significativo (Sevilla 2024)

Situación problemática

En el campo educativo dentro de Educación General Básica se puede notar que los alumnos no encuentran una motivación ni se sienten activamente participes por aprender un contenido impartido por los docentes. Es decir, que los docentes aplican metodologías tradicionales como copiar lo dicta el docente, o que se coloca en la pizarra o se diseña en las diapositivas. Si bien es cierto dentro del currículo se promueve que la lúdica sea parte indispensable dentro de la enseñanza no suele ser considerada por los docentes. Lo que ocasiona que se limite a los alumnos en poder construir su propio aprendizaje, relacionando los contenidos previos con los nuevos contenidos que va a adquirir dentro del proceso de enseñanza (Piedra, 2018)

En las instituciones educativas no se ve reflejado las actividades que impulsen a los alumnos a aprender, no se aplica de manera sistémica las planificaciones, ya sea por la falta de capacitación que se les brinda a los docentes, el tiempo, el dinero para elaborar o comprar algún material didáctico o porque se desconoce el fin pedagógico del material. Esto ocasiona que el proceso de enseñanza y aprendizaje no sea atractivo, limite la participación de los alumnos y se vea una escasa motivación por realizar la actividad (González Martínez et al., 2022)

En el estudio realizado por Aguilar (2024), destaca que las actividades lúdicas tienen un significado importante para la concentración, resolución de conflictos dado que mejoran la práctica didáctica dentro del aprendizaje significativo. Es decir, abre una brecha en la cual el aprendizaje significativo debe ser activo, innovador, llamativo el cual va a impulsar el desarrollo integral y de esa manera mejorar la calidad educativa.

Por lo tanto, el presente informe de investigación está orientado a analizar el impacto de las actividades lúdicas dentro del desarrollo del aprendizaje significativo en el nivel de educación general básica, dado que en este entorno los docentes suelen realizar actividades que no se articulan con los objetivos de aprendizajes ni con las destrezas con criterios de desempeño. Por ello, es importante que el personal docente sea consciente de tomar en cuenta realizar las planificaciones con enfoques lúdicos los cuales contribuyan al mejoramiento del aprendizaje basados en contextos reales y concretos para mejorar la experiencia y rendimiento educativo de los alumnos.

Formulación del problema

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de los alumnos de segundo año de educación básica general en la Unidad Educativa Fiscal Fermín Vera Rojas en la provincia de Guayas en el cantón Guayaquil ubicada en la flor de bastión bloque 6, periodo lectivo 2025-2026?

Justificación teórica

En el presente estudio se realiza la debida justificación desde la necesidad de establecer el impacto que tiene las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo, dándoles validez a los enfoques pedagógicos, sociales y poderlos aplicar en el ámbito institucional. En el ámbito pedagógico, las actividades lúdicas han sido reconocidas por su capacidad de despertar el interés, la motivación y la participación activa de los estudiantes, elementos esenciales para la construcción del aprendizaje significativo Moya (2024). A través del juego, el niño interactúa con su entorno, experimenta, crea y reflexiona, lo que facilita la asimilación de conocimientos de manera funcional y duradera.

Aquí en su investigación Borbor Villamar et al., 2024 destacan que las actividades lúdicas para Vygotsky, permiten desarrollar las habilidades básicas para lograr un aprendizaje, en la teoría de él, el conocimiento surge a partir de las

interacciones sociales, es decir, que a medida que los niños socializan con otros pueden desarrollar un aprendizaje. Por ende, desde una perspectiva social, se destaca al juego como una herramienta didáctica crucial para el desarrollo integral del infante. A través de este, los niños socializan, interactúan, resuelven conflictos y sobre todo pueden construir relaciones interpersonales con los demás, todo esto los conlleva a contribuir en su desarrollo social y por supuesto a la construcción del aprendizaje significativo.

Dentro del ámbito institucional esta investigación tiene como propósito analizar la influencia de las actividades lúdicas las cuales son el eje primordial para las clases de esa manera los alumnos van a interiorizar y generar un conocimiento significativo que se adapte a sus necesidades. Por eso, concluyo mencionando que las actividades lúdicas son aspectos fundamentales en donde se permite propiciar un aprendizaje significativo para los niños y niñas, demostrando así su desarrollo holístico e integral para que puedan interactuar con sus pares de una manera activa en el aprendizaje. El implementar actividades lúdicas en el aula, puede ser el primer paso para que los alumnos afiancen sus conocimientos y tengan un desarrollo holístico de sus habilidades y destrezas.

Justificación práctica

Dentro del ámbito institucional esta investigación tiene como propósito analizar el impacto que tienen las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo en los alumnos.

Las actividades lúdicas adecuadas al ritmo y estilos de aprendizajes que se implementen en el aula de clases beneficiaran principalmente a los alumnos, puesto que, se verá favorecido la comprensión significativa del aprendizaje, la participación activa, su pensamiento crítico fortaleciendo así el desarrollo integral de sus habilidades. La adecuada implementación de actividades brinda experiencias dinámicas, mejora la retención y captación de contenidos incrementando que los alumnos se sienten motivados y se evidencia un eficaz rendimiento académico.

Por otra parte, los docentes también son beneficiarios, pues son ellos quienes busquen estrategias metodológicas creativas con un fin pedagógico el cual incorporaran en las planificaciones y desarrollaran en el transcurso de las clases, de esa manera los alumnos van a interiorizar y generar un conocimiento significativo promoviendo una enseñanza de calidad. Para Candela y Benavides (2021), las actividades lúdicas son

aspectos fundamentales en donde se permite propiciar un aprendizaje significativo para los niños y niñas, demostrando así su desarrollo holístico e integral para que puedan interactuar con sus pares de una manera activa en el aprendizaje.

Los resultados que se obtengan en esta investigación serán de utilidad para los directivos de la institución educativa, dado que ellos, podrán realizar capacitaciones en las cuales se reflejen las estrategias pedagógicas que impulsen el aprendizaje significativo como parte fundamental dentro del Proyecto Curricular De Institución Educativa (PCIE). Por lo tanto, esta investigación se enfocará en que los docentes sean conscientes al diseñar las planificaciones y tomen en cuenta que el uso limitado de aplicar actividades lúdicas en el aula de clases perjudica el aprendizaje de los alumnos. El aporte práctico va a potencializar que el aprendizaje sea pertinente y duradero, permitiendo así un desarrollo integral de los educandos.

Objetivos

Objetivo General

Analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Objetivos Específicos

- Reconocer las clases de actividades lúdicas que aplican los docentes en el aula.
- Describir la influencia de las actividades lúdicas en la participación y motivación del estudiante.
- Determinar la implementación de las actividades en el desarrollo del aprendizaje significativo.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la investigación

Es importante conocer los antecedentes que conlleva esta investigación, durante los últimos años las diferentes investigaciones a nivel internacional como nacional, han evidenciado cuán importante son las actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los alumnos en educación general básica. Para tener una perspectiva amplia de las variables de estudio se detallan las siguientes investigaciones.

Antecedentes internacionales

Según Caballero (2021) en el artículo científico denominado *“Las actividades lúdicas para el aprendizaje”* en la Universidad Cesar Vallejo, Trujillo en Perú. Con su objetivo por analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en Educación General Básica. El mencionado autor, decidió basarse en buscar diversas fuentes en revistas bajo una metodología con carácter documental con el método cualitativo, dentro de un estudio descriptivo con entrevistas semiestructuras hacia los docentes y mediante la observación directa en el salón de clases mostraron como resultados evidenciaron que, los docentes deben conocer la funcionalidad que tienen los recursos didácticos para trabajar en las diferentes áreas cognitivas en la cual deben implementar el juego como una metodología para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así mismo, concluye indicando que las actividades lúdicas permiten que los alumnos tengan mayor motivación, interés y predisposición por aprender lo que facilita la asimilación y acomodación de los conocimientos para fortalecer el aprendizaje significativo.

Moya (2024) propuso el artículo científico denominado: *“El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje”*. En el Centro de Investigación Magisterial del Nayar en México tuvo como objetivo analizar el rol del juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación. Su metodología fue desarrollada mediante el método cualitativo, con diseño fenomenológico – descriptivo con observación directa y entrevistas. Los resultados que obtuvo Moya (2024), indicaron que a través de las actividades lúdicas los alumnos obtienen una mayor comprensión conceptual por los conocimientos. Además, pudo constatar que la participación directa al realizar las actividades lúdicas genera en los alumnos mayor confianza y autonomía para

fortalecer las habilidades y competencias sociales llevando a la práctica y a su diario vivir los conocimientos que obtengan en el proceso de enseñanza – aprendizaje. De esta manera, se concluye mencionando que, integrar el juego promueve el aprendizaje significativo donde se va a generar un entorno educativo dinámico y sobre todo participativo para los alumnos de esa manera se promueve un cambio dentro del ámbito educativo.

Los autores Mejía y Arrieta (2024), con el título de su tesis de grado “*El aprendizaje basado en el juego como estrategia pedagógica para el fomento de la participación activa en los estudiantes de 3ª en las ciencias naturales*” en la Universidad Mariana, en Colombia. Con su objetivo de determinar la eficacia del aprendizaje basado en el juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de educación primaria. Esta investigación se llevó a cabo mediante un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) bajo un diseño cuasi-experimental con pruebas hacia los alumnos y la observación al participar durante las actividades lúdicas ejecutadas. Esta investigación mide el rendimiento académico de manera cuantitativa y realiza el análisis cualitativo para conocer como es el comportamiento de los alumnos al momento de realizar las actividades lúdicas para adquirir los conocimientos. Los resultados evidenciaron que al ejecutar actividades lúdicas incrementan el proceso de aprendizaje de los alumnos, porque se sienten motivados, con gran entusiasmo por aprender. Tuvo como conclusión enfatizar la importancia de aprender mediante juegos esto demuestra como los aprendizajes académicos en los alumnos.

Antecedentes nacionales

Quishpe (2023) en su trabajo de titulación de grado con el tema “*Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo de la lengua y literatura en quinto año de educación básica*” en la Universidad Politécnica Salesiana sede en Quito. Con su objetivo por analizar las estrategias didácticas que favorecen en el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en quinto año de educación general básica. Llevó a cabo una metodología cualitativa con un diseño metodológico. Cuya técnica empleada fue el diario de campo, entrevistas y la observación directa categorizada por estructuras al aprendizaje significativo, la asignatura de Lengua y Literatura y las estrategias didácticas. Dieron como resultado que, los alumnos son los principales protagonistas en la acción educativa para beneficiarse de los aprendizajes adquiridos en la asignatura de Lengua y Literatura.

Este estudio concluye mencionando que, implementar diferentes actividades en el desarrollo de las clases se beneficia a los alumnos para que sean participes de su formación académica. Creando de esa manera una conexión de sus experiencias previas para aplicarlas en su contexto real y que este sirva como estímulo a la reflexión facilitando así el aprendizaje significativo.

Niola (2024) previo a la obtención de su maestría en su titulación de grado denominó su tema *“La lúdica como estrategia innovadora en el fortalecimiento del aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del 7mo año de la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla”* en la Unidad Politécnica Salesiana en la sede en Cuenca. Tuvo como objetivo implementar estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de las matemáticas para los alumnos del 7mo año de la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla. Su metodología fue con una investigación cuantitativa, de carácter no experimental, basándose en los métodos históricos, descriptivos desde una revisión documental. Los resultados que se obtuvieron en el programa SPSS (Statistical Package for Social Sciences) fueron que, de los 22 alumnos que realizaron las evaluaciones tuvieron un rendimiento académico bajo. Por ende, se llega a la conclusión de que, el juego debe responder a las necesidades e interés de los niños y niñas donde ellos mismos sean los protagonistas de su propio aprendizaje porque a través del juego van a explorar, experimentar y se despierta la curiosidad por aprender.

Baque-Reyes y Portilla-Faican (2021) en su artículo científico denominado *“El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje”* en la Universidad Técnica de Manabí con el objetivo de estudiar el enfoque del aprendizaje significativo en su dimensión como estrategia didáctica para innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje y mejorar los aprendizajes de los estudiantes. Su metodología se basó en la investigación documental bibliográfica con un enfoque cualitativo, basándose únicamente en la revisión de la literatura, analizando las teorías y los enfoques del aprendizaje significativo. Donde se destaca los resultados de manera positiva indicando la importancia que tiene este tipo de aprendizaje el cual se va a conseguir aplicando estrategias lúdicas desde la enseñanza del personal docente hacia los alumnos. Como conclusión se recomienda, que las instituciones educativas dialoguen con su personal docente y emplear el uso de estrategias didácticas para beneficiar a los alumnos mediante el aprendizaje significativo.

Antecedentes locales

Silva (2024) previo a su obtención de titulación realizó una tesis con el tema “*La lúdica en la construcción de un aprendizaje significativo en lengua y literatura*” en la Universidad de Guayaquil, la esta investigación tuvo como objetivo demostrar el efecto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la Lengua y Literatura en los educandos de 7ª EGB para poder diseñar una guía didáctica con enfoque metodológico para docentes. En este estudio se llevó a cabo la metodología cualitativa y cuantitativa con la escala de Likert, donde se aplicaron encuestas y entrevistas hacia los docentes, alumnos y personal administrativo de la institución. Los resultados de esta investigación demostraron un aspecto positivo hacia la implementación de las actividades lúdicas para facilitar el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura. Por eso se llegó a la conclusión que, cuando se implementan estas actividades lúdicas los alumnos pueden tener confianza en sí mismo, desarrollar las habilidades, destrezas y retener contenidos los cuales pueden aplicarlos en su vida cotidiana.

Piguave y Porras (2022) en su investigación de titulación de grado denominado “*Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de estudiantes del 2ª de Educación General Básica*” en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte cuyo objetivo fue analizar la influencia de las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes del 2ª de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta Nª 70 presidente Velasco Ibarra en la ciudad de Guayaquil, periodo lectivo 2020-2021. Los autores enfatizaron que no hay que ver el juego como una actividad más, sino como una estrategia pedagógica por ello, emplearon la investigación cualitativa con toda la comunidad educativa (docentes, estudiantes y padres de familias) bajo un estudio descriptivo. Los resultados obtenidos mediante la observación directa, las encuestas permitieron visualizar un déficit al usar técnicas lúdicas que fortalezcan la adquisición de conocimiento para llegar a un aprendizaje duradero y que sea mediante la experimentación. Las encuestas aplicadas a los padres de familia dieron a conocer que el acompañamiento dentro y fuera de la institución también cumple un rol fundamental para el rendimiento académico de sus hijos. Por ende, se llegó a la conclusión de, la importancia que tiene cuando los docentes diseñan y emplean las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños.

Arias y Ramirez (2025) en su investigación de titulación de grado denominado “*Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de 2ª de Educación General*”

Básica” en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte cuyo objetivo fue analizar la contribución de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en los niños de segundo año de educación general básica en la ciudad de Guayaquil, periodo lectivo 2024-2025. Los autores enfatizaron que, cuando se desarrolla el aspecto cognitivo durante los primeros años se puede consolidar las habilidades de manera integral. Los resultados obtenidos mediante la observación directa, permitieron visualizar que cuando los docentes proponen actividades lúdicas los alumnos se interesan por participar lo cual fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las encuestas aplicadas a los docentes denotaron que sus planificaciones se encuentran alineadas al desarrollo experimental proponiendo actividades lúdicas dentro de su enseñanza. Por ende, se llegó a la conclusión que las actividades lúdicas promueven el desarrollo cognitivo en los alumnos.

1.1 Bases conceptuales – teóricas

1.1.1 Definición de actividades lúdicas

A medida de los años se ha podido constatar que los juegos tradicionales han cambiado por juegos que se pueden realizar de manera virtual. Por ejemplo, para los autores Venegas et al. (2021) ponen de ejemplo que los juegos a través de la tecnología logran cumplir con objetivos favoreciendo la calidad educativa. Por lo que, las actividades lúdicas que se realizan mediante juegos tecnológicos también tienen gran influencia dentro del proceso educativo, porque a través de la utilización correcta de ellos se les ayuda a los alumnos a potencializar sus habilidades, competencias de manera integral dentro del aula de clases.

Aquí se destaca la labor de los educadores porque ellos deben ser guías de la enseñanza de los contenidos, las directrices que ellos den crean oportunidades beneficiosas en ambientes cálidos y seguros proponiendo recursos, materiales y actividades que lleven a enriquecer el conocimiento de los alumnos. Vega (2023) define a las actividades lúdicas como “un medio donde se incorpora a los estudiantes con el entorno que les rodea y mediante la interacción con sus semejantes permite desarrollar el aprendizaje”.

Para los autores Candela y Benavides (2021) las actividades son aquellas estrategias que le dan relevancia al aprendizaje porque se ve un gran rendimiento académico dentro de las habilidades. Por otro lado, Lucas y Algramonte (2024) es

importante mencionar que las actividades son el punto inicial para la integración y activación de los conocimientos en el aula. Dentro de ellas, se pueden incluir los juegos de mesa, vocabularios, dinámicas grupales, las actividades artísticas, juegos tecnológicos.

Estas actividades lúdicas deben tener como objetivo principal desarrollar al máximo la diversión, relajación, entretenimiento y regulación de las emociones así los alumnos potencializaran su autonomía por aprender. Por ende, dentro de las características que las actividades lúdicas tienen son las siguientes (Lucas y Algramonte, 2024)

- Fomentar un trabajo en equipo permite que los alumnos establezcan comunicación y surja la interacción entre pares.
- Estimular la motricidad fina y gruesa, las habilidades sociales, emocionales, cognitivas, son fundamentales para el desarrollo integral de los alumnos.
- Estas actividades deben desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje llamativo, divertido para la adquisición de los conocimientos.
- Los alumnos deben sentirse con seguridad para realizar las actividades.
- Las actividades deben generar experiencias donde los alumnos sean capaces de explorar y expresar sus emociones de manera espontánea.
- Las actividades lúdicas deben motivar a los alumnos a estar concentrados porque les va a ayudar a razonar, pensar, resolver conflictos.
- Estas actividades no deben ser espontaneas, deben ser organizadas de manera estructurada.
- Las actividades deben desarrollar la imaginación en espacios que tengan reglas y una duración de tiempo estimado. No deben ser muy largas porque se torna aburrido el ambiente.
- Deben facilitar que la adquisición de contenidos de manera practica y entretenida lo cual fortalecerá el aprendizaje significativo.
- Huizinga (1972) citado por Vega (2023) establece que, “las actividades lúdicas tienen como característica crear tensión debido a que se genera un ambiente de competencia”

1.1.2 Importancia de las actividades lúdicas

En la educación es fundamental implementar las actividades lúdicas porque de ese modo los alumnos adquieren las habilidades dando significado a los conocimientos para comprender la información. Por lo que, la pedagoga Montessori, establece que el juego es una herramienta de suma importancia porque a través de este los niños y niñas adquieren la comprensión de los temas que se les presente durante el desarrollo de las clases (Quezada et al., 2025)

Durante los primeros años de la básica media, las actividades lúdicas son importantes porque ayudan a potencializar el desarrollo cognitivo de los alumnos. Cuando estas actividades incluyen material concreto les permite a los alumnos manipular los materiales lo cual hace que se entusiasmen aún más por participar en el desarrollo de las actividades (Arias y Ramírez, 2025)

Es consecuente que a medida que ha transcurrido el tiempo, el proceso educativo ha cambiado por lo cual, los docentes deben realizar mejoras dentro de las actividades lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y la calidad educativa. Por lo tanto, Calderón et al. (2024) establecen que las actividades lúdicas son estrategias las cuales ponen en práctica los contenidos que imparten los docentes, logrando el entretenimiento y motivándolos a participar de los alumnos y a su vez se entretienen.

El aplicar este recurso pedagógico en las aulas de clases permiten que los alumnos aprendan interactuando de manera activa donde serán capaces de asimilar los contenidos desde la práctica de ese modo, el grupo de alumnos desarrollaron sus esquemas no solo cognitivos, sino sociales, emocionales, psicomotrices de manera integral. Por otro lado López et al. (2024) indican que emplear el juego en el desarrollo de las clases ayuda a que los alumnos mejoren sus capacidades, se mantienen atentos al proceso de la actividad, su conducta se ve autorregulada porque pueden respetar los turnos al momento de participar.

La aplicación de estas actividades permite que los alumnos ser partícipes de generar un nuevo conocimiento aprendiendo de una manera más fácil y beneficiosa de manera activa y no rígida. Porque activan su conocimiento previo vinculándolos a las experiencias que están desarrollando durante su jornada de clases. El ambiente escolar es fundamental para que puedan resolver los conflictos que lleguen a surgir, y comprender

los contenidos presentados. “Las estrategias facilitan la formación y aprendizaje de los estudiantes puesto que a través de las estrategias lúdicas se generan actividades más recreativas, dinámicas; donde los alumnos sean protagonistas de su aprendizaje, desarrollen su creatividad, exploren la realidad” (Galino y Guamán, 2022, p.19).

1.1.3 Participación de los alumnos en las actividades lúdicas

Durante varios años en el modelo tradicional el proceso de enseñanza-aprendizaje se impartía de manera repetitiva y rutinaria los docentes solo se basaban en indicar lo que decían los libros para que los alumnos adquirieran el aprendizaje. Con el paso de los años varios enfoques identificaron al aprendizaje significativo como un modelo de acción en el cual, los docentes deben proponer actividades lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos. Las estrategias enfocadas a la participación activa permiten privilegiar a los alumnos en su contexto escolar, este es el primer paso para que puedan obtener información todas las interacciones educativas se trabajan en las diversas materias (Flores-Fernández et al., 2022)

Las estrategias que se empleen durante la enseñanza necesitan utilizar recursos didácticos que despierten el interés y curiosidad de los alumnos de esa manera ellos van a querer participar en las actividades que se les presente promoviendo así un aprendizaje significativo. En las investigaciones realizadas por Ocampo y Mejía (2022), indican que los alumnos participan de manera activa en el desarrollo de las actividades y son conscientes de las capacidades y habilidades que pueden construir por si solos.

Las actividades lúdicas que realizan los alumnos conducen al desarrollo integral permitiéndoles a los alumnos socializar en este momento durante la jornada de clases. En el juego se gestiona la comunicación, socialización y las habilidades sociales las cuales surgen de manera natural permitiendo el aprendizaje activo y significativo.

Las actividades lúdicas fortalecen el desarrollo integral de los alumnos dado que, involucran todas las áreas, por ejemplo, dentro del ámbito cognitivo estas actividades permiten estimular la atención porque, a través del juego los alumnos usan su imaginación para solucionar los problemas y razonen las decisiones que deben tomar. Dentro del ámbito social los alumnos podrán interactuar, realizar colaboraciones creando relaciones positivas que puedan experimentar desarrollando la empatía por los demás. Dentro del ámbito motriz cuando se proponen actividades que involucren correr, saltar, reptar,

manipular objetos mejor la coordinación, equilibrio y su esquema corporal todo esto se realiza de manera divertida integrándola con un fin educativo. El juego y las actividades lúdicas no deben ser vistas como una fuente de entretenimiento, más bien se deberían ampliar y ejecutar como una estrategia pedagógica porque convierten el aprendizaje como una experiencia que otorga un aprendizaje significativo (González et al., 2022)

1.1.4 Interacción social de las actividades lúdicas

Mazón et al. (2022) establecen que, las actividades lúdicas durante las clases deben fomentar la participación, colaboración de todos los alumnos, sobre todo estas deben ser dinámicas, así permiten a los alumnos que puedan desarrollar las habilidades holísticas.

Dentro de los beneficios que contribuyen a la interacción social de las actividades lúdicas son:

El ambiente escolar debe ser dinámico, el aula es el espacio en el cual los alumnos pasan ya sea durante la jornada matutina o vespertina por lo que, este ambiente debe propiciar estrategias que apoyen las actividades lúdicas donde la participación, seguridad de todos los alumnos sea flexible y adaptado a sus necesidades e intereses (Moya, 2024)

La motivación intrínseca juega un papel fundamental porque se da de manera interna de cada estudiante, si la actividad lúdica es llamativa va a generar que el alumno sienta autonomía por participar y la motivación que el siente va a despertar la curiosidad por aprender. El alumno se siente comprometido y se involucra de manera activa disfrutando realizar la actividad que conlleva un fin educativo dándole significado al conocimiento que le va a servir en su ámbito personal y profesional (Manzano et al., 2022)

El juego en esta etapa del aprendizaje es una estrategia didáctica que tiene gran importancia porque los docentes deben observar las necesidades, ritmos y estilos de aprendizajes que tienen sus alumnos. El juego les permite a los alumnos experimentar por sí mismo la actividad, retener información, respetar turnos, mantener la calma para iniciar con la actividad, liberan energías, están atentos a la participación de cada alumno, se desenvuelven de manera activa, la socialización entre pares permite que todos intercambien ideas de manera espontánea (Fundación Wiese, 2023)

1.1.5 El uso de las actividades lúdicas como proceso de enseñanza-aprendizaje

Es necesario hacer énfasis que las actividades lúdicas favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que a través de ellas los alumnos se vuelven participes explorando desde el inicio hasta el final de la actividad a su vez, fortalece la interacción social en el aula de clases. Las actividades lúdicas vistas desde el enfoque didáctico crean un desarrollo holístico clave para la resolución de problemas, toma de decisiones, el pensamiento resulta ser más crítico lo cual permite que el alumno enfrente desafíos en su vida personal y profesional (Zambrano et al., 2025)

Para Arroyo (2024) el proceso de enseñanza-aprendizaje desde el modelo tradicional se basó netamente en la repetición consecutiva de los contenidos, temas que indicaban las destrezas por criterios de desempeño que estaban planteadas en el currículo de EGB fue muy rígido. Con el tiempo este currículo demostró cierta flexibilidad para el desarrollo de los objetivos, destrezas permitiendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea transformado el contexto educativo, porque los docentes y los alumnos deben vivir las actividades lúdicas como parte motivadora, activa sobre todo significativa dado que, mientras los alumnos realizan las actividades les resulta placentero porque se divierten apropiándose de su propio conocimiento en un ambiente participativo.

En el contexto educativo para que surja el aprendizaje de calidad es necesario que los docentes estén realmente interesados, capacitados y tengan el debido conocimiento de los enfoques pedagógicos para brindar una educación satisfactoria se requiere que los docentes propongan actividades lúdicas basándose en los intereses que tienen sus alumnos (UNESCO, s. f.)

Según Palacios et al. (2025) establece que, los alumnos se pueden beneficiarse de las actividades lúdicas cuando:

- Conectan los conocimientos previos desarrollando la práctica de la actividad.
- Mejoran las habilidades sociales, motoras, físicas, cognitivas, emocionales al realizar las actividades.
- La participación permite enriquecer el aprendizaje y que este sea más divertido al momento de aprender.
- Cada alumno puede identificar cuál es su fortaleza y debilidad cuando hacen las actividades.

- Son capaces de construir su propio conocimiento.
- Se concentran y prestan atención al proceso que tienen cada actividad.

Dentro de los criterios para emplear las actividades lúdicas que propone (Morales et al., 2024) existen:

- La planificación debe seguir un formato alineándose al Currículo Nacional donde incluya metodologías activas basándose en los modelos como el ERCA o DUA en donde las actividades sean flexibles e integrales siendo enfocados en los alumnos que a su vez conlleven a un fin educativo estructurado.
- Dentro de la planificación se debe tener un equilibrio por la actividad guiada y libre. La actividad guiada se enfoca cuando el docente explica el proceso y orienta cada paso a seguir para el desarrollo de la actividad. Por otro lado, la actividad libre es cuando los alumnos eligen lo que quieren realizan y a su manera.
- Las actividades propuestas deberán ser adaptadas al entorno educativo de los alumnos respetando el ritmo, estilo de aprendizaje, edades, necesidades e intereses de cada alumno.
- El ambiente del aula debe ser acogedor generando que los alumnos puedan disfrutar de la actividad.
- La socialización que surge al momento de intervenir en el aprendizaje significativo se ve envuelto la cooperación y la interacción que tiene el trabajo en equipo donde todos los alumnos pueden dialogar y establecer lazos afectivos para llegar a una solución si así lo amerita la actividad propuesta.

Algunas actividades lúdicas que se pueden emplear en educación básica general son las siguientes:

- Los juegos de mesa resultan muy versátiles para los temas que se vayan a ejecutar porque fomentan estrategias, concentración y permiten que los alumnos puedan razonar. Además, contribuyen a las habilidades socioemocionales porque trabajan en equipo.
- Los juegos de palabras en educación son cruciales porque hacen que el aprendizaje se torne más divertido, mejorando el vocabulario y la asimilación de los conceptos establecidos.

- Establecer juegos grupales permiten que los alumnos puedan comunicarse entre ellos, fortaleciendo la interacción social.
- Los juegos de roles mediante las dramatizaciones ficticias cuando hay participaciones mediante las diversas celebraciones en el año escolar son un claro ejemplo de las actividades lúdicas porque mediante los ensayos aprenden a convivir con los demás, aprender conceptos, se desenvuelven en otro ambiente para practicar y que todo salga de manera satisfactoria (Mendiola, 2023)
- Las manualidades desarrollan la motricidad fina, el pensamiento, la creatividad es otra manera de aprender divirtiéndose, manipulando los materiales.

1.1.6 Aprendizaje significativo mediante las actividades lúdicas

Los docentes al planificar sus actividades deben replantarse el enfoque de la enseñanza promoviendo el juego como un recurso didáctico en el contexto educativo. Durante la primera infancia el juego potencia las habilidades del aprendizaje y los ámbitos que se trabajan en las clases se encuentran encaminados con todas las áreas del desarrollo.

Los niños cuando juegan aprenden de manera práctica y activa así adquieren los conocimientos de manera interactiva. “El juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales” (UNICEF y The LEGO Foundation, 2018, p. 10)

Fiaño (2023) establece que, el juego es una herramienta pedagógica en donde se crean conexiones cerebrales y las pone en práctica a través de la experiencia desarrollando sus capacidades, habilidades y destrezas como un todo integral. Este autor en su investigación también destaca que, mediante el juego se activan los conocimientos previos requiriendo la debida atención para comprender el juego. Un ejemplo que este autor manifestó fue que, los alumnos del 4to año de educación básica para aprender las tablas de multiplicar lo realizaron a través de un juego de cartas.

1.1.7 El proceso cognitivo mediante las actividades lúdicas

El aprendizaje cognitivo es el proceso que tienen los seres humanos para interpretar y procesar la información de ese modo, se permite reconocer que las actividades lúdicas durante la infancia de los niños y niñas tienen mucha relevancia porque permiten generar experiencias propias para fortalecer el desarrollo de forma

holística (social, cognitiva, emocional, social, psicomotriz). Proponer las actividades lúdicas como un recurso dentro del aula de clases permite evolucionar el contexto educativo, porque se logra entender la representación única para promover un aprendizaje duradero (Lapo et al., 2025)

Dentro del proceso cognitivo Chica (2024) manifestó que durante este proceso se pueden obtener los siguientes beneficios:

- Los alumnos son capaces de incrementar sus capacidades y habilidad, recordando y procesando los contenidos de manera autónoma.
- El proceso de aprendizaje se vuelve continuo por lo que, puede aumentar la capacidad de resolver problemas.
- Los alumnos son capaces de explorar y realizar preguntas antes, durante y después de realizar las actividades lo cual es beneficioso porque se despierta la curiosidad por aprender.
- Los juegos en grupo o en equipo son esenciales para el proceso cognitivo de los alumnos porque a través de ellos entienden y comprenden la nueva información. Así surge el proceso de establecer conexiones previas con las nuevas para asimilarlas y obtener una nueva información.
- El pensamiento se vuelve más concreto porque se desarrolla de manera lógica propiciando analizar las diversas actividades por lo que, el pensamiento se vuelve crítico de esa manera los alumnos adquieren los contenidos mediante las experiencias y se vuelven significativas.

Barreto et al. (2024) indicaron que, la teoría del desarrollo cognitivo propuesto por Piaget se da en varias etapas dentro de ellas enfocarnos en la etapa de operación concretas es esencial porque se da a partir de los 7 a 11 años donde los conflictos y las actividades lúdicas que se establecen se pueden realizar de manera lógica. Por otro lado, la etapa de operaciones formales también es importante porque va de los 12 años en adelante y el pensamiento se basa en las ideas abstractas y el dominio por interesarse en los temas que les agrada.

González (2021) indica que, durante la primera infancia las actividades lúdicas que se les presente deben ser enfocadas pedagógicamente a los contenidos que establece el Currículo Nacional y el PCA (Planificación Curricular Anual). Las actividades lúdicas reflejan que los procesos durante la explicación de los contenidos conllevan a mejoras

significativas para comprender los conceptos porque los alumnos logran involucrarse de manera independiente y autónoma al estar predispuestos para prácticas las actividades.

1.2.1 Definición del aprendizaje significativo

Para López y Soler-Gallart (2021) este tipo de aprendizaje es aquel en donde el ser humano puede realizar conexiones de sus conocimientos previos con los nuevos conocimientos, de esa manera permite que el estudiante sea el propio protagonista de su aprendizaje y pueda aplicarlo en su entorno diario.

El aprendizaje significativo se da cuando el estudiante al interiorizar un contenido lo puede comprender y asociarlo con una experiencia previa que haya vivido. Es decir, el alumno debe ser capaz de darle sentido al conocimiento que se le está otorgando y lo pueda interpretar a su manera facilitando así la construcción de un nuevo conocimiento (López y Lozano, 2021)

Moreira y Beltron (2021) indicaba que este aprendizaje se enfoca en realizar agrupaciones de los nuevos conocimientos con los que ya se conoce de esa manera se permite lograr un aprendizaje que sea permanente y duradero.

El aprendizaje significativo propuesto por Ausubel (1980) indica que, se obtiene un verdadero conocimiento de aprendizaje cuando este se puede integrar y asociar a un nuevo contenido. Es decir, cuando el estudiante es capaz de interiorizar la información que se le presente y reestructurarla a las experiencias que se encuentra en su diario vivir, creando de esa manera, la comprensión de un nuevo significado (Moreira y Beltron, 2021)

Dentro de sus características podemos encontrar:

- Vinculo que realiza una persona asociando un conocimiento e integrándolo con otro conocimiento.
- Permite que los alumnos puedan reflexionar y tener un pensamiento crítico.
- El ser humano puede darle relevancia y sentido al aprendizaje que adquiere.
- Necesita que el estudiante pueda participar de manera activa en la construcción del aprendizaje en donde pueda ponerlo en práctica.
- Mejora la atención y retención del aprendizaje por lo que, permite que el estudiante pueda recordar los conocimientos de una manera rápida y este sea un aprendizaje que perdure (largo plazo).

- La mediación y la interacción entre pares son papeles fundamentales para el desarrollo del aprendizaje significativo.
- Su punto de partida requiere la activación de los saberes previos mediante preguntas o juegos de inicio.

1.2.2 Teoría del aprendizaje significativo por David Ausubel

El aprendizaje es aquel proceso que tiene el desarrollo cognitivo y se lo puede obtener de manera teórica o práctica. Es considerado como la acción que tiene una persona por adquirir un conocimiento y habilidad para ser desarrollado en su diario vivir. Este aprendizaje les sirve para superarse todos los días de manera personal y profesional teniendo una meta clara de lo que quiere llegar a obtener en un futuro (Castañeda, 2022)

Dentro del aprendizaje existen varios estilos por los cuales los alumnos pueden aprender. Así mismo hay una variedad de tipos de aprendizaje. Sin embargo, en este estudio nos vamos a enfocar de mencionar a aprendizaje significativo. Para el aprendizaje significativo es aquel que se da cuando una persona cuenta con un conocimiento previo y cuando pone en práctica algo nuevo establece una relación entre ambos conocimientos asociándolos y creando un nuevo conocimiento (López y Soler-Gallart, 2021)

“Existen dos requisitos indispensables para que el aprendizaje sea significativo: el primero, el material de aprendizaje debe tener el potencial de ser significativo y, segundo, el alumno debe tener una disposición del tipo afectiva y motivacional para aprender”(Ausubel, 1980, p. 48).

Para Puma (2024) el aprendizaje significativo según la teoría de Ausubel hace referencia cuando un nuevo conocimiento se puede integrar de manera eficaz al desarrollo cognitivo de una persona con un conocimiento que ya ha creado el en su mente. Es decir, este tipo de aprendizaje ocurre cuando un contenido previo se relaciona a un contenido que se está adquiriendo luego, la persona puede asociar ambos conocimientos y los comprende dando un significado relevante a su conocimiento.

Por otro lado, Vítores et al. (2021) establecen que, para que una persona pueda comprender un conocimiento es necesario que lo realice mediante la manipulación práctica de una acción porque es así cuando se destaca que el aprendizaje significativo puede ocurrir, permitiendo que los aprendizajes sean relevantes y se den de manera lógica

con un pensamiento crítico solo así el desarrollo cognitivo por aprender será significativo y coherente.

El aprendizaje significativo se genera cuando el alumno es su propio constructor de los conocimientos, cuando él tiene interés por aprender va a relacionar lo que conoce con el nuevo conocimiento que se le está presentando. Otro aspecto importante para que se logre este aprendizaje es la realización de los deberes o actividades que se realizan en el libro es ahí donde se puede notar que el alumno ha aprendido de manera significativa (Delgado-Cobeña et al., 2023)

Ríos et al. (2024) cita a David Ausubel en su libro indicando que: “La experiencia humana incluye no solo pensamientos sino también sentimientos, y solo cuando se los considera como una unidad puede enriquecer su experiencia, el educando” (p.36). Este autor nos quiere decir que los sentimientos juegan un papel importante en la predisposición para la experiencia de los alumnos.

1.2.3 Tipos de aprendizaje significativo.

Para Monreal (s. f.) la definición del aprendizaje significativo es la construcción de los contenidos mediante las ideas previas con la nueva información. Para este autor este tipo de aprendizaje requiere la reestructuración de ideas, conceptos, y esquemas para que los alumnos asimilar y transformar los conocimientos.

Según Chacón (2022) para diferenciar los tipos de aprendizaje que suceden en el aula de clases propuestos por Ausubel (1863) son los siguientes:

El aprendizaje basado en representaciones: El cual indica que el ser humano puede darles significado a los símbolos siempre y cuando los asocie con una realidad objetiva.

El aprendizaje de conceptos: Permite asociar la construcción de un conocimiento abstracto en donde todos los contenidos se complementen y puedan encajar en las experiencias propias y vivencias del ser humano.

El aprendizaje de proposiciones: Realiza una combinación entre lo lógico y los conceptos, es decir, para darle significado al aprendizaje es necesario crear una validación compleja de los contenidos para que el ser humano los pueda integrar.

Estos tipos de aprendizaje se los utiliza para darle sentido y realizar conexiones del nuevo conocimiento con el que ya se tiene, así facilita la manera de comprensión de contenidos, la retención de captar nueva información y reconstruirla mediante interpretaciones propias dando paso a la resolución de problemas y reflexionando sobre las decisiones que se lleguen a tomar en la vida del ser humano (Chacón, 2022)

1.2.4 Principios del aprendizaje significativo

Es importante mencionar que el aprendizaje es un proceso indispensable para el desarrollo personal de cada individuo porque permite que en un futuro uno se adapte a las diversas situaciones, promoviendo los conocimientos dentro de la sociedad. La investigación de Zurita (2024) indica que, existen cuatro principios fundamentales para la teoría del aprendizaje en las cuales se encuentran:

La atención: es un principio principal es un proceso que permite la adquisición de contenidos, además, necesita de un enfoque específico para evitar que los alumnos se distraigan con facilidad. Es decir, este principio destaca la importancia del proceso de enseñanza que involucra a los docentes para captar la atención de los alumnos, en donde ellos sean capaces de enfocarse en el aprendizaje que se les está impartiendo (Vera y Mendoza, 2024)

El compromiso activo: este principio involucra la parte emocional de los alumnos donde ellos sean participes de lograr su propio aprendizaje ante las diferentes estrategias, actividades que realicen los docentes. Cuando los alumnos se involucran en las actividades son capaces de analizar, procesar y consolidar los contenidos que reciben a lo largo de su jornada escolar. Este tipo de principio se enfoca en que los alumnos puedan realizar preguntas para aclarar los contenidos que no han entendido permitiéndoles ser curiosos al momento de realizar investigaciones son capaces de indagar a mayor profundidad en los temas que desconocen.

La retroalimentación: Espinoza (2021) “potente herramienta para el óptimo desarrollo de la clase; a través de las preguntas y respuestas se logra generar la participación activa”. Por otro lado, el autor antes mencionado, manifestó que el proceso de retroalimentación otorga que los alumnos construyan sus conocimientos, cuando la información se da de manera oral, escrita o visual. Se enfoca en un cambio, reflexión y sentido de información de autonomía por aprender. El proceso de retroalimentación

analiza la información crítica de los recuerdos que tienen los alumnos para denotar los objetivos de aprendizaje y las diferentes actividades lúdicas que se deben diseñar para que los alumnos puedan recordar lo que han aprendido.

La consolidación: Permite que los contenidos sean recuperados y almacenados en el cerebro para ser recordados a largo plazo, de no existir este principio los alumnos no podrán recordar lo que han aprendido en el transcurso de su diario vivir. En este principio los alumnos son capaces de practicar lo que recuerdan, por lo que, el aprendizaje se vuelve un conocimiento más sólido y permanente lo que resulta difícil que se pueda olvidar. En este proceso se ve involucrada la relevancia, dado que, los alumnos realizan tipos de preguntas como: ¿Por qué y para qué?

Cuando se aplican estos cuatro principios el rendimiento académico se ve potencializado en todas las asignaturas y niveles educativos permitiéndoles a los docentes el conocer nuevas metodologías para que las puedan aplicar en las aulas de clases. La propuesta manifestada por de Zurita (2024) señala el debido impacto que existe en el proceso de enseñanza-aprendizaje proponiendo conexiones repetidas y ponerlas en práctica para que se las pueda aplicar en los contextos reales de los seres humanos.

1.2.5 Rol del docente en el aprendizaje significativo

Dentro de la educación el aprendizaje significativo es visto como un enfoque pedagógico que tiene mayor relevancia en el contexto educativo, porque permite que los alumnos construyan de manera activa su conocimiento y la puedan asociar con los saberes previos que han obtenido. El rol del docente durante este proceso de enseñanza juega un papel indispensable, puesto que, es el quien actúa como un facilitador del aprendizaje, orientándolos a conocer nuevos contenidos y es un mediador para la resolución de problemas y que los alumnos puedan tomar mejores decisiones (Otero-Potosi et al., 2023)

El docente juega un papel crucial en la educación, dado que, el transmite la información de los contenidos durante su hora de clases, diseña las estrategias, actividades para captar la atención de los alumnos. Durante esa hora de clases el docente debe ser capaz de motivar a los estudiantes con sus clases, permitiéndoles que se vuelvan participativos de ese modo los alumnos podrán construir su propio conocimiento e interiorizar los contenidos de una manera duradera y que sea a largo plazo (Tobón y Fajardo, 2025)

1.2.6 Funciones del docente en el desarrollo del aprendizaje significativo.

El rol del docente parte de la formación continua que este debe tener en el transcurso de su formación personal y profesional. Dentro de las instituciones educativas se deberían realizar capacitaciones para que los docentes puedan tener un proceso de aprendizaje que conlleve a realizar prácticas pedagógicas y a innovar el proceso de enseñanza hacia los alumnos en las jornadas de clases (Camargo y Marion, 2023). Estos autores determinaron las siguientes funcionalidades que deberían tener los docentes.

- El docente debe acompañar a los alumnos en el proceso de aprendizaje, facilitando la manera de interaccionar con sus pares.
- El docente debe planificar con anticipación las actividades que va a ejecutar a lo largo de sus clases. Estas actividades deben ser seleccionados según las necesidades de su grupo de alumnos y sobre todo deben tener un fin educativo.
- El docente debe tener un ambiente cálido, seguro que promueva la participación de su alumnado para gestionar con mayor facilidad y enriquecer el aprendizaje.
- El docente antes de iniciar con sus clases debe realizar preguntas (lluvia de ideas) de esa manera, podrá activar los conocimientos previos de los alumnos. A su vez, evalúa de manera continua y brinda una retroalimentación de la información que ya ha dado con anterioridad.
- El docente debe promover en los alumnos la reflexión, un pensamiento crítico permitiéndoles ser partícipes en realizar una búsqueda para lograr la comprensión de los contenidos.

1.2.7 El rol de docente como mediador en el aprendizaje significativo

El modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje se ha basado en la repetición y memorización de los contenidos, otorgando saberes debidamente estructurados de una manera secuencial dentro de un currículo rígido convirtiendo a los alumnos en entes pasivos en las aulas de clases. En la actualidad el papel que desempeña el docente ha evolucionado, permitiendo que el currículo sea más flexible realizando enfoques más críticos al momento de transmitir los contenidos. Es decir, es el docente quien realiza el acompañamiento dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que es el quien puede orientar a los alumnos para que participe de manera activa en la construcción de su propio proceso educativo (Quirós, 2025)

La medición en el contexto educativo juega un papel indispensable dado que, es el proceso que permite la resolución de problemas, es la interacción para que dos o más personas puedan comunicarse entre sí, entendiendo el conflicto para llegar a un acuerdo en donde ambos estén seguros de que las decisiones que lleguen a tomar sean favorables para todos (Velásquez et al., 2025)

Para (Ruiz et al., 2023) “el docente como mediador configura un agente clave para el proceso de enseñanza-aprendizaje desempeñando un papel esencial en la facilitación y promoción de adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes”. Es decir, que cuando el docente actúa como ente mediador puede diseñar diferentes estrategias para el desarrollo de las experiencias del aprendizaje dándole relevancia y significado a la adquisición de contenidos desarrollando habilidades en los alumnos.

El docente mediador no obliga a que los alumnos interioricen de manera drástica los contenidos, más bien es el encargado de realizar una retroalimentación favoreciendo y motivando a los alumnos a participar. Zamora et al. (2023) recalcan que, la mediación desde un enfoque pedagógico requiere de implementar estrategias didácticas que conlleven a analizar, reflexionar y cuestionar los aprendizajes usando los conocimientos previos y asociándolos con los nuevos en las diversas situaciones que surjan en el ámbito personal y profesional.

1.2.8 El rol del docente como diseñador de estrategias didácticas para el aprendizaje significativo

Hay que tener en cuenta que para que se dé el aprendizaje significativo no va a ocurrir de manera espontánea, requiere que el docente realice una planificación con anticipación en la cual proponga actividades lúdicas que estén relacionados con los objetivos, destrezas con criterios de desempeño y los indicadores a evaluar. El docente toma el rol de diseñador al presentar las estrategias y ejecutarlas en el desarrollo de sus clases (Abad, 2022)

El diseñar y buscar estrategias didácticas implica tomarse el tiempo necesario para realizar una planificación que tenga un fin educativo, considerandos todas las matrices que esta conlleva para fortalecer el proceso educativo. Para Alcívar y Zambrano (2021) las estrategias didácticas son aquellos procedimientos que tienen un orden y estructura de

manera consciente el cual se emplea para facilitar la comprensión y consolidación y aplicación de los contenidos favoreciendo el proceso del aprendizaje significativo.

A lo largo del tiempo se ha mencionado mucho conocer qué tipo de estrategias didácticas son de gran relevancia para generar un aprendizaje hacia los alumnos y como son capaces los docentes de poderlas ejecutar en los contextos educativos. Para lograr un aprendizaje significativo se requiere de implementar en el aula de clases estrategias, metodologías que sean didácticas, las cuales pueden despertar la capacidad de atención e interés por los alumnos de aprender. (Anchundia et al., 2023)

El personal docente de educación general básica puede proponer en su planificación las siguientes estrategias didácticas las cuales van a fortalecer el desarrollo del aprendizaje significativo en sus educandos (Anchundia et al., 2023)

- Lluvia de ideas mediante la interacción de docentes y educandos, se permite plantear preguntas abiertas sobre la clase anterior como inicio de la actividad. Identificando de esa manera los saberes previos de cada alumno en el transcurso de la clase.
- Diseñar organizadores gráficos estos permiten crear una estructura ordenada, sencilla sobre la información que se les ha brindado a los alumnos, de esta manera el docente puede deducir si los alumnos comprendieron y relacionaron los conceptos.
- En aprendizaje basado en proyectos (ABP) resulta muy particular y conveniente al momento de lograr el aprendizaje significativo dado que, promueve la participación activa de los educandos permitiéndoles ser partícipes de su propio aprendizaje indagando las diferentes acciones para analizar, reflexionar y buscar respuestas a sus inquietudes.
- Los juegos didácticos son la principal estrategia que los docentes deberían implementar en sus clases, puesto que, los juegos incrementan la motivación, despiertan el interés de los alumnos por participar de una manera divertida y flexible.
- Diseñar recursos y materiales didácticos que sean llamativos, los cuales serán de interés hacia los alumnos.

1.2.9 Fases del aprendizaje significativo

Según Monreal (s. f.) el aprendizaje significativo constituye un proceso progresivo en donde los alumnos son entes primordiales para consolidar sus propios conocimientos basados en las experiencias previas. Las fases inicial, intermedia y final los docentes son de suma importancia dado que, permitir facilitar el aprendizaje, diseñan la planificación respetando las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de los alumnos. Varios autores indican en sus investigaciones que existen y detallan tres tipos de fases que surgen en el aprendizaje significativo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fase inicial del aprendizaje significativo

- El alumno interioriza la información en forma de rompecabezas, pero no comprende de manera conceptual los contenidos.
- Aquí el alumno aún mantiene el aprendizaje memorístico el contenido lo integra de manera organizada mediante estructurada y esquemática.
- El alumno no tiene motivación por aprender.
- Uso escaso de recursos didácticos y actividades lúdicas para comprender la información brindaba.
- El docente realiza la planificación de manera espontánea.
- El docente no inicia la clase con una activación de conocimientos previos.

Fase intermedia del aprendizaje significativo

- En esta fase la organización genera una mayor diferenciación por comprender los contenidos.
- Ríos et al. (2024) manifiesta que los contenidos se enriquecen de manera progresiva y crítica mediante la reflexión.
- Los alumnos estructuran cognitivamente los contenidos de forma coherente.
- El alumno interioriza los contenidos asimilando las piezas aisladas en forma de rompecabezas creando estructuras esquematizadas.
- El conocimiento se presenta de manera abstracta.

- Aquí se requiere que el docente sea un guiador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir se requiere el acompañamiento para que el aprendizaje sea favorable en los alumnos.

Fase terminal del aprendizaje significativo

- Aquí los alumnos ya integran los contenidos con esquemas más reorganizadas.
- La autonomía e independencia es más notable en los dominios de los contenidos.
- El alumno es más consciente de la información que se le brinda.
- La comprensión de contenidos es más reflexiva y crítica.
- Los alumnos son capaces de tomar las decisiones por sí mismos.
- Los docentes tienen mayor predisposición por realizar las planificaciones enfocada y entrelazadas con los objetivos, destrezas y recursos didácticos.

Estas tres fases constituyen un proceso cognitivo y debidamente articulado donde el estudiante puede construir su conocimiento a largo plazo y poderlo aplicar en su experiencia personal y profesional. Cada una de estas fases tiene una función específica porque integra los contenidos previos de cada alumno, dejando a un lado el proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional permitiendo la adquisición de contenidos de manera autónoma y progresiva favoreciendo su desarrollo holístico (Tapia, 2023)

1.2.10 El rol del estudiante en el aprendizaje significativo

A lo largo del tiempo se ha constado una evolución en cuanto a los modelos educativos, donde antes los alumnos eran seres pasivos para captar los conocimientos brindados en la jornada educativa. Ahora los alumnos tienden a asumir el rol de ser participativos y críticos en la construcción de su propio conocimiento dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En la actualidad el alumno es visto como un sujeto activo donde puede darle un verdadero significado su propia información, su necesidad por aprender se ve reflejada a la hora de realizar preguntas y ser participativo durante las clases. Es por ello que, Tekman (2025) en su investigación, indica que, no podemos dejar a un lado el papel fundamental que juegan los alumnos en el contexto educativo, por lo que, su participación en las horas de clases es de suma importancia para el desarrollo del aprendizaje significativo. Es por esto que, se presentan ciertas funciones que los estudiantes deberían tener:

- Los alumnos deben generar las conexiones de sus conocimientos previos con los nuevos conocimientos, logrando comprenderlos.
- Los alumnos deben buscar por sí mismo las respuestas o inquietudes que tengan sobre un tema que aún no dominan.
- Los alumnos deben analizar y cuestionar con respeto la información que se les esta brindado.
- Los alumnos deben tener autonomía al momento de realizar las actividades en el aula de clases.
- Los alumnos deben tener una interacción constante con sus compañeros y docente de ese modo van a enriquecer el aprendizaje.

Para lograr la adquisición del aprendizaje significativos los alumnos deben estar dispuestos a explorar su entorno, organizar sus ideas, tiempos para conocer y entender la información y los recursos cognitivos mediante sus propias hipótesis solo de esa manera el conocimiento que vaya a construir lo podrá recordar y será relevante en su vida.

1.1.11 El rol del alumno como constructor activo de su conocimiento

En este tipo de aprendizaje el alumno es el eje principal para darle significado a los conocimientos transmitidos según la información y motivación que este demuestre. Para Cerza y Fleitas (2021) los alumnos son aquellos que aprenden de manera significativa cuando interactúa con los conocimientos y les da sentido si indaga y busca información por su propia cuenta. Dentro de este aprendizaje, el alumno es capaz de transformar la información integrando los saberes previos con los nuevos que va a adquirir de ese modo generan aprendizajes duraderos y significativos.

El alumno cumple el rol de agente activo porque tendrá la capacidad para reflexionar sobre los contenidos que ha aprendido. Por si mismo va a analizar, y establecer conexiones de los conocimientos previos con los nuevos teniendo un pensamiento crítico y reflexivo aprendiendo de manera significativa. Aquí los alumnos deben ser responsables por la adquisición de su aprendizaje. Eso implica que desarrollen responsabilidad, compromisos y disposición a su tiempo y ritmo sintiéndose interesado por mejorar la comprensión de contenidos y su autorregulación por aprender. En este tipo de aprendizaje se fomenta la autonomía y la motivación intrínseca las cuales son claves para aprender (Flores-Fernández et al., 2022)

Para Chacón (2022) establece que la interacción social que hay entre los compañeros de clases tiene mucha relevancia porque las actividades que se realizan de manera cooperativa inducen a intercambiar ideas, opiniones de este modo todo el alumnado construye sus conocimientos. El trabajo en equipo y colaborativo otorga que los estudiantes aprendan en conjunto, que todos desarrollen las habilidades y destrezas así consolidan los aprendizajes significativamente.

CAPÍTULO II. MARCO METODOLÓGICO

2. Tipos de investigación y enfoque metodológico

La investigación que se está desarrollando se aplica bajo un enfoque cualitativo, para Piña-Ferrer (2023) este enfoque se basa en medir los comportamientos de manera subjetiva y entender las perspectivas y opiniones de las personas sobre un acontecimiento que está ocurriendo. Este enfoque puede ser medido mediante técnicas como entrevistas y observaciones de ese modo, se interpreta los conceptos que indica cada persona.

Dentro de este enfoque cualitativo se busca comprender la realidad del contexto educativo de la “Unidad Educativa Fiscal Fermín Vera Rojas” sobre la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo. Donde su principal objeto de estudio será aplicar bajo un análisis estadístico de manera descriptiva la entrevista que se le aplicarán a los docentes de esta institución.

Este estudio se realizó dentro de una investigación descriptiva donde se permite describir de manera detallada y específica las características que existen dentro de un contexto determinado respondiendo a preguntas abiertas. Donde los hechos que se muestran ocurren de manera precisa y tal cual como suceden. Se lo efectuó de manera descriptiva porque se quiere analizar mediante una entrevista la percepción y ejecución que tienen los docentes sobre las actividades lúdicas y como estas actividades fortalecer el desarrollo del aprendizaje significativo en los alumnos.

2.1 Diseño de la investigación

El diseño de investigación se lo puede definir como una guía de estudio de las variables, en el cual se va a defender los métodos, procedimientos, procesamientos de los datos de una forma ordenada y debidamente estructurada. Este diseño tiene como único fin responder las preguntas de investigación que se plantean para cumplir con los objetivos que se establecen de la investigación (Piña-Ferrer, 2023)

Dentro de este diseño se va a observar, interpretar los sucesos que ocurren en el contexto educativo de manera normal y natural. El investigador no debe manipular la información. La metodología que se emplea se basa en un diseño no experimental bajo un enfoque cualitativo interpretando las respuestas de los docentes dado que, el análisis se centra en analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo porque se va a considerar las experiencias, estrategias de los docentes.

El diseño no experimental es aquel que se realiza dentro de la investigación cualitativa sin la manipulación de las variables establecidas, aquí se observa únicamente los acontecimientos que suceden en su contexto educativo real para luego analizarlo (Calle, 2023). Es decir, dentro de este informe de investigación se va a describir de manera argumentativa las respuestas que dan los docentes sin alterar alguna opinión y comentario vertido en las preguntas.

2.2 Población y Muestra

La población está conformada por 7 docentes del nivel de Educación General Básica que laboran en la Unidad Educativa Fiscal Fermín Vera Rojas. Donde la experiencia de estos docentes será muy cuestionable dentro de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo. Debido a que la población es reducida, no se realizará una muestra.

2.3 Técnicas de recolección de datos

Esta investigación se desarrolló aplicando la técnica cualitativa de la entrevista. Para González-Veja et al. (2022) la entrevista es aquel diálogo que existe entre una o más personas las cuales constan del entrevistador y el entrevistado donde se obtiene información de las ideas u opiniones que indique el entrevistado desde su perspectiva personal y profesional. Aquí se emplea una estructura organizada de preguntas formales enfocadas a un tema en específico para recabar datos importantes dentro de la investigación.

Esta técnica de la entrevista debe estar alineada con el tema de investigación donde las preguntas estructuradas denoten las variables de estudio, permitiendo que la entrevistada sea contestada de manera clara, específica sobre todo veraz sin que se desvíe de la investigación. El diálogo que existirá entre el encuestador y el entrevistado debe ser cordial, empático y reflexivo mantenido las posturas corporales acordes a la situación. El investigador debe transcribir el análisis que indica el encuestador para luego establecer una redacción clara sobre las variables de estudio (González-Veja et al., 2022)

2.4 Instrumentos de recolección de datos

Un instrumento de investigación es una herramienta que se utiliza para la recolección de datos donde se van a medir las variables de estudio para consolidar la información que se obtiene para alcanzar los objetivos propuestos de la investigación.

Dentro de estos instrumentos existen las encuestas, cuestionarios los cuales miden la validez de las variables proporcionando resultados confiables según un formato establecido por el investigador (Supo, 2023)

Dentro de este informe de investigación, el instrumento de recolección de datos que se utilizó consistió en un cuestionario, el cual está elaborado de 6 preguntas abiertas de acuerdo con el criterio profesional de cada docente para conocer su perspectiva de las actividades lúdicas y sus beneficios en el aprendizaje significativo de los alumnos. La información permitió interpretar y analizar la información de forma descriptiva.

CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

3. Resultados de la entrevista

Paso 1. Transcripción de las preguntas y respuestas a los docentes

1. ¿Qué entiende usted por actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?

Docente 1: Son aquellas que fortalecen el aprendizaje significativo mediante una educación vivencial y activa llevando a cabo el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas interiorizando los conocimientos adquiridos.

Docente 2: Son estrategias para facilitar los conocimientos mediante el juego y la diversión por cual se transforma un ambiente motivador.

Docente 3: Son todas aquellas actividades que ayudan a la construcción del conocimiento a través de juegos, dinámicas, colores, etc.

Docente 4: Juegos y dinámicas divertidas que facilitan la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades mentales.

Docente 5: Actividades educativa que se realizan a través del juego despiertan en los alumnos la manera de aprender de forma más atractiva.

Docente 6: Son actividades que se dan a través del juego que divierten y entretienen sobre todo a los niños.

Docente 7: Es el uso de juegos, la recreación y la diversión.

2. ¿Considera qué las actividades lúdicas facilitan la construcción del aprendizaje significativo?

Docente 1: Sí, son una herramienta de gran valor si se aplica de manera correcta al momento que el estudiante construye su aprendizaje significativo.

Docente 2: Sí, Son una herramienta que da facilidad a la construcción del aprendizaje significativo.

Docente 3: Sí, porque a base del juego adquieren mejor un aprendizaje significativo.

Docente 4: Sí, ya que el aprendizaje va más allá de ser memorístico.

Docente 5: Sí, considero porque mediante el juego de aprende

Docente 6: Sí, porque involucran a que los alumnos se vuelvan participativos para su propio conocimiento.

Docente 7: Sí, porque se fomenta el pensamiento crítico permitiéndoles a los alumnos fomentar el desarrollo de sus capacidades.

3. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?

Docente 1: Las actividades lúdicas influyen de manera positiva en el aprendizaje ya que el estudiante plasma lo que siente a través de la ejecución de las mismas. Crean actitudes positivas en los educandos.

Docente 2: Fomentando la participación positiva a través de una experiencia directa donde el conocimiento sea duradero.

Docente 3: Mediante las actividades lúdicas se logran desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales.

Docente 4: Influyen de manera positiva porque realizan las actividades y desarrollan el pensamiento crítico.

Docente 5: Crear un entorno positivo y motivador que activa la curiosidad, la imaginación y la emoción.

Docente 6: Influyen al generar emociones positivas, aumentar la motivación y facilita la comprensión.

Docente 7: Despertando el interés de los estudiantes.

4. ¿Cómo promueve la participación activa de los alumnos durante el desarrollo de las clases?

Docente 1: Como docente promuevo hacer la clase relevante y divertida, usar metodologías activas como el aprendizaje colaborativo.

Docente 2: Se promueven la participación activa ya que ellos mismos son los protagonistas del que hacer educativo.

Docente 3: En mi clase, promuevo en base de trabajos grupales o debates en problemas del diario vivir.

Docente 4: Se promueve por la creatividad, imaginación empatía y resolución de problemas.

Docente 5: Despertando la curiosidad e iniciativa donde se sientan enfocados y seguros.

Docente 6: Los docentes deben crear ambientes seguros y de confianza.

Docente 7: Fomentando la creatividad, el pensamiento crítico.

5. ¿Qué cambios ha observado en el rendimiento académico de los alumnos cuando usted aplica las actividades lúdicas?

Docente 1: Los hallazgos muestran mejoras significativas en el desempeño académico de los y las estudiantes que participaron de la intervención lúdica.

Docente 2: Se puede evidenciar más participación en los estudiantes anímicamente más activos y sus actitudes positivas.

Docente 3: El aula de clases se vuelve más jovial y las experiencias vivenciales terminan siendo internalizadas.

Docente 4: Les permite elaborar sus propias conclusiones, consolidando el conocimiento.

Docente 5: Más entusiasmo en participar fomentando la confianza y la comunicación.

Docente 6: Mayor concentración y mayor rendimiento a la hora de ser evaluados.

Docente 7: Muchos porque, a través del juego van potencializando el desarrollo de sus habilidades. Mejoran sus notas y estar más atentos.

6. ¿Qué actividades lúdicas propone para fortalecer el aprendizaje significativo?

Docente 1: Juegos de palabras, sopas de letras, dictados silenciosos sólo mostrando la imagen, descubre la palabra de acuerdo a su significado o características, bingos didácticos.

Docente 2: Los denominados juegos de roles, juegos en equipo y el juego libre a través de diversos materiales.

Docente 3: Juegos de mesa, dinámicas cooperativas, juegos creativos, retos y herramientas visuales.

Docente 4: Juegos, deporte, actividades artísticas entre otras.

Docente 5: Juegos de adivinanzas y rondas.

Docente 6: Dinámicas, cuentos y títeres.

Docente 7: Juegos y dinámicas divertidas.

Paso 2. Codificación inicial.

Tabla 1

Codificación de las preguntas y respuestas de la entrevista

Preguntas	Respuestas (extracto)	Código(s) asignado(s)
1	<ol style="list-style-type: none">1. “Desarrollo de habilidades sociales interiorizando conocimientos”.2. “Estrategias para facilitar los conocimientos mediante el juego”.3. “Construcción del conocimiento mediante juegos, dinámicas”.4. “Juegos y dinámicas facilitan la adquisición de conocimientos”.5. “despiertan en los alumnos la manera de aprender de forma más atractiva”.6. "Son actividades que divierten y entretienen sobre todo a los niños”.7. “Es el uso de juegos, la recreación y la diversión”.	Habilidades, conocimientos. Estrategias, juegos Construcción Dinámicas, adquisición Aprender, atractiva Divertirse Recreación
2	<ol style="list-style-type: none">1. “El estudiante construye su aprendizaje”.2. “Facilidad a la construcción del aprendizaje”.	Aprendizaje Facilidad, construcción

	<ol style="list-style-type: none"> 3. “En base al juego adquieren mejor un aprendizaje significativo”. 4. “El aprendizaje va más allá de ser memorístico”. 5. “Los alumnos la manera de aprender de forma más atractiva”. 6. “Los alumnos se vuelvan participativos para su propio conocimiento”. 7. “Fomenta el pensamiento crítico”. 	<p>Juego, significativo</p> <p>Memorístico</p> <p>Aprender, atractiva</p> <p>Participativos, conocimiento</p> <p>Pensamiento crítico</p>
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Crean actitudes positivas en los educandos” 2. “Fomenta la participación positiva a través de una experiencia directa” 3. “Se logran desarrollan habilidades cognitivas y socioemocionales”. 4. “Desarrollan el pensamiento crítico” 5. “Crean un entorno positivo y motivador” 6. “Generan emociones positivas, aumentar la motivación y facilita la comprensión” 7. “Despertando el interés de los estudiantes” 	<p>Actitud positiva</p> <p>Participación, experiencia</p> <p>Habilidades</p> <p>Pensamiento critico</p> <p>Entorno positivo</p> <p>Emociones, comprensión</p> <p>Interés</p>
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Usar metodologías activas como el aprendizaje colaborativo” 2. “Se promueve la participación activa” 	<p>Metodologías</p> <p>Participación</p> <p>Debates, problemas</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 3. “Trabajos grupales o debates en problemas del diario vivir” 4. “La creatividad, imaginación empatía y resolución de problemas” 5. “Despierta la curiosidad e iniciativa donde se sientan enfocados y seguros” 6. “Crea ambientes seguros y de confianza” 7. “Fomenta la creatividad, el pensamiento crítico” 	<p>Resolución de problemas</p> <p>Curiosidad</p> <p>Ambientes seguros, confianza</p> <p>Pensamiento crítico</p>
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Los hallazgos muestran mejoras significativas” 2. “Más participación en los estudiantes” 3. “El aula de clases se vuelve más jovial” 4. “Elaboran sus propias conclusiones, consolidando el conocimiento” 5. “Más entusiasmo en participar” 6. “Mayor concentración y mayor rendimiento a la hora de ser evaluados” 7. “Mejoran sus notas y estar más atentos” 	<p>Significativo</p> <p>Participación</p> <p>Jovial</p> <p>Consolidar</p> <p>Entusiasmo</p> <p>Concentración</p> <p>Atención</p>
6	<ol style="list-style-type: none"> 1. “Juegos de palabras, bingos didácticos” 	<p>Juegos</p> <p>Juego libre</p>

	2. “El juego libre a través de diversos materiales”	Dinámicas, herramientas
	3. “Dinámicas cooperativas, herramientas visuales”	Juegos
	4. “Juegos, deporte, actividades artísticas”	Juegos
	5. “Juegos de adivinanzas y rondas”	Recursos
	6. “Dinámicas, cuentos y títeres”	Diversión
	7. “Dinámicas divertidas”	

Nota: Esta tabla muestra la codificación de las respuestas de todos los docentes entrevistados.

Paso 3.- Agrupación de códigos.

- **Desarrollo:** Conocimientos, dinámicas, estrategias, aprender
- **Aprendizaje:** Facilidad, construcción, memorístico, atractivo
- **Emociones:** Actitud positiva, participación, habilidades, interés
- **Metodologías:** Debates, resolución de problemas, curiosidad, pensamiento crítico
- **Rendimiento académico:** Concentración, atención, consolidación, entusiasmo, participación
- **Juegos:** Libre, dinámicas, recursos, diversión

Paso 4.- Análisis e interpretación

Pregunta 1.- ¿Qué entiende usted por actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?

Aquí, se manifiesta de manera eficaz y positiva el impacto que genera realizar actividades lúdicas dentro del aprendizaje significativo. Se puede evidenciar que los docentes coinciden al momento de considerar a las actividades lúdicas como una estrategia pedagógica que contribuya el desarrollo holístico de los alumnos. De este modo, estos resultados respaldan la implementación de manera organizada de las actividades lúdicas que deben poner en práctica los docentes para que los alumnos puedan crear su propio conocimiento y este sea significativo para ellos.

Pregunta 2: ¿Considera qué las actividades lúdicas facilitan la construcción del aprendizaje significativo?

En esta pregunta, las respuestas por parte de los docentes indican una afirmación considerando que las actividades lúdicas contribuyen una herramienta pedagógica cuando se las aplica de una forma adecuada dado que, evita el aprendizaje memorístico por fortalecer la construcción de un aprendizaje significativo donde sus capacidades se encuentren desarrolladas de manera integral a través de juegos atractivos propuestos en la planificación que realiza el docente. La lúdica dentro del aula de clases permite fomentar la interacción social cuando se realizan actividades de trabajo en equipo, la comunicación entre los estudiantes otorga visualizar otras perspectivas acerca del conocimiento por lo que, son capaces de explorar y cuestionar su propio aprendizaje.

Pregunta 3: ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?

En esta pregunta, las respuestas por parte de los docentes indican una afirmación considerando que las actividades lúdicas contribuyen una herramienta pedagógica cuando se las aplica de una forma adecuada dado que, evita el aprendizaje memorístico por fortalecer la construcción de un aprendizaje significativo donde sus capacidades se encuentren desarrolladas de manera integral a través de juegos atractivos propuestos en la planificación que realiza el docente.

Pregunta 4: ¿Cómo promueve la participación activa de los alumnos durante el desarrollo de las clases?

En esta pregunta, se puede constatar que aplicar diferentes actividades lúdicas en un ambiente seguro va a promover que los alumnos sean participativos y demuestren entusiasmo por el desarrollo de la clase. Los docentes también indicaron que, estas actividades deben ser enfocadas en despertar la curiosidad e iniciativa de los alumnos. De ese modo se va a fomentar que desarrollen por si solos el pensamiento crítico lo cual contribuye al aprendizaje significativo durante la clase. A su vez, manifiestan que, los trabajos grupales, los debates, son metodologías activas que permiten llevar a la práctica en las situaciones de su diario vivir. Todas estas apreciaciones destacan que no suceden de una manera espontánea sino más bien, que se requiere de una planificación que tenga

una intencionalidad donde su enfoque sea que los alumnos tengan un rol activo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 5: ¿Qué cambios ha observado en el rendimiento académico de los alumnos cuando usted aplica las actividades lúdicas?

Los cambios que se evidencian no solo son un buen rendimiento académico, también es notable la participación, la actitud y la motivación que tienen por realizar las actividades. Es decir, que aplicar las actividades lúdicas en el desarrollo de la clase permite generar un impacto en el rendimiento académico de manera integral, porque no solo se fortalece la parte cognitiva sino las relaciones socioemocionales con su grupo de clases. Dentro del juego, el dinamismo que desempeñen los docentes al explicar las actividades ocasionará que los alumnos se encuentren motivados y participen en las actividades de ese modo, la consolidación de los conocimientos potencializará su aprendizaje y su rendimiento académico.

Pregunta 6: ¿Qué actividades lúdicas propone para fortalecer el aprendizaje significativo?

Los siete docentes coinciden en indicar que el juego contribuye con el aprendizaje significativo dado que, este es una herramienta didáctica que está enfocada en la práctica, la participación activa para la construcción de los conocimientos. Dentro del juego se puede notar un completo desarrollo de las habilidades abarcando dimensiones cognitivas, sociales, emocionales, psicomotrices que son indispensables para que los alumnos construyan su aprendizaje. El emplear diversas actividades lúdicas confirma que la intención del juego es generar un aprendizaje significativo.

3.1 Discusión de los resultados de la entrevista a los docentes sobre el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo.

En la primera pregunta se pudieron evidenciar que los docentes manifiestan que las actividades lúdicas fortalecen el aprendizaje significativo de los alumnos. Es por ello que, Loján (2025) indica que, el aprendizaje significativo induce a que los propios estudiantes sean capaces de construir el conocimiento estableciendo una relación de lo que ya sabe con el nuevo aprendizaje que está adquiriendo. De este modo, las actividades lúdicas actúan de manera beneficiosa porque les permite a los alumnos crear sus propias experiencias así interactúan de manera activa en la adquisición de los contenidos. Por lo

tanto, los resultados obtenidos en esta pregunta concuerdan con el marco teórico donde se puede evidenciar que el juego es una estrategia pedagógica significativa para el aprendizaje de los alumnos.

En la segunda pregunta, los docentes concuerdan que las actividades lúdicas promueven el aprendizaje significativo las cuales evitan volver al modelo tradicional que conlleva a los procesos de memorización siendo un aprendizaje rígido y mecánico. Para Sánchez (2023) la educación ha cambiado de manera favorable hacia los estudiantes porque les permite concebir la adquisición de los contenidos de manera práctica. Este autor manifiesta que, el primer paso para la construcción de este aprendizaje es la exploración de los conocimientos previo donde los alumnos participan con opiniones las cuales conllevan a cuestionar lo que todo el grupo dice, luego la/el docente interviene con una definición, opinión sobre lo que se está desarrollando en la clase, para asociarlo e interiorizarlo construyendo su propio conocimiento. Por lo tanto, las respuestas obtenidas por los docentes confirman que las actividades lúdicas son una herramienta pedagógica que favorecen el aprendizaje significativo de los alumnos.

En la tercera pregunta, la ejecución de las actividades lúdicas refleja la construcción del aprendizaje significativo donde los estudiantes pueden aprender de manera activa y sobre todo van a querer participar. De tal modo que, estas actividades influyen de manera positiva donde van a permitir desarrollar sus habilidades de manera integral. Enfocarse en realizar una planificación que tenga juegos permite que los niños sean curiosos, se interesen por la actividad, estén atentos y puedan construir su propio conocimiento mediante la exploración del juego (Reinoso et al., 2024)

En la cuarta pregunta, los docentes indican que cada uno de ellos promueve la participación activa de sus alumnos cuando planificación actividades que son divertidas, que despiertan la curiosidad, los trabajos grupales, además, cuando son enfocadas específicamente en los contenidos donde los principales protagonistas de su aprendizaje son los alumnos. Es decir, cuando estas actividades se encuentran correlacionadas al currículo integrador. Por lo que, Portero y Medina (2025) coinciden que las actividades lúdicas promueven el propio aprendizaje de los alumnos dado que, aplicar esta metodología refleja de manera activa el proceso formativo para que los alumnos potencialicen sus habilidades en contextos reales.

En la quinta pregunta, los docentes manifiestan que las actividades lúdicas contribuyen con el rendimiento académico puesto que, tiene mejoras en el proceso del aprendizaje significativo. Según Torres et al. (2024) el docente cumple con un rol fundamental para evidenciar un buen rendimiento académico porque es él quien debe darle significado a las actividades las cuales faciliten la adquisición de los contenidos, motivándolos a participar y se desarrollen de manera integral. Estimulando su capacidad por aprender, conocer, indagar, comprender los contenidos explicados de manera activa.

En la sexta pregunta, los docentes indican una variedad de juegos orientados a fortalecer el aprendizaje significativo que pueden ser utilizados en el aula de clases. Entre esos están los juegos libres, juegos de palabras, juegos de roles, entre otros. Todos estos juegos desarrollan las habilidades sociales, emocionales, cognitivas, psicomotrices. Las cuales están inmersas dentro de la teoría propuesta por David Ausubel cuando estipula que se obtiene un aprendizaje significativo cuando los alumnos relacionan los conocimientos previos asociándolos a los nuevos conocimientos Jaramillo-Martínez et al. (2024)

CAPÍTULO IV. PROPUESTA

Introducción

La presente propuesta, surge a raíz de los resultados obtenidos de la entrevista realizada a los docentes, donde se pudo evidenciar que todos los docentes entrevistados concuerdan con que las actividades lúdicas fortalecen el aprendizaje significativo en los alumnos. Por lo que, se plantea la siguiente propuesta para poner en práctica el impacto que tienen estas actividades lúdicas. Dentro de este contexto educativos, se plantea esta propuesta pedagógica la cual estará basada en implementar cinco actividades lúdicas que generen impacto en el desarrollo del aprendizaje significativo, las cuales pueden ser explicadas por los docentes al momento de ejecutar sus actividades referentes a los contenidos en la asignatura de Lengua y Literatura a los alumnos y alumnas del tercer grado de Educación General Básica en la “Unidad Educativa Fiscal Fermín Vera Rojas”.

Actividad lúdica 1: “El bingo lector”

Objetivo: Desarrollar la comprensión lectora de palabras que se utilizan de manera frecuente.

Descripción de la actividad: La docente inicia su actividad con una dinámica motivadora con la canción: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”. Luego se les explica las instrucciones de este juego las cuales son las siguientes:

- 1.- Cada alumno tendrá su propia ficha de bingo.
- 2.- La docente indica que se hará un juego recordando lo que han aprendido.
- 3.- Los alumnos deben estar atentos.
- 4.- Deben analizar la información antes de señalarla en la ficha.
- 5.- Gana el alumno que señale 5 palabras ya sea en una fila o columna en su ficha.
- 6.- El alumno que gane deberá repetir las palabras que ha marcado en su ficha.
- 7.- La docente será la encargada de verificar las palabras marcadas.
- 8.- Si hay dos o más alumnos que han ganado, deberán escribir en una hoja un número, el alumno que escriba el número más alto es el ganador.

La docente le entrega a cada alumno una ficha con diferentes palabras según los contenidos previamente vistos en clases (sustantivos, pronombres). Después, la docente

lee las definiciones, emplea oraciones, muestra imágenes relacionadas con los contenidos sin mencionar la respuesta. Los estudiantes deben prestar atención y recordar las definiciones para marcar la respuesta en su ficha de bingo.

Innovación y pertinencia: Esta actividad favorece la comprensión de palabras, vocabulario, la atención y motivación logrando un aprendizaje significativo con el contenido de sustantivos y pronombres.

Materiales necesarios: Imágenes, fichas, lápices de colores, plumas, marcadores.

Evaluación: Observación del reconocimiento de las palabras.

Actividad lúdica 2: “La ruleta de las sílabas”

Objetivo: Fortalecer la formación de palabras mediante la conciencia silábica.

Descripción de la actividad: La docente muestra a su clase una ruleta la cual contiene sílabas simples y compuestas como, por ejemplo: (ma, me, mi, mo, mu, pa, pe, pi, po, pu, la, le, li, lo, lu, entre otras). Esta actividad será ejecutada de manera grupal, cada grupo estará conformado por tres alumnos o alumnas según su afinidad. Y se desarrollara en el patio de la institución para que los alumnos puedan agruparse y sentarse en el suelo permitiéndoles participar ordenadamente.

Reglas de la actividad

1. Respetar el turno asignado para girar la ruleta.
2. Los alumnos solo podrán girar una vez la ruleta.
3. Cada alumno debe estar atento a la sílaba que salga.
4. La oración que se forme debe iniciar o contener la sílaba que salga en la ruleta.
5. El alumno o alumna que realice la oración deberá leerla y escribirla en el pizarrón.
6. Todos deben escribir las oraciones de sus compañeros.
7. En caso de necesitar ayuda, puede seleccionar a un compañero.

Innovación y pertinencia: Esta actividad permite que los alumnos desarrollen la conciencia silábica de forma dinámica interactuando con sus compañeros promoviendo debates por la formación de las oraciones.

Materiales necesarios: Ruleta elaborada con cartón, las sílabas utilizadas pueden ser escritas a mano, en cartulina o impresas, cuadernos, hojas, lápices, pluma, marcador, pizarra.

Evaluación: Identificación de las sílabas realizando oraciones de manera adecuada.

Actividad lúdica 3: “El dado silábico”

Objetivo: Desarrollar la conciencia fonológica a través de la construcción de las oraciones mediante la asociación de las sílabas aumentando su vocabulario.

Descripción de la actividad: Esta actividad consiste en que todos los alumnos se van a sentar en el piso formando un semicírculo. Donde cada alumno será agrupado por tres integrantes. Los cuáles serán nombrados por orden de lista para lanzar el dado silábico. Las reglas de la actividad son las siguientes:

- Respetar el turno.
- Lanzar el dado una sola vez.
- Solo un alumno de cada grupo puede lanzar el dado.
- Escribir en su hoja/cuaderno la sílaba que le toco.
- Escribir en la pizarra la oración que ha pensado.
- Pensar en una oración que empiece por esa sílaba.
- Trabajar en equipo.

Innovación y pertinencia: Con esta actividad los alumnos echan a la suerte las sílabas que les toque, es decir es una actividad al azar donde estarán atentos, entusiasmados y pensativos por realizar una oración que inicie con el tema propuesto. Es importante, aplicar este juego porque se ve la motivación de los alumnos por experimentar de manera sensorial el material del dado y su pensamiento crítico al formular las oraciones.

Materiales necesarios: Pizarra, hoja, cuaderno, marcador, dado.

Evaluación: Elabora las oraciones con las sílabas.

Actividad lúdica 4: “Detectives de cuentos”

Objetivo: Analizar la comprensión lectora mediante la identificación de los personajes, trama, escenarios del cuento.

Descripción de la actividad: La/el docente forma grupos de 4 estudiantes. Donde a cada grupo le va a entregar una caja que contiene pistas de un cuento. Cada cuento es diferente. Entre las reglas del juego están:

- Participación de todos los alumnos (trabajo colaborativo).
- Seguir las pistas de las imágenes que hay en la caja.
- Analizar los principales protagonistas, escenario, trama.
- Relacionar las imágenes.
- Relatar el cuento que interpretaron con las pistas encontradas.

Innovación y pertinencia: Esta actividad introduce a que los alumnos se interesen por leer de una manera atractiva mediante la investigación de su curiosidad, trabajo colaborativo es fundamental para escuchar las críticas constructivas que tienen como grupo. Por otro lado, es importante en la asignatura de Lengua y Literatura porque los alumnos son capaces de interpretar las imágenes y asociarlas a un relato imaginativo al momento de contar el cuento.

Materiales necesarios: Imágenes, un relato del cuento, lupa, caja con las pistas.

Evaluación: Identifica los elementos principales del cuento.

Actividad lúdica 5: “El teatro de las palabras”

Objetivo: Fomentar el uso del vocabulario mediante la expresión oral de dramatizaciones teatrales.

Descripción de la actividad: La/el docente muestra una caja con diferentes cartillas de palabras, imágenes y personajes de títeres. Además, de presentar un escenario en forma de teatrín. Donde cada niño seleccionara una cartilla de manera aleatoria. Luego el alumno se colocará en el teatrín intentando contar un cuento pequeño de acuerdo con las imágenes y palabras escogidas. Donde el resto del alumnado deberá adivinar el nombre del cuento. Es importante que, el alumno que quiera mencionar la respuesta alce la mano y espere a que la/el docente lo nombre para que pueda decir la respuesta.

Innovación y pertinencia: Esta actividad permite que los alumnos fortalezcan el uso de las palabras(vocabulario) mediante el juego simbólico promoviendo el desarrollo lingüístico y social del alumnado.

Materiales necesarios: Teatrín de cartón, títeres, imágenes, cartillas de palabras.

Evaluación: Expresa de manera oral el uso del vocabulario mediante la dramatización.

Actividad lúdica 6: “Los sinónimos mediante cuerdas”

Objetivo: Comprender el significado de los sinónimos mediante juegos.

Descripción de la actividad: La/el docente colocará una cuerda en el piso y entregará a los alumnos palabras e imágenes. Los alumnos tendrán un tiempo límite para buscar en la caja la palabra o imágenes que sea sinónima a la que la docente le entrego. Del lado izquierdo de la cuerda los alumnos colocaran la cartilla que la docente les dio, del lado derecho los alumnos deberán colocar la asociación del sinónimo que ellos creen relacionándolas según la imagen o la palabra.

Innovación y pertinencia: Esta actividad permite establecer relaciones de sinónimos entre las palabras y las imágenes dándole sentido y permitiéndoles explorar a través del juego su manera de pensar críticamente y analizando cada cartilla.

Materiales necesarios: Cartillas de palabras e imágenes, cuerda, caja.

Evaluación: Relacionar las palabras e imágenes con su sinónimo.

Actividad lúdica 7: “El baúl de las palabritas mágicas”

Objetivo: Fortalecer el vocabulario mejorando la comprensión lectora de nuevas palabras.

Descripción de la actividad: La/el docente colocará un baúl en el piso en el cual tendrá cartillas de palabras. Los alumnos tendrán que introducir su mano en el baúl y sacar una cartilla de la palabra a su vez debe indicar en voz alta la palabra que le salió. Luego, tendrá dos minutos para realizar una oración que contenga esa palabra. Después, deberá dictarla para que sus compañeros y compañeras las escriban en su cuaderno.

Innovación y pertinencia: Esta actividad permite expresarse de manera oral ampliando el vocabulario a través de la manipulación sensorial. Mediante esta actividad los alumnos se encuentran atentos, curiosos y permite que se desarrolle su pensamiento crítico y lógico al momento de pensar

Materiales necesarios: Cartillas de palabras, baúl, cuadernos.

Evaluación: Expresa de manera oral la oración.

Actividad lúdica 8: “Mural poético”

Objetivo: Desarrollar la expresión literaria mediante la poesía infantil.

Descripción de la actividad: La/el docente inicia colocando poemas en la pizarra o proyectándolas, luego, las lee de manera pasuda y con su debida entonación. Después, realiza preguntas: ¿Has escuchado algún poema? ¿Te parecieron bonitas las palabras de este poema? Luego, el/la docente procese a realizar grupos donde cada alumno debe escribir un poema corto de dos versos sobre cualquier tema a su elección. Una vez terminado de escribir el poema se deberá colocar una pequeña ilustración del poema. Posterior a esto, cada alumno deberá intercambiar los poemas para leerlos. Para finalizar todos los poemas escritos se colocarán en un mural dentro del salón de clases.

Innovación y pertinencia: Esta actividad permite desarrollar el área de lengua y literatura a través del arte y la expresión emocional que cada alumno tiene. La creación de un mural en el aula promueve las diferentes maneras de expresarse, la autoestima le da un gran valor porque pueden ver sus creaciones y se fomenta el gusto por la poesía desde edades tempranas.

Materiales necesarios: Hojas, Lápices de colores, marcadores, tachuelas, mural.

Evaluación: Expresa ideas para la creación del poema.

CONCLUSIONES

- Las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje de los alumnos tienen gran influencia y generan un impacto estratégico, porque se evidencian que estas actividades tienen gran relevancia y un efecto positivo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje para la construcción significativa de los alumnos. Es importante mencionar que las actividades lúdicas propuestas y diseñadas en las planificaciones constituyen un recurso pedagógico que tiene un fin educativo para el aprendizaje.
- Los docentes aplican una gran variedad de actividades lúdicas las cuales se deben adaptar a las destrezas que determina el currículo integrador, las necesidades y los estilos de aprendizaje de sus alumnos, es decir, ellos deben proponer actividades que faciliten la comprensión de los contenidos de manera creativa fortaleciendo el desarrollo integral y el aprendizaje significativo.
- Los docentes al planificar sus actividades lúdicas como, por ejemplo, los juegos de palabras, adivinanzas, juegos libres, juego de roles y los trabajos en equipo deben realizarlas con una organización sistemática y ordenada en las planificaciones las cuales generen un aprendizaje dinámico, atractivo y llamativo hacia los alumnos. Indicando que, las actividades lúdicas son de gran interés porque promueven la participación activa favoreciendo el aprendizaje significativo.
- La implementación de las actividades lúdicas debidamente intencionadas facilita la adquisición de los contenidos, habilidades, destrezas y actitudes. Se debe recalcar que, las actividades lúdicas deben estar alineadas con el currículo donde se puedan poner en práctica así los alumnos van a consolidar los contenidos impartidos de manera significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje.

RECOMENDACIONES

El personal directivo de las instituciones debe proponer capacitaciones que fomenten las condiciones metodológicas que sean innovadoras las cuales estén reflejadas de acuerdo con los lineamientos del currículo integrador que permitan conocer las situaciones problemáticas, déficit o necesidades que tengan sus alumnos así se busque estrategias que fortalezcan el aprendizaje significativo de los alumnos. De esa manera, podrán observar una eficacia pedagógica y la calidad del rendimiento académico de los alumnos será mejor.

Al personal docente de la institución educativa “Unidad Educativa Fiscal Vera Rojas” se le recomienda que incorpore en su Planificación Micro curricular la implementación de las actividades lúdicas donde las destrezas con criterio de desempeño pueden estar relacionadas los objetivos, las actividades, materiales necesarios, indicadores a evaluar las cuales se adapten a las necesidades de su aula de clases. Además, deberán tener en cuenta que el juego no es solo un recurso que se utiliza porque si, sin una intención pedagógica, más bien el juego debe ser visto y ejecutado como un recurso pedagógico necesario el cual debe promover la participación, motivación, interés en los alumnos.

Los padres de familia asumen un rol importante dado que, forman parte del contexto educativo porque están involucrados en el desarrollo del aprendizaje de sus hijos. Los padres de familia desde sus hogares son quienes fomentan valores, responsabilidades y el apoyo cuando se interesan por revisarles las tareas a sus hijos. Otro apoyo que brindan son el propiciar que estudien sus lecciones y realicen sus deberes consolidando de manera sólida lo que aprendieron en el aula de clases. La comunicación entre docentes y padres de familia permite que tengan un diálogo asertivo coordinando el esfuerzo académico según las necesidades que tienen los niños y niñas para asegurar un aprendizaje de calidad.

Los alumnos asumen el rol activo en todo este proceso porque desde su participación se evidenciará la mejora en el proceso de aprendizaje cuando realizan las actividades lúdicas que proponen los docentes. Es importante que ellos deben estar predispuestos para aprender porque a través de estas actividades van a disfrutar por comprender los contenidos de una manera divertida y entretenida. De ese modo,

construyen su propio aprendizaje desarrollando sus habilidades de manera integral y su rendimiento académico será mejor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, A. M. A. (2022). Psicogénesis y Aprendizaje Significativo. *Tempus Psicológico*, 5(1), 50-64. <https://doi.org/10.30554/tempuspsi.5.1.3595.2022>
- Aguilar, R. (2024). *Aprendizaje activo: Estrategias innovadoras para el aula*. (Primera). Astra ediciones. <https://doi.org/10.61728/AE20242008>
- Alcívar, J. C., y Zambrano M, L. (2021). Estrategias didácticas interdisciplinarias en el aprendizaje significativo a los estudiantes de la escuela unidocente. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 1144-1165.
- Anchundia, N. de J., Anchundia, M. A., Espinoza, B. M., y Quiñónez A, F. M. (2023). Metodologías Activas para un Aprendizaje Significativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 6930-6942. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7453
- Arias, M. del C., y Ramirez, J. (2025). *Actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo en niños de segundo año de la Educación General Básica* [Universidad Laica Vicente Rocafuerte]. <https://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/8055/1/T-ULVR-5986.pdf>
- Arroyo, J. (2024). Actividades lúdico—Didáctico en el proceso de enseñanza de la lectoescritura para el desarrollo de competencias lingüísticas. *Ciencia y Educación*, 5(10.1), 19-31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13913371>
- Ausubel, D. (1980). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas.
- Baque-Reyes, G. R., y Portilla-Faicán, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje Meaningful learning as a didactic strategy for teaching – learning. *Polo del Conocimiento*, 6(5). <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Barreto, W., Arévalo, J., Ulloa, J., y Zavala, C. (2024). Análisis del aprendizaje infantil desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget: Un enfoque etnográfico para evaluar la relación entre la inteligencia y las etapas cognitivas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 1-13. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2913>
- Borbor, V, B. E., Zambrano, Y. C., Zambrano, V, J. G., Palma, H, A., y Guamán, C. A. (2024). Desarrollo de las habilidades básicas mediante el juego: Un enfoque científico. *Ciencia Latina Internacional*, 8(4). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13211/19036>
- Caballero, C. G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 57(6), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Calderón, C. C., Guadamud, M. Y., Vélez, A. M., Villasagua, C. S., y Verdecia, E. (2024). Los juegos como estrategia didáctica para la enseñanza de la Matemática en

- estudiantes de la Educación Básica ecuatoriana. Una revisión teórica. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 12(2), 425-441.
- Calle, S. (2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1865-1879. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7016
- Camargo, M., y Marion, M. (2023). Percepción de los docentes sobre la implementación del constructivismo en la práctica pedagógica. *Pontificia Universidad Católica del Perú*. Congreso latinoamericano de estudiantes y egresados de posgrados en educación, Perú.
- Candela, M., y Benavides, J. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86.
- Cerza, R. B., y Fleitas, X. R. (2021). Políticas educativas inclusivas para el aprendizaje y la participación de los estudiantes. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 4(2), 252-259. <https://doi.org/10.62452/7s3sqt15>
- Chacón, M. (2022). *Teoría del aprendizaje significativo y por descubrimiento de David Ausubel*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Chica, D. (2024). La importancia del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional. *Revista Social Fronteriza*, 4(2). [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(2\)900](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(2)900)
- Delgado-Cobeña, E. I., Briones-Ponce, M. E., Moreira-Sánchez, J. L., Zambrano-Dueñas, G. L., y Menéndez-Solórzano, F. A. (2023). Metodología educativa basada en recursos didácticos digitales para desarrollar el aprendizaje significativo. *MQRInvestigar*, 7(1), 94-110. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.94-110>
- Espinoza, E. E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4), 389-397.
- Fiaño, L. (2023). Fuera de juego, un análisis sobre el juego y su uso como herramienta pedagógica en la Educación Primaria. *EDUCA. Revista Internacional para la calidad educativa*, 3(1), 85-115. <https://doi.org/10.55040/educa.v3i1.53>
- Flores-Fernández, C., y Durán, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Información, cultura y sociedad*, 46, 129-130. <https://doi.org/10.34096/ics.i46.11069>
- Fundación Wiese. (2023). *Importancia del juego en la escuela para aprender mejor*. <https://www.fundacionwiese.org/blog/es/la-importancia-de-jugar-en-la-escuela>
- Galino, J., y Guamán, C. (2022). *Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de 4 año de Educación General Básica*

- González, J. (2021). El desarrollo cognitivo a través del juego dramático. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(6), 89-98.
- González, F., González, A., y Esquivel, N. D. J.-. (2022). El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje. *Revista RedCA. Universidad Autónoma del Estado de México*, 5(13).
- González-Veja, A. M. del C., Molina, R., y López, G. (2022). La entrevista cualitativa como técnica de investigación en el estudio de las organizaciones. *New Trends in Qualitative Research*, 14. <https://doi.org/10.36367/ntqr.14.2022.e571>
- Jaramillo-Martínez, M. I., Jaramillo-Martínez, L. G., Quispillo-Villagomez, M., Saransig-Ramos, L. A., y Mayancela-Caizan, N. R. (2024). Metodologías Activas y Participativas en el Aula Diversa. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(4), 73-85. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.7>
- Jarrín, J. E. P., y Armijos, R. V. I. (2024). Quantifying learning losses due to COVID-19 in Ecuador: A fixed-effects analysis of standardized test scores for elementary and middle school. *Gestión y Análisis de Políticas Públicas. Nueva época*, 36, 81-95.
- Lapo, J., Arteaga, J., Lanche, M., y Suárez, M. (s. f.). Actividades Lúdicas que Potencian el Desarrollo Cognitivo. 2025, 4(7). [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)1007-1030](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)1007-1030)
- Loján, M. del C. (2025). El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica en la educación general básica. *Arandu UTIC*, 12(3), 3534-3543. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i3.1573>
- López de Aguilera, G., y Soler-Gallart, M. (2021). Aprendizaje significativo de Ausubel y segregación educativa. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 11(1). <https://doi.org/10.17583/remie.0.7431>
- López, M. L. L., y Lozano, C. (2021). Las habilidades blandas y su influencia en la construcción del aprendizaje significativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 10828-10837. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1129
- López, N. M., Nieto, R. Y., Delgado, V. V., & Figueroa, L. K. (2024). Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual «ALCON»*, 4(4), 177-194. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i4.218>
- Lucas, L. A., y Algramonte, R. de la C. (2024). Sistema de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(4), 5474-5492.
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A., Rodríguez-Moreno, J., y Aguilar-Parra, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un

- estudio de revisión. *Espacios*, 43(04), 29. <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>
- Mazón, V. S., Bastidas, K. A., y Jimbo, F. M. (2022). Recursos didácticos en el aprendizaje significativo en el subnivel medio. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 6(4), 235-243.
- Mejía, S. D., y Arrieta, M. (2024). *Aprendizaje basado en el juego como estrategia pedagógica para el fomento de la participación activa en los estudiantes de 3°03 en las ciencias naturales* [Universidad Mariana]. <https://repositorio.umariana.edu.co/server/api/core/bitstreams/b3c404eb-ad89-423c-aa9d-adc98ebd0bd6/content>
- Mendiola, V. (2023). *"El Juego Como Estrategia Para El Desarrollo Psicomotor* [BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.]. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/1192/3/Valeria%20Mendiola%20R%C3%ADos.pdf>
- Ministerio de Educación, Deporte y Cultura. (2018). *Estudiantes de Guayaquil aprenden con actividades lúdicas*. <https://educacion.gob.ec/estudiantes-de-guayaquil-aprenden-con-actividades-ludicas/>
- Monreal Mijares, L. F. (s. f.). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Recuperado 27 de diciembre de 2025, de https://www.academia.edu/49065618/Diaz_barriga_estrategias_docentes_para_un_aprendizaje_significativo_D1_9
- Morales, F., Vázquez, A., y Ortiz, W. O. (2024). Estrategia lúdica para la enseñanza-aprendizaje de la suma en la educación general básica. *Sinergia Académica*, 7(5), 77-103. <https://doi.org/10.51736/908xf072>
- Moreira, S., y Beltron, A. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio de Las Ciencias*, 7(2). https://www.mendeley.com/search/?query=aprendizaje+significativoydgcid=md_homepage
- Moya, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2).
- Niola, A. P. (2024). *La lúdica como estrategia innovadora en el fortalecimiento del aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del 7mo año de la Unidad Educativa Carlos Rigoberto Vintimilla*. Unidad Politécnica Salesiana.
- Otero-Potosí, S. A., Núñez-Silva, G. B., Suárez Valencia, C. E., y Pozo Castillo, D. F. (2023). El proceso de enseñanza en el aula desde la perspectiva del aprendizaje significativo. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(7), 13-24. <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i7.063>

- Palacios, D., Álava, B., López, M. D. C., y Albuja, R. (2025). Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje significativo en la formación del infante. *Revista ASCE Magazine*, 4(2), 218-232. <https://doi.org/10.70577/ASCE/218.232/2025>
- Parra, P. J., y Mejía, E. (2022). El impacto del aprendizaje significativo en la educación del siglo XXI. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstractypid=S0257-43142022000300007ylnq=esynrm=isoytlnq=es
- Piedra, S. E. P. (2018). Factores que aportan las actividades ludicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 3(2), 93-108. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Piguave, N. I., y Porras, J. J. (2022). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de estudiantes del 2° de Educación General Básica* [Universidad Laica Vicente Rocafructe]. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4872>
- Piña-Ferrer, L. S. (2023). El enfoque cualitativo: Una alternativa compleja dentro del mundo de la investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(15), 1-3. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i15.2440>
- Portero, F., y Medina, R. (2025). Estudio teórico sobre metodologías activas en educación básica. *Revista Espacios*, 46(1). https://revistaespacios.com/a25v46n01/a25v46n01p06.html?utm_source
- Puma, D. H. (2024). Aprendizaje Significativo en la educación superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(34), 1714-1726. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i34.828>
- Quezada, M. E., Aguilar, W. V., Núñez, C. D., y Reyes, M. de J. (2025). Innovación del material didáctico como estrategia lúdica en estudiantes de secundaria desde una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14997093>
- Quirós, A. (2025). Aprendizaje con el educador como guía y mediador. *Revista El Labrador*, 10(02), 221-227. <https://doi.org/10.61285/r.e.l.-uisil.v10i02.189>
- Quishpe, G. C. (2023). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo de la lengua y literatura en quinto año de educación básica*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Reinoso, W. Á., Loor, S. M., Moreira, A. I., Velasco, C. B., y Zamora, J. E. (2024). Integración de Estrategias Lúdicas para Mejorar el Aprendizaje Significativo en la Enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 6390-6413. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985
- Ríos, H., Arévalo, D., Paredes, H., Alata, V., Córdova, M., y Chunga, H. (2024). *El aprendizaje significativo como agente para el desarrollo psicológico* (Primera). Editorial Mar Caribe.

- Ruiz, F., Barrionuevo, E., Villacrés, M., y Estrella, M. (2023). El docente como mediador y diseñador de experiencias de aprendizaje. *Digital Publisher CEIT*, 8(6-1), 37-47.
- Sánchez, E. (2023). Aprendizaje de las etnomatemáticas desde el constructivismo social de Vygotsky. *Revista nuestrAmérica*, 22, 1-12.
- Sevilla, S. M. (2024). El juego como estrategia inclusiva de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica | Lecturas: Educación Física y Deportes. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(310). <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/7411/2069>
- Silva, D. X. (2024). *La lúdica en la construcción de un aprendizaje significativo en lengua y literatura*. Universidad de Guayaquil.
- Supo, J. (2023, abril 19). Instrumentos en investigación. *BIOESTADISTICO*. <https://bioestadistico.com/instrumentos-en-investigacion>
- Tapia, S. (2023). Metodologías activas: Promoviendo un aprendizaje significativo y motivacional. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7038
- Tekman. (2025). El papel del alumno en el aprendizaje significativo. *Tekman*. <https://www.tekmaneducation.com/aprendizaje-significativo/>
- Tobón, L., y Fajardo, E. J. (2025). Juegos didácticos y educación básica: Una revisión de la literatura. *Revista Docencia Universitaria*, 26(2), 19-33. <https://doi.org/10.18273/revdu.v26n2-2025002>
- Torres, G., Mastarreno, M., Amaya, R., Campoverde, M. de L., y Marfetán, E. S. (2024). Neuroaprendizaje: Estrategias Lúdicas Innovadoras para el Fortalecimiento de la Lectoescritura y el Rendimiento Académico en Estudiantes de Educación General Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 4730-4756. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15195
- UNESCO. (s. f.). *El aprendizaje de calidad*. Recuperado 3 de enero de 2026, <https://www.unesco.org/es/quality-learning>
- UNICEF, Y THE LEGO FOUNDATION. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia (Informe)*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf#:~:text=El%20juego%20sienta%20las%20bases%20para%20el,de%20contribuir%20a%20su%20capacidad%20de%20autoafirmaci%C3%B3n>.
- Vega, M. (2023). *Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje significativo de estudiantes del 2do año de EGB de la U.E. Abdón Calderón Muñoz, periodo 2023* [Universidad Técnica de Babahoyo]. <https://dspace.utb.edu.ec/items/c057d729-c320-4a40-a945-69c726451e3b>

- Velásquez, W. A., Laínez, P. P., Zatzabal, C. E., Caiza Chiliquinga, K. M., y Zambrano Andrade, J. J. (2025). El impacto del docente unidocente en el aprendizaje significativo de estudiantes de básica elemental en zonas rurales. *Reincisol.*, 4(7), 2299-2320. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)2299-2320](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)2299-2320)
- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., y Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Vera, M. J., y Mendoza, A. J. (2024). La atención como proceso cognitivo para estimular el aprendizaje de los estudiantes. *Revista Cientific*, 9(32), 320-339. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.32.15.320-339>
- Victores, M. del J., Ochoa, E., y Miller, J. (2021). Aprendizaje significativo mediante las TICs: Revisión bibliográfica. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 14(11), 135-144.
- Zambrano, M., Delgado, M., Espinoza, S., Espinal, V. del R., y López, M. (2025). El Uso de Actividades Lúdicas como Método de Enseñanza-Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(5), 14279-14311. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20592
- Zamora, S. M., Segarra, S. R., González, S. A., y Vitonera, M. M. (2023). El aprendizaje significativo en la educación actual: Una reflexión desde la perspectiva crítica. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 27(1), 218-230. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v27i1.1896>
- Zurita, L. (2024). *Los cuatro pilares del aprendizaje significativo*. Unifranz (Universidad Privada Franz Tamayo).

ANEXOS

Figura 1

Unidad Educativa Fermín Vera Rojas



Figura 2

Google Maps de la institución



Figura 3

Tutorías



Figura 4

Entrevista a la Tecnóloga Cindy Villon



Nota: Entrevista por parte de la Lcda. Pamela Eugenio

Figura 5

Entrevista a la Lcda. Leonor Gorotiza



Nota: Entrevista por parte de la Lcda. Pamela Eugenio

Figura 6

Entrevista a la Lcda. Marlín Bohórquez



Nota: Entrevista por parte de la Lcda. Pamela Eugenio

Figura 7

Entrevista a la Lcda. Ketty Arias



Nota: Entrevista por parte de la Lcda. Pamela Eugenio

EXPERTO N.º 1

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos:	Lic. John Fernando Granados Romero, PhD.
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Título de pregrado:	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA PROFESOR DE SEGUNDA ENSEÑANZA ESPECIALIZACIÓN INFORMÁTICA
Título de postgrado:	MAGISTER EN PLANIFICACIÓN EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR MAGISTER EN EDUCACIÓN INFORMÁTICA DOCTOR EN CIENCIAS PEDAGÓGICAS MASTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y COMPETENCIAS DIGITALES
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
GUÍA DE ENTREVISTA A DOCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	
OBJETIVOS	

Objetivo General

- Analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Objetivos Específicos

- Reconocer las clases de actividades lúdicas que aplican los docentes en el aula.
- Describir la influencia de las actividades lúdicas en la participación y motivación del estudiante.
- Determinar la implementación de las actividades en el desarrollo del aprendizaje significativo.

VARIABLES

Variable 1: Actividades lúdicas

Variable 2: Aprendizaje significativo

INSTRUCCIÓN

Lea detenidamente las siguientes preguntas las cuales serán utilizadas para fines académicos y de investigación con total confidencialidad. Se solicita responder con veracidad y claridad.

PREGUNTAS

1. ¿Qué entiende usted por actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?
2. ¿Considera que las actividades lúdicas facilitan la construcción del aprendizaje significativo?
3. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?
4. ¿Cómo promueve la participación activa de los alumnos durante el desarrollo de las clases?
5. ¿Qué cambios ha observado en el rendimiento académico de los alumnos cuando usted aplica las actividades lúdicas?

6. ¿Qué actividades lúdicas propone para fortalecer el aprendizaje significativo?

JUICIOS DEL EXPERTO

- **Desde su criterio experto, ¿las preguntas permiten obtener información válida y suficiente para cumplir los objetivos de la investigación?**

- Suficiente
 Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observaciones: NINGUNA

- **¿Considera que los ítems de la guía de entrevista tienen claridad y coherencia para ser comprendidas adecuadamente por los docentes entrevistados?**

- Suficiente
 Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observaciones: NINGUNA

- **El instrumento diseñado mide la variable:**

- Suficiente
 Medianamente suficiente
 Insuficiente

Observaciones: NINGUNA



Lic. John Fernando Granados Romero, PhD.

EXPERTO N.º 2

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos:	Mgtr. Susana Amarilis Espinoza Ruiz
Institución donde labora:	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL “CACIQUE TUMBALÁ”
Título de pregrado:	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCIÓN EDUCACIÓN PRIMARIA
Título de posgrado:	MAGISTER EN EDUCACION BASICA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

GUÍA DE ENTREVISTA A DOCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Objetivos Específicos

- Reconocer las clases de actividades lúdicas que aplican los docentes en el aula.
- Describir la influencia de las actividades lúdicas en la participación y motivación del estudiante.
- Determinar la implementación de las actividades en el desarrollo del aprendizaje significativo.

VARIABLES

Variable 1: Actividades lúdicas

Variable 2: Aprendizaje significativo

INSTRUCCIÓN

Lea detenidamente las siguientes preguntas las cuales serán utilizadas para fines académicos y de investigación con total confidencialidad. Se solicita responder con veracidad y claridad.

PREGUNTAS

1. ¿Qué entiende usted por actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?
2. ¿Considera que las actividades lúdicas facilitan la construcción del aprendizaje significativo?
3. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?
4. ¿Cómo promueve la participación activa de los alumnos durante el desarrollo de las clases?
5. ¿Qué cambios ha observado en el rendimiento académico de los alumnos cuando usted aplica las actividades lúdicas?
6. ¿Qué actividades lúdicas propone para fortalecer el aprendizaje significativo?

JUICIOS DEL EXPERTO

- **Desde su criterio experto, ¿las preguntas permiten obtener información válida y suficiente para cumplir los objetivos de la investigación?**

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: NINGUNA

- **¿Considera que los ítems de la guía de entrevista tienen claridad y coherencia para ser comprendidas adecuadamente por los docentes entrevistados?**

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: NINGUNA

- **El instrumento diseñado mide la variable:**

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: NINGUNA



Mgtr Susana Amarilis Espinoza Ruiz

C.I. 0912025871

Docente

EXPERTO N.º 3

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos:	LICENCIADA CARLA FERNANDA BOWEN ALAY
Institución donde labora:	ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL “CACIQUE TUMBALÁ”
Título de pregrado:	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCIÓN EDUCADORES DE PÁRVULOS
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
GUÍA DE ENTREVISTA A DOCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	
OBJETIVOS	
Objetivo General <ul style="list-style-type: none">• Analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes.	
Objetivos Específicos <ul style="list-style-type: none">• Reconocer las clases de actividades lúdicas que aplican los docentes en el aula.• Describir la influencia de las actividades lúdicas en la participación y motivación del estudiante.• Determinar la implementación de las actividades en el desarrollo del aprendizaje significativo.	
VARIABLES	
Variable 1: Actividades lúdicas	
Variable 2: Aprendizaje significativo	
INSTRUCCIÓN	

Lea detenidamente las siguientes preguntas las cuales serán utilizadas para fines académicos y de investigación con total confidencialidad. Se solicita responder con veracidad y claridad.

PREGUNTAS

1. ¿Qué entiende usted por actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?
2. ¿Considera que las actividades lúdicas facilitan la construcción del aprendizaje significativo?
3. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo?
4. ¿Cómo promueve la participación activa de los alumnos durante el desarrollo de las clases?
5. ¿Qué cambios ha observado en el rendimiento académico de los alumnos cuando usted aplica las actividades lúdicas?
6. ¿Qué actividades lúdicas propone para fortalecer el aprendizaje significativo?

JUICIOS DEL EXPERTO

- **Desde su criterio experto, ¿las preguntas permiten obtener información válida y suficiente para cumplir los objetivos de la investigación?**

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: NINGUNA

- **¿Considera que los ítems de la guía de entrevista tienen claridad y coherencia para ser comprendidas adecuadamente por los docentes entrevistados?**

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: NINGUNA

- **El instrumento diseñado mide la variable:**

Suficiente

Medianamente suficiente

Insuficiente

Observaciones: NINGUNA



Lic. Carla Fernanda Bowen Alay

Docente