



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EMOCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE
QUINTO GRADO**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORAS:

ERIKA NICOLE BELTRAN ASECIO

MARJORIE XIMENA ROSALES BELTRAN

TUTORA:

LIC. RITA MOGROVEJO PINCAY, MAG.

LA LIBERTAD, ECUADOR

2025-2

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EMOCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE
QUINTO GRADO**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORAS:

ERIKA NICOLE BELTRAN ASENCIO

MARJORIE XIMENA ROSALES BELTRAN

TUTORA:

LIC.RITA MOGROVEJO PINCAY, MAG

LA LIBERTAD, ECUADOR

2025-2

DECLARACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Docente Tutor del Trabajo de Integración Curricular, **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EMOCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO”**, elaborado por los estudiantes **BELTRAN ASENCIO ERIKA NICOLE** y **ROSALES BELTRAN MARJORIE XIMENA**, de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, apruebo en todas sus partes, encontrándose apto para la evaluación del docente especialista.

Atentamente



Lic. Rita Mogrovejo Pincay, Mag.

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista del Trabajo de Integración Curricular, **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EMOCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO”**, elaborado por los estudiantes **BELTRAN ASECIO ERIKA NICOLE** y **ROSALES BELTRAN MARJORIE XIMENA**, de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente



Abg. Sandra Canalías, Msc

DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN AUTORÍA DE LOS ESTUDIANTES

En calidad de estudiantes, **BELTRAN ASENSIO ERIKA NICOLE**, portadora de la cédula N° **2450245432** y **ROSALES BELTRAN MARJORIE XIMENA**, portadora de la cédula N° **0928120518** de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica, en calidad de autoras del Trabajo de Integración Curricular titulado, **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EMOCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO”**, nos permitimos declarar y certificar, libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Beltran Asencio Erika Nicole

C.I. 2450245432



Rosales Beltran Marjorie Ximena

C.I. 0928120518

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN



Ph.D. Margot García Espinoza

DIRECTOR(A) E. DE CARRERA

EDUCACIÓN BÁSICA



Ab. Canalías Lamas Sandra, MSc.

DOCENTE ESPECIALISTA



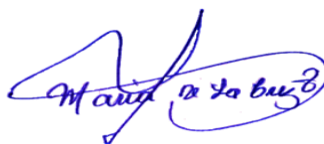
Lic. Rita Mogrovejo Pincay, Mag.

DOCENTE TUTOR



Ph.D. Yuri Ruiz

DOCENTE GUÍA UIC

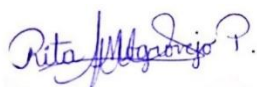


Mag. María de la Cruz Tigrero.

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular, certifico que el documento final del trabajo de titulación, denominado: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EMOCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO”**, presentado por los estudiantes, **BELTRAN ASENCIO ERIKA NICOLE**, portadora de la cédula N° **2450245432** y **ROSALES BELTRAN MARJORIE XIMENA**, portadora de la cédula N° **0928120518**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que el análisis efectuado mediante sistema antiplagio reflejó 4% de similaridad, cuya evidencia se muestra en el anexo A, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.



Lic. Rita Mogrovejo Pincay, Mag.

DOCENTE TUTOR

AGRADECIMIENTO

Al culminar esta etapa universitaria, expresamos nuestros agradecimientos a **Dios** por brindarnos fortaleza y perseverancia para avanzar incluso cuando los desafíos parecían mayores que nuestras fuerzas. Su guía y amor nos permitieron alcanzar este sueño académico. Agradecemos a nuestra Alma Mater, la **Universidad Estatal Península de Santa Elena**, por formarnos con calidad y proporcionarnos las herramientas necesarias para nuestro crecimiento profesional. Extendemos este reconocimiento a todos **nuestros docentes**, quienes con dedicación y compromiso compartieron sus conocimientos y nos acompañaron a lo largo de esta trayectoria.

Así mismo, expresamos nuestro especial agradecimiento a nuestra tutora de tesis, **Lic. Rita Mogrovejo Pincay, Mag.**, por su guía constante y la confianza brindada; sus orientaciones fueron esenciales para culminar esta investigación. De igual manera a la **Escuela Carlos Puig Vilazar**, por abrirnos las puertas y permitir el desarrollo de nuestro estudio, lo que fortaleció de forma significativa nuestra formación. Reconocemos, además, el apoyo de nuestros compañeros y amistades, quienes con su compañía, colaboración y palabras de aliento hicieron más llevadero este proceso.

Yo, Beltran Ascencio Erika Nicole, agradezco infinitamente a mi amada madre, a mi familia y a todas las personas que me apoyaron en los momentos vulnerables, así mismo extendiendo mis agradecimientos a mi pareja por brindarme su comprensión, amor y calma, de igual manera a su familia por el cariño y comprensión en todo momento.

Yo, Rosales Beltran Marjorie Ximena, expreso mi gratitud a toda mi familia por su amor incondicional, en especial a mi madre; a mi hijo, mi mayor inspiración, así como a mi pareja por su apoyo en los momentos más difíciles, y a su familia por la comprensión brindada en las etapas que requirieron de su ayuda.

Beltran Ascencio Erika Nicole

Rosales Beltran Marjorie Ximena

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, mi fuerza y refugio en los días más difíciles. Su amor y guía me dieron la fortaleza necesaria para continuar y culminar esta etapa académica.

A mi amada madre, Martha Beltrán Asencio, mi mayor inspiración. Gracias por ser mi apoyo incondicional, por tus sacrificios, oraciones y palabras que me sostuvieron en mis momentos más frágiles. Todo lo que soy te lo debo a ti. Este logro es nuestro, fruto de tu esfuerzo y perseverancia. Gracias por creer en mí. Te amo infinitamente.

A mi papá Gabino Muñoz, a mis hermanas Carolina, Wendy y Yulexi, a mis perrihijos Sky, Doki y Cielo. A todos mis familiares que me brindaron su apoyo.

A mi amado compañero de vida, Francisco Cevallos Rocafuerte, por ser apoyo, calma y refugio en los momentos difíciles; gracias por tu comprensión y aliento constante. A su querida madre, por su apoyo incondicional. Y a mí misma, por no rendirme pese a las adversidades. Este logro demuestra que, con amor, fe y perseverancia, todo es posible.

Beltran Asencio Erika Nicole

Hoy dedico este logro a quienes, con amor, compañía y ánimos, hicieron posible esta meta:

A mi amado hijo Mathías Méndez Rosales, mi mayor inspiración y motivo para seguir adelante. Gracias por tu ternura, tu paciencia y por entender mis ausencias; este logro también es tuyo, porque cada meta alcanzada lleva la fuerza del amor que siento por ti.

A mi querida madre Juana Herlinda Beltrán Malavé, mi primer impulso y mi ejemplo de fortaleza. Su amor infinito, su dulzura y su fe en mí hicieron que cada desafío fuera más llevadero y lleno de esperanza.

A mi padre y a mis hermanas/os, cuyo apoyo constante y alegría me animaron a seguir luchando, recordándome que no estoy sola en este camino.

A mi amado esposo Byron Méndez Guale, por tu amor incondicional, tu compañía y tu apoyo en cada momento. Gracias por sostenerme, motivarme y acompañarme en cada paso de esta etapa. Este logro también es tuyo mi vida porque a tu lado todo es posible.

Rosales Beltran Marjorie Ximena

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA.....	I
CONTRAPORTADA	II
DECLARACIÓN DEL TUTOR.....	III
DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA	IV
DECLARACIÓN AUTORÍA DE LOS ESTUDIANTES.....	V
TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN	VI
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	VII
AGRADECIMIENTO.....	VIII
DEDICATORIA.....	IX
ÍNDICE DE CONTENIDO	X
ÍNDICE DE TABLAS.....	XV
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XVI
RESUMEN	XVII
ABSTRACT	XVIII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	2
1.1 Situación Problemática	2

Prognosis..... 4

1.1 Planteamiento del problema 4

1.1.1 Pregunta Principal..... 4

1.2.2 Preguntas secundarias..... 4

1.3 Propósito u objetivos de la investigación 4

1.3.1 Objetivo general..... 4

1.3.2 Objetivos específicos..... 5

1.4 Justificación..... 5

1.5 Alcances y delimitación 6

1.5.1 Alcances 6

1.5.2 Delimitación 6

CAPÍTULO II..... 7

MARCO TEÓRICO..... 7

2.1 Antecedentes..... 7

2.1.1Antecedentes Internacionales 7

2.1.2 Antecedentes Nacionales 8

2.1.3 Antecedentes Locales 9

2.2 Bases Teóricas 10

2.2.1 ¿Qué son estrategias? 10

2.2.1.2 Metodologías activas	11
2.2.1.3 Estrategias lúdicas	11
2.2.1.4 Beneficios de las estrategias lúdicas	12
2.2.1.5 Estrategias lúdicas aplicadas en el aula	12
2.2.1.6 Habilidades cognitivas.....	13
2.2.1.7 Habilidades sociales.....	13
2.2.1.8 Habilidades emocionales	13
2.2.1.9 Motivación.....	13
2.2.1.10 Comprensión de conocimientos	14
2.2.1.11 Pensamiento crítico.....	14
2.2.1.12 Comunicación	14
2.2.1.13 Expresión de emociones	14
2.2.1.14 Interés	14
2.2.2 Emociones.....	15
2.2.2.1 Beneficios de las emociones en la educación.	15
2.2.2.2 Reacciones fisiológicas.....	15
2.2.2.3 Experiencias cognitivas	16
2.2.2.4 Experiencias conductuales	16
2.2.2.5 Desarrollo emocional	16

2.2.2.6 Adaptación al entorno	16
2.2.2.7 Transformaciones corporales	17
2.2.2.8 Regulación de emociones	17
2.2.2.9 Bienestar	17
2.2.2.10 Técnicas de relajación	17
2.2.2.11 Empatía.....	18
2.2.2.12 Integración	18
2.2.3 Fundamentación Legal.....	18
2.2.4 Operacionalización de Variables	20
2.2.4.1 Matriz de Operacionalización de las variables	21
CAPÍTULO III	23
MARCO METODOLÓGICO	23
3.1 Enfoque cuantitativo	23
3.2 Tipo de investigación	23
3.3 Diseño de la investigación	23
3.4 Universo, población y muestra	24
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información	24
3.5.1 Encuesta.....	24
3.6 Procesamiento de la información	25

3.6.1 Técnicas de interpretación de la información	25
CAPÍTULO IV.....	26
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	26
4.1 Discusión de resultados	38
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	40
Conclusiones.....	40
Recomendaciones.....	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS	47
ANEXO A: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO	47
ANEXO B: SOLICITUD ENTREGADA A LA INSTITUCIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	48
ANEXO C: CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES	49
ANEXO D: VALIDADORES DE INSTRUMENTOS.....	50
ANEXO E: APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS	51
ANEXO F: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Realización de juegos.....	26
Tabla 2 Comprensión de contenidos escolares.....	27
Tabla 3 Comprensión y respeto por diversas ideas.....	28
Tabla 4 Libertad de expresión.....	29
Tabla 5 Expresión de emociones.....	30
Tabla 6 Estimulación del interés académico.....	31
Tabla 7 Reacciones fisiológicas ante emociones intensas.....	32
Tabla 8 Control emocional.....	33
Tabla 9 Trabajo en equipo.....	34
Tabla 10 Reacciones emocionales.....	35
Tabla 11. Empatía y comprensión emocional.....	36
Tabla 12. Integración y bienestar estudiantil.....	37

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Realización de juegos.	26
Gráfico 2 Comprensión de contenidos escolares.....	27
Gráfico 3 Comprensión y respeto por diversas ideas.	28
Gráfico 4 Libertad de expresión.....	29
Gráfico 5 Expresión de emociones	30
Gráfico 6 Estimulación del interés académico.	31
Gráfico 7 Reacciones fisiológicas ante emociones intensas.	32
Gráfico 8 Control emocional	33
Gráfico 9 Trabajo en equipo.....	34
Gráfico 10 Reacciones emocionales.	35
Gráfico 11 Empatía y comprensión emocional.	36
Gráfico 12 Integración y bienestar estudiantil.....	37

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EMOCIONES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO

AUTORAS:

BELTRAN ASECIO ERIKA NICOLE

ROSALES BELTRAN MARJORIE XIMENA

RESUMEN

La investigación desarrollada bajo el título de las estrategias lúdicas y emociones en los estudiantes de quinto grado tuvo como objetivo describir la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo emocional de los estudiantes, tanto Vygotsky como Piaget destacan estas actividades como impulso al dialogo y exploración para dinamizar el proceso educativo de los educandos. El trabajo se llevó a cabo con la colaboración de 24 participantes pertenecientes a quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar” la cual se ejecutó bajo un enfoque cuantitativo de tipo no experimental y descriptivo, haciendo uso de una encuesta de doce preguntas cerradas con respuestas en escala de Likert.

Los resultados obtenidos indicaron que la mayoría de los niños percibieron beneficios concretos; no obstante, algunos manifestaron que estas actividades no siempre se aplican con frecuencia o que no todas les resultan igual de motivadoras. De esta manera, se puede afirmar que las estrategias lúdicas constituyen un recurso pedagógico muy importante que propicia un aprendizaje significativo y un bienestar emocional, lo cual favorece el desarrollo integral de los estudiantes en un ambiente de respeto, confianza, así como el entusiasmo por aprender; al mismo tiempo, evidencia la necesidad de planificar y adaptar las actividades para atender a todos los estudiantes y garantizar que cada uno pueda aprovechar sus privilegios.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, bienestar emocional, desarrollo integral

PLAYFUL STRATEGIES AND EMOTIONS IN FIFTH-GRADE STUDENTS**AUTHORS:****BELTRAN ASECIO ERIKA NICOLE****ROSALES BELTRAN MARJORIE XIMENA****ABSTRACT**

The research project, titled "Playful Strategies and Emotions in Fifth-Grade Students," aimed to describe the importance of playful strategies in students' emotional development. Both Vygotsky and Piaget highlight these activities as a catalyst for dialogue and exploration, thus energizing the educational process. The study was conducted with 24 fifth-grade students from the "Carlos Puig Vilazar" Basic Education School. It employed a quantitative, non-experimental, and descriptive approach, utilizing a survey of twelve closed-ended questions with Likert-scale responses.

The results indicated that most children perceived concrete benefits; however, some stated that these activities were not always applied frequently or that they were not all equally motivating. Thus, it can be stated that play-based learning strategies constitute a very important pedagogical resource that fosters meaningful learning and emotional well-being, which in turn promotes the holistic development of students in an environment of respect, trust, and enthusiasm for learning. At the same time, it highlights the need to plan and adapt activities to cater to all students and ensure that each one can take advantage of their individual strengths.

Keywords: Play-based learning strategies, emotional well-being, holistic development

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se basa en describir la importancia de las estrategias lúdicas y emociones en los estudiantes de quinto grado de la escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”, mediante la verificación y puntualización de las emociones que experimentan los estudiantes al momento de que los docentes implementan las estrategias lúdicas. Actualmente en el ámbito académico, las estrategias lúdicas se han convertido en una herramienta fundamental para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, esencialmente en el nivel medio. Como tenemos entendido, las estrategias lúdicas no solo benefician en el desarrollo de actividades teóricas, sino que también estimulan el desarrollo emocional y motivacional del educando.

Para la ejecución de este proyecto de investigación se llevó a cabo cuatro capítulos, que a continuación, se detallan:

CAPÍTULO I: En el siguiente capítulo se puntualiza la definición del tema general, la problemática del estudio, el cual conduce a la formulación y sistematización de preguntas, el objetivo general y objetivos específicos, sin menos importancia también se encontrará la justificación, los alcances y la delimitación.

CAPÍTULO II: Este capítulo se encuentra constituido por bases teóricas del estudio, en el cual se evidencia los antecedentes internacionales, nacionales y locales, los distintos enfoques de autores, a su vez, la matriz de operacionalización de variables.

CAPÍTULO III: El marco metodológico integra el enfoque, tipo, diseño de investigación y los diversos instrumentos que nos permitirán obtener la recolección de datos, partiendo de la muestra utilizada.

CAPÍTULO IV: Finalmente, se presenta el análisis de resultados adquiridos de la aplicación de instrumentos, tablas y gráficos estadísticos del estudio, así mismo, la interpretación de conclusiones y recomendaciones, anexos y referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I

1.1 Situación Problemática

En el contexto educativo, uno de los principales desafíos que combaten los docentes es sostener la concentración e interés de los estudiantes, especialmente en los niveles de educación media, quienes atraviesan la etapa de transición entre la niñez y la preadolescencia. Mediante ciertos estudios ejecutados en años anteriores, que guardan relación a la segunda variable se evidenció que los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar” presentaban dificultades para poder expresar y gestionar correctamente sus emociones, específicamente durante actividades académicas tradicionales. Sin embargo, no se cuenta con información actualizada que permita conocer si estas situaciones continúan o se han regenerado en el transcurso del tiempo.

Diferentes estudios sostienen que las estrategias lúdicas fomentan la motivación, la interacción social y la estabilidad emocional de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje; no obstante, esta institución no presenta evidencias renovadas que indiquen el uso de estrategias con las emociones. Por ende, podríamos indicar que la situación problemática radica en la posible insuficiencia de implementación de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo emocional, aspecto fundamental para el desarrollo integral del educando. Según Zambrano (2024) las estrategias lúdicas permiten a los estudiantes obtener un control emocional, empatía y autoconciencia, destrezas esenciales para sobrellevar los retos sociales y académicos. Sin embargo, en varias instituciones educativas, no aplican estas técnicas, limitando el potencial de emociones de los estudiantes.

Organismos internacionales, como la UNESCO (2024) y la UNICEF (2018) resaltan que la educación debe estimular las competencias cognitivas y emocionales, porque ayuda a desarrollar ambientes participativos y motivadores. Las estrategias lúdicas son consideradas herramientas esenciales para fomentar la creatividad y la convivencia emocional en los niños; sin embargo, aún continúan ciertas carencias en la implementación práctica de estas estrategias, con limitaciones pedagógicas y materiales, principalmente en zonas rurales.

De acuerdo con la UNESCO (2024) se constata que el aprendizaje basado en el juego aporta eficazmente al bienestar emocional y a la mejora de habilidades sociales y comunicativas. A pesar de ello, existe una contrariedad entre los discursos escolares y la realidad educativa, dado que en ciertas instituciones latinoamericanas la enseñanza continúa siendo tradicional, con insuficientes oportunidades para que el estudiante exprese sus emociones o intervenga activamente en las experiencias lúdicas. El Ministerio de Educación del Ecuador (2014) por medio del Currículo Priorizado y de la inserción de la Educación Socioemocional, destaca la necesidad de fomentar las habilidades emocionales y sociales de los estudiantes a través de las estrategias lúdicas.

Además, diferentes investigaciones han demostrado que las emociones cumplen un rol crucial en la metodología de aprendizaje, aspecto que ayuda en la socialización y confrontación de retos educativos. Emociones como la ansiedad, frustración o aburrimiento son los mayores impedimentos para la adquisición de conocimientos, no obstante, emociones positivas como la alegría, el entusiasmo fomentan la atención y participación en el aula de clase.

En la Escuela “Carlos Puig Vilazar”, los estudiantes de quinto grado posiblemente presentan dificultades para reconocer y expresar sus emociones, lo que puede estar provocando conductas como el desinterés y la baja convivencia escolar; esta posición afecta negativamente en el entorno educativo y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, surge la necesidad de investigar la importancia que le están brindando a las estrategias lúdicas y emociones de los estudiantes de quinto grado. Esta problemática se vuelve especialmente relevante en la actualidad escolar, porque, demanda enfoques humanos, inclusivos y centrados en el desarrollo integral del estudiante. Por esta razón, es oportuno llevar a cabo el siguiente estudio que permita obtener información actualizada, mediante la aplicación de encuesta a los estudiantes, acerca de la importancia de las estrategias lúdicas en sus emociones.

Prognosis

Con la realización de este estudio se espera que los docentes tomen conciencia sobre la importancia de establecer estrategias lúdicas y emociones en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”, puesto que estas acciones aportan notablemente al desarrollo de habilidades. Por medio del juego los estudiantes podrán gestionar y expresar sus emociones, podrán mejorar su motivación, participación y cooperación, lo cual permitirá obtener un aprendizaje significativo y una formación integral; con la creación de un entorno escolar positivo se prevé obtener un mejor rendimiento académico.

1.1 Planteamiento del problema

1.1.1 Pregunta Principal

¿Cuál es la importancia de las estrategias lúdicas y emociones en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”?

1.2.2 Preguntas secundarias

¿Se aplican estrategias lúdicas en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”?

¿Qué emociones experimentan durante las actividades escolares los estudiantes de quinto grado en la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”?

¿De qué manera las estrategias lúdicas benefician las emociones en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”?

1.3 Propósito u objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Describir la importancia de las estrategias lúdicas y emociones en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”.

1.3.2 Objetivos específicos

Verificar la aplicación de las estrategias lúdicas en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”.

Detallar las principales emociones que experimentan durante las actividades escolares los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”.

Explicar los beneficios de las estrategias lúdicas en las emociones de los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”.

1.4 Justificación

La implementación de este estudio se justifica en la necesidad de conocer la importancia de las estrategias lúdicas en las emociones de los estudiantes de quinto grado lo cual nos ayuda a entender cómo las actividades en el aula pueden generar motivación, participación y una mejor expresión de emociones. Esto es fundamental para que los docentes puedan organizar sus clases de manera más atractiva con el propósito de crear un ambiente en el que los niños se sientan cómodos, seguros y sobre todo con ganas de aprender.

Según la teoría socioemocional de Vygotsky citada en Mota y Villalobos, (2007) enfatiza la participación de los estudiantes en el proceso educativo porque fomenta el desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico, impulsa la interacción social y la comunicación.

El estudio es novedoso porque no existen datos actuales sobre el tema a tratar en la Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Vilazar”, con sus resultados e información actualizada contribuirán de manera positiva o eficiente en la guía práctica. Dado que desde esta perspectiva proporcionará a los docentes una mejor proyección en las planificaciones enfocadas en la formación y bienestar de los estudiantes.

En cuanto a la teoría constructivista de Piaget (1969) destaca que el juego es un recurso esencial para que los niños se relacionen con su entorno puesto que esta incorporación permite fortalecer sus estructuras cognitivas necesarias para promover la interacción social, cooperación y expresión de emociones.

La investigación es viable porque se tiene acceso a los estudiantes de quinto grado y la autorización de la institución para la aplicación de la encuesta. También es conveniente ejecutarlas en este momento porque facilitará obtener información actual sobre la percepción de los estudiantes en comparación a estudios anteriores.

Finalmente, la investigación es relevante ya que promoverá información útil para mejorar la enseñanza, el clima escolar y el desarrollo integral de los estudiantes con el fin de apoyar tanto su aprendizaje como su bienestar emocional dentro de la institución.

1.5 Alcances y delimitación

1.5.1 Alcances

El alcance de esta investigación se basa en describir la importancia de las estrategias lúdicas aplicadas en el aula de quinto grado de la escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”. La investigación busca explorar como los juegos y dinámicas grupales contribuyen al desarrollo emocional, fortaleciendo el bienestar del alumnado; a su vez, se considera su beneficio en el desempeño académico y en la formación de un ambiente escolar positivo.

1.5.2 Delimitación

Campo de estudio: Educación Básica.

Unidad de estudio: Quinto grado.

Objeto de estudio: Estrategias lúdicas y emociones en estudiantes de quinto grado

Sujetos de estudio: Estudiantes de quinto grado

Universo de estudio: Escuela de Educación Básica “Dr. Carlos Puig Vilazar”

Periodo: 2025-2026

Enfoque de investigación: Cuantitativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

En los últimos años, se ha priorizado atención a la manera en que las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo emocional de los estudiantes de educación básica. La literatura muestra que el juego no solo fortalece el aprendizaje académico, sino que también ayuda a gestionar emociones, resolver conflictos y construir ambientes escolares armónicos, aspectos esenciales positivos que enmarcan la etapa de quinto grado.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Cardenas (2024) en su tesis sobre las *“Actividades lúdica para el desarrollo emocional en estudiantes de una institución educativa del distrito de Cerro Colorado*, donde el propósito de su estudio se centró en identificar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo emocional de los estudiantes. Como problema específico se planteó conocer el nivel de desarrollo emocional; la investigación surgió de la necesidad de atender las dificultades emocionales que presentan los niños, tales como ansiedad y depresión, las cuales afectan su bienestar y convivencia escolar. En este caso se aplica un diseño preexperimental donde participaron 30 estudiantes, en el cual se realizó previamente una actividad relacionada con los juegos tradicionales, posteriormente para poder evaluar los estados de ánimo de los alumnos.

Estos hallazgos realizados demostraron que dichas dinámicas aportaron significativamente al desarrollo emocional, lo que ayudó a reducir las emociones negativas mejorando de esta forma la convivencia escolar. En conclusión, los juegos recreativos representaron una estrategia eficaz para fortalecer el bienestar emocional de los estudiantes. Este antecedente guarda estrecha relación con la presente investigación, puesto que confirma la efectividad de las estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo emocional en estudiantes de quinto grado, lo que respalda la pertinencia de profundizar en este campo.

Por otra parte Palma et al., (2022) en la tesis *“Gestión de las emociones mediante herramientas lúdico-pedagógicas con estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa José Eusebio Caro”*, la finalidad estuvo enfocada en diseñar estrategias lúdico-pedagógicas para la gestión emocional, como situación problemática se consideró que los

estudiantes de quinto grado enfrentan dificultades emocionales tras la pandemia de COVID-19, la metodología desarrollada en la propuesta investigativa fue cualitativa, enfocada en los procesos de observación, entrevistas y encuestas.

A partir del análisis realizado se notó que los estudiantes demostraron habilidades para gestionar sus emociones, mejorando su interacción mediante la integración de recursos lúdicos, lo que llevó a la conclusión de que estas estrategias propician una buena relación entre los compañeros de curso. Aquello conecta directamente con el estudio actual, dado que se realizó en el mismo grado y esto brinda información valiosa que permite describir como los estudiantes perciben la importancia que le dan a las prácticas lúdicas y emociones dentro del contexto escolar.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

En Ecuador, Merchan et al., (2025) en el artículo *“Actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de séptimo año de educación básica”*. Este estudio tuvo como objetivo proponer actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa 9 de Octubre, provincia del Guayas, Ecuador, en el periodo lectivo 2024-2025. Como desafío de esta investigación, se considera que los estudiantes presentan dificultades para expresar y regular sus emociones, conflictos en la convivencia, limitada disposición para la resolución dialogada de conflictos y baja autoestima; se direccionó bajo un enfoque mixto y de tipo experimental, la aplicación de actividades lúdicas contribuyó a mejorar la regulación emocional y la resolución de conflictos entre los estudiantes.

En conclusión, se evidenció que los juegos se convierten en un recurso pedagógico capaz de fomentar la convivencia y el aprendizaje emocional de manera positiva. Aunque el estudio se aplicó en séptimo grado, sus aportes son relevantes para la investigación actual debido a que permite evidenciar cómo las actividades lúdicas pueden contribuir al desarrollo emocional y a las habilidades sociales de los estudiantes, ofreciendo información valiosa sobre la importancia que estas actividades tienen en su bienestar emocional y en la convivencia dentro del aula.

Finalmente, Bowen et al., (2025) en el artículo *“Actividades lúdicas y su efecto en la autorregulación de los estudiantes”*. Frente al análisis, se toma como iniciativa encontrar el

efecto que tienen las actividades lúdicas con el propósito de atender las distintas emociones de los estudiantes, principalmente para aquellos que presentan diversas dificultades al intentar asociarse con sus pares. En el presente estudio se empleó un diseño cuasiexperimental con un enfoque cuantitativo mediante los instrumentos de evaluación previo y posterior a la intervención, evidenciando que las actividades lúdicas impulsan a retomar la práctica de valores que se han ido olvidando en el transcurso del tiempo.

Esto explica que las actividades lúdicas no desvían el proceso formativo del estudiante, sino que al contrario son guías pedagógicas que potencian las destrezas emocionales proporcionando un progreso integral y un ambiente agradable. Este hallazgo es especialmente relevante, porque confirma que las actividades recreativas también están aportando al crecimiento emocional en los estudiantes de quinto grado, a su vez, estas estrategias pueden contribuir a consolidar su autorregulación y fortalecer habilidades o destrezas necesarias para enfrentar los desafíos académicos y comunitarios.

2.1.3 Antecedentes Locales

En el ámbito local, Bernabé y García (2023) en la tesis “*Actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 4 o 5 años*”, realizada en la Escuela de Educación Básica Lic. Angélica Villón Lindao de La Libertad- Ecuador, tuvieron como propósito conocer las actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de la inteligencia emocional. La problemática que se planteó partió de la necesidad de fortalecer la inteligencia emocional en edades tempranas, entendida como una habilidad clave para que los niños aprendan a reconocer y gestionar sus emociones, desarrollen empatía, autorregulación y logren establecer relaciones saludables con quienes les rodea, la investigación se abordó desde un enfoque cualitativo, con un alcance descriptivo, para la recolección de datos se emplearon entrevistas y fichas de observación.

En lo que respecta el contexto educativo dio como resultado que las actividades lúdicas tiene un impacto directo en la interacción entre sus pares debido a que se forman ambientes o espacios recreacionales con la finalidad de que los niños reconozcan sus emociones y practiquen el valor de la empatía en comprender las emociones de los compañeros, debido a que si existen conflictos exista una comunicación adecuada para la resolución de problemas, creando así un ambiente armónico. Mediante estos hallazgos es

importante tomar en cuenta que esta investigación complementa y atribuye con elementos claves para justificar las percepciones que tienen los estudiantes del mismo nivel educativo para reconocer si realmente la lúdica es eficaz para el bienestar de los estudiantes.

Aunque el trabajo de Tomalá y García se enfocó en niños de 4 a 5 años; en el ámbito de la inteligencia emocional, sus hallazgos son un referente importante para entender cómo el juego puede contribuir en otros niveles educativos, como el de quinto grado, donde también se busca la percepción de los niños en cuanto a la importancia que se le están dando a las estrategias lúdicas en el manejo de las emociones.

Por otra parte, dentro de la investigación de Neira y Aguilar (2025) en el artículo “Programa lúdico para mejorar el comportamiento de los estudiantes de quinto año básico”, tuvo como propósito analizar la influencia de un programa lúdico en estudiantes de la Unidad Educativa “Ancón”. Esta indagación se produjo ante los conflictos que existen en el salón de clases, las dificultades que interferían en el crecimiento y bienestar del estudiante, además, se llevó a cabo en 40 educandos la implementación de un diseño cuasiexperimental con enfoque mixto en el cual se utilizó diversas actividades lúdicas de roles, dinámicas grupales y talleres de comunicación durante ocho semanas.

Con respecto al comportamiento y rendimiento académico los resultados adquiridos revelaron un progreso notable en el grupo experimental confirmando que las estrategias lúdicas benefician notoriamente los valores y la convivencia escolar. Se concluyó que el proyecto promueve una adecuada regulación de emociones y una mejor relación entre miembros de la institución, es por esta razón que se sugiere implementar continuamente en distintos escenarios educativos y adaptarlos al nivel académico que se requiera, Este antecedente respalda que las actividades lúdicas son herramientas prácticas para el desarrollo emocional y social de los niños.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 ¿Qué son estrategias?

Las estrategias son aquellas acciones por emprender junto a la asignación de herramientas necesarias para alcanzar las metas y objetivos a largo plazo, precisamente porque estas tareas requieren de tiempo con el propósito de reconocer las ventajas competitivas frente a las demás instituciones. El término estrategia se utiliza para distintos

ámbitos de la vida diaria, sin embargo, hoy en día existe una diversificación de su concepto, pero que al final no saben cómo, ni cuándo aplicarlos o simplemente no lo entienden. Un ejemplo claro, se lo obtiene en el trabajo de Contreras, (2013) donde cita a Davies (2000) que hace una comparativa sobre la definición de estrategia con la torre de Babel, donde las personas dan sus diferentes puntos de vista que intentan encaminarse a una visión pero que se presencia una escasez de comprensión mutua generando errores significativos provocando una desviación de los objetivos hacia lo que realmente quería cumplirse.

2.2.1.2 Metodologías activas

La evolución del aprendizaje frente a las nuevas exigencias de los estudiantes se ha vuelto un desafío para los docentes, frente al conflicto entre aplicar un enfoque innovador o seguir con lo tradicional que cumpla realmente con las necesidades del alumno, sin embargo están acciones educativas están de la mano al proceso de capacitación debido que en ocasiones los propios docentes desconocen o no saben cómo aplicar estas metodologías activas, por lo que las instituciones deben brindar ese apoyo para que influya de manera positiva en la calidad de la educación mediante el diseño y manejo adecuado de situaciones didácticas y pedagógicas que promuevan la construcción de conocimiento, mejorar las habilidades comunicativas y estimular el pensamiento crítico (Suniaga, 2019).

2.2.1.3 Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son el conjunto de actividades que el docente emplea para poner en marcha el proceso de desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y socioemocionales de los alumnos mediante el juego, considerado como actividad social que no solo es un mecanismo para entretener sino también para fomentar la interacción y cooperación, creando entornos educativos favorables para estimular la motivación y participación activa de los estudiantes, convirtiéndose así en una metodología capaz de preparar de manera integral no solo en lo académico también en las vivencias diarias que permitan desenvolverse frente a los entornos sociales que están en constante transformación y que demanda de distintas necesidades individuales que se convierte en un desafíos para las entidades educativas.

Sin embargo, las nuevas formas de aprender han revolucionado no solo en cuanto a sus estrategias sino también en sus medios de aplicarlos teniendo una nueva modalidad que

son los entornos virtuales. Frente a las exigencias de la nueva generación por mirar el aprendizaje como un proceso aburrido que en situaciones ha ocasionado la deserción de los educandos debido a la falta de elementos o recursos que motiven a aprender. El niño tiene que jugar para poder crecer y siendo adulto se debe preservar ese espíritu lúdico, porque al momento de dejar de jugar se pierde esa conexión creativa que se posee, por tanto, es un recurso invaluable que impulsa al ser humano a seguir creciendo (Margulis, 2007).

2.2.1.4 Beneficios de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son consideradas como el método de enseñanza que se puede utilizar en cualquier nivel educativo, pero que su aplicación no es frecuente en algunas instituciones educativas por aplicar lo tradicional, perdiéndose múltiples ventajas que proporcionan estas estrategias, mediante el trabajo de Candela y Benavides, (2020) indican que dichas actividades dan un paso dinámico a desarrollar habilidades y desarrollar de manera integral las competencias comunicativas junto a los principales beneficios que se dan de forma espontánea y natural como son: la autonomía, autoconfianza y la formación de la personalidad.

2.2.1.5 Estrategias lúdicas aplicadas en el aula

Las estrategias lúdicas se han convertido en el vehículo pedagógico que conduce a generar un ambiente motivador, donde los estudiantes son partícipes y creadores de su aprendizaje de manera activa mediante las distintas actividades que se realizan en clase. Los docentes son aquellos que tienen la capacidad de transformar una experiencia educativa rutinaria en una gran oportunidad para crear un entorno donde el juego se convierte en el principal motor de aprendizaje, integrando además la aplicación de valores como la respeto, empatía y solidaridad que en un enfoque tradicional solo sería explicado de forma teórica más no mediante la práctica (Marín et al., 2023).

Diversos autores coinciden en que la incorporación de la lúdica en el aula contribuye significativamente a crear un ambiente motivador e inclusivo, es por ello que las estrategias lúdica no son únicamente un simple complemento, sino que se convierten en una metodología innovadora capaz de ir más allá de solo comprender contenidos, también permite aprender mientras se juega, esto favorece en aspectos cognitivos como la atención y la concentración, así mismo en aspectos sociales donde se emplea el trabajo en equipo y por último el aspecto

emocional que fortalece el autoestima que genera confianza en el estudiante, promoviendo un clima escolar positivo.

2.2.1.6 Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas son procesos mentales que permiten pensar, resolver problemas y tomar decisiones para guiar el aprendizaje, Shi y Qu (2021) explica que son funciones esenciales que permiten al individuo recibir información, organizarla y transformarla para comprender su entorno y responder adecuadamente a situaciones académicas o de la vida diaria.

2.2.1.7 Habilidades sociales

Las habilidades sociales son destrezas fundamentales para la convivencia y el bienestar dentro del aula lo cual permite a una persona interactuar adecuadamente con los demás expresando emociones de forma asertiva y respetuosa. González y Molero (2022) declaran que estas aptitudes no solo se centran en cómo actuar con otros, sino que permiten relaciones interpersonales significativas, lo que refleja su capacidad para establecer relaciones de calidad.

2.2.1.8 Habilidades emocionales

Las habilidades emocionales se caracterizan por ser capacidades de reconocimiento, comprensión y regulación de emociones propias que facilitan la expresión de sentimientos de manera adecuada en distintas situaciones. Bisquerra (2003) señala que las habilidades emocionales forman parte de las competencias emocionales que permiten a las personas comprender, expresar y regular sus emociones de manera óptima, en otras palabras, un individuo emocionalmente competente incorpora sentimientos, pensamientos y acciones para interactuar efectivamente consigo mismo y con los demás.

2.2.1.9 Motivación

La motivación es la energía que nos anima a levantarnos, esforzarnos y buscar metas impulsándonos a continuar avanzando incluso cuando se presentan desafíos. Según Mora et al., (2024) es un fenómeno psicológico que mueve a las personas a actuar y surgen tanto de impulsos externos e internos, puede nacer del gusto por lo que realizamos o por la satisfacción de un reconocimiento.

2.2.1.10 Comprensión de conocimientos

La comprensión es parte del aprendizaje significativo y se manifiesta a través de la capacidad de interpretar, relacionar y aplicar la información requerida de manera pertinente. De acuerdo con Lopez (2012) la comprensión ocurre cuando el individuo relaciona lo nuevo con las experiencias previas dándole sentido a estos factores y reorganizando su manera de pensar.

2.2.1.11 Pensamiento crítico.

El pensamiento crítico es la habilidad para analizar, evaluar y reflexionar, es decir, no dejarse llevar por la primera impresión, sino que al contrario buscar pruebas que confirmen aquella hipótesis antes de dar su punto de vista. Conforme a Chávez (2025) pensar críticamente significa reflexionar de manera consciente sobre los datos contratadas como evidencia confiable para emitir decisiones fundamentadas.

2.2.1.12 Comunicación

La comunicación es una interacción que dos o más personas crean para la transmisión y recepción de un mensaje. Para Hernández (2019) comunicar no es solo transmitir información sino conectar contextos y generar una comprensión mutua especialmente dentro del ámbito educativo favoreciendo una educación abierta y transformadora.

2.2.1.13 Expresión de emociones

La expresión de emociones es la habilidad para reconocer y manifestar lo que sienten mediante palabras, gestos, tono de voz o conductas con el fin de comunicar su estado emocional a los demás (Damián et al., 2025). expone que expresar emociones de forma saludable fortalece las relaciones interpersonales y contribuye al bienestar personal y social.

2.2.1.14 Interés

El interés es el estado de inclinación que siente una persona hacia algo que le parece atractivo o importante. Tal como señala Díaz (2019) es una disposición que orienta la atención del individuo dado que aumenta la participación y el compromiso con el aprendizaje lo cual impulsa el querer aprender más, participar y mantenerse enfocado.

2.2.2 Emociones

Las emociones son reacciones inmediatas y espontáneas que surgen a partir del estado de ánimo normalmente provocadas por diversas situaciones. Entre las emociones comunes se encuentran la ira, tristeza, miedo, sorpresa, disgusto, vergüenza y amor, aunque esta última emoción también puede ser catalogado como un sentimiento (Damián et al., 2025). Las emociones son sentimientos acompañados de pensamientos que generan estados psicológicos y biológicos, junto con diferentes tendencias e impulsos para actuar.

Estas habilidades emocionales evolucionan con la edad y la experiencia, el manejo emocional cambia entre la infancia y la adolescencia. Durante esta etapa, se da mayor realce al reconocimiento de las emociones como parte esencial de la socialización, desarrollándose también la autovaloración mediante la interacción social. Entre los 10 y 15 años, los jóvenes empiezan a identificar sus propias emociones y la de su entorno, además de aprender las normas para su expresión. Mediante la unión entre dos coeficientes importantes, como son el intelectual y emocional, dado que son clave dentro de la psicología aplicada dentro del contexto educativo, así que estos dos elementos deben estar conectados equilibradamente para generar condiciones favorables en el estudiante como la construcción del conocimiento y la motivación. (Damián et al., 2025).

2.2.2.1 Beneficios de las emociones en la educación.

Dentro del contexto educativo, las emociones son aquel impulso que es capaz de modular el bienestar emocional del estudiante y el desempeño académico, es decir, si un estudiante se encuentra emocionalmente bien, presentará mayor interés por aprender debido que actúan las conexiones neuronales para poder retener y procesar la información. Mediante el estudio de García (2024) se pueden destacar algunos de los beneficios como puede ser la satisfacción como la motivación que cumplen un papel clave para mejorar el rendimiento escolar. Ciertos estudios sobre el cerebro y el aprendizaje indican que cuando el alumnado presenta interés y entusiasmo por el contenido, su capacidad para retener información y resolver problemas se incrementa eficazmente.

2.2.2.2 Reacciones fisiológicas

Son reacciones corporales que se manifiestan en diferentes situaciones de la vida cotidiana, las más frecuentes son respiratorias, cardíacas o musculares. Según, Best y Ban

(2021) estas manifestaciones son esenciales en el proceso emocional porque facilitan la detección de emociones en una persona.

2.2.2.3 Experiencias cognitivas

Las experiencias cognitivas son procedimientos mentales que se centran en la memorización, análisis e interpretación del pensamiento. Tal como señala Vera y Mendoza (2021) estas experiencias inciden en la comprensión y razonamiento de las diversas circunstancias de su entorno lo cual contribuyen en la toma de decisiones de manera consciente, a su vez, estas experiencias promueven un aprendizaje significativo.

2.2.2.4 Experiencias conductuales

Las experiencias conductuales son acciones o conductas que reflejan lo que siente y piensa una persona lo cual esto se ve manifestado a través de estímulos verbales o corporales. De acuerdo con Candela y Benavides, (2020) expone que es una muestra precisa del desarrollo emocional y cognitivo quienes se encuentran persuadidas por factores contextuales y emocionales, además, estas experiencias son fundamentales para adaptar los procesos de aprendizaje

2.2.2.5 Desarrollo emocional

El desarrollo emocional es un proceso que abarca la construcción de identidad emocional de los niños, parte de tres aspectos esenciales: la percepción, que se refiere a cómo los niños identifican lo que sienten, la comprensión, reconoce y nombra sus emociones, la regulación, controla las emociones positivas y negativas. Este desarrollo es un elemento clave y reciproco para que los niños logren obtener una identidad emocional equilibrada. Mediante, la percepción, comprensión y regulación de emociones, los alumnos adquieren destrezas fundamentales que influirán en su calidad de vida y bienestar emocional (Vélez et al., 2024).

2.2.2.6 Adaptación al entorno

Hace referencia al ajuste emocional de los diferentes puntos de vista que surgen en el ámbito educativo, social y familiar. Piaget (1969) menciona que la adaptación al entorno se obtiene a través de los acontecimientos previos, situación que permite equilibrar y resolver nuevos retos; del mismo modo esta destreza contribuye en el fortalecimiento de la convivencia y éxito pedagógico.

2.2.2.7 Transformaciones corporales

Son cambios físicos que se reflejan en el transcurso del desarrollo o crecimiento de las personas, a su vez inciden en las modificaciones emocionales y sociales. Conforme a (Lillo, 2004) la adolescencia presenta cambios que influyen en el estado emocional, contexto social y familiar. Es por esta razón que es fundamental el acompañamiento emocional en los cambios corporales de los estudiantes.

2.2.2.8 Regulación de emociones

Se define como una habilidad para manejar y expresar las emociones, evitando que interfieran negativamente en el comportamiento de cada individuo. En la educación primaria, los niños empiezan a desarrollar métodos para enfrentar emociones intensas, cuya experiencia resulta importante para su bienestar y éxito académico. Los docentes cumplen un rol importante en este proceso al ofrecer un ambiente seguro y confiable, donde los niños expresen sus emociones de manera apropiada y aprendan a gestionarlas Demera (2023)

2.2.2.9 Bienestar

El bienestar emocional ha sido un rol crucial en el ámbito educativo, porque influye directamente en la calidad del aprendizaje, la motivación de los estudiantes y la convivencia dentro del entorno catedrático. En un contexto donde los desafíos emocionales, el estrés académico y las dificultades emocionales pueden impactar negativamente en la salud mental de los educandos, es primordial comprender cómo la educación emocional ayuda a reducir efectos y promueve un ambiente escolar sano y equitativo. Diversas investigaciones han demostrado que un correcto desarrollo de bienestar emocional favorece la estabilidad psicológica y el desempeño docente, a su vez, fortalece la implicación de las familias en el proceso educativo (Lascano et al., 2025).

2.2.2.10 Técnicas de relajación

Se basa en usar estrategias saludables para sobrellevar varias situaciones que se presentan en el momento de presión o dificultad emocional. Demera (2023) menciona que para controlar esta condición se necesita reflexionar, interpretar y afrontar las dificultades personales y sociales que conlleven a una resolución positiva.

2.2.2.11 Empatía

La empatía es la capacidad para entender y compartir los sentimientos o emociones de otra persona. Corchado et al., (2025) destaca que la empatía ayuda a promover la convivencia y fomenta la comunicación lo cual aporta en la obtención de un entorno social agradable y saludable. Es decir, es la habilidad para colocarse en el lugar de otra persona para comprender como se siente y reconocer su forma de ver las cosas.

2.2.2.12 Integración

La integración es el proceso en el cual una persona participa y crea grupos donde adopta nuevas ideologías culturales y educativas que les brinda la oportunidad de sentirse parte de una comunidad. Según Meza y Sandoval (2025) señalan que la integración social permite estimular la colaboración, el respeto mutuo y la convivencia.

2.2.3 Fundamentación Legal

La presente investigación se sustenta en un marco jurídico que garantiza su pertinencia, validez y aplicabilidad dentro del sistema educativo ecuatoriano. Por tanto, la fundamentación legal respalda la implementación sobre las estrategias lúdicas y las emociones dentro del proceso educativo, al mismo tiempo se quiere que estas estrategias sean reconocidas como esenciales para fortalecer el desarrollo social, emocional y cognitivo de los estudiantes de quinto grado.

En este sentido, es necesario contar con un respaldo legal que sustente la relevancia de analizar las estrategias lúdicas y las emociones en el proceso educativo. El marco normativo garantiza que estos elementos no solo formen parte del quehacer pedagógico, sino que también sean reconocidos como componentes esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes de quinto grado.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) indica en su artículo 27 sobre niños, niñas y adolescentes acerca del derecho a una educación integral que fomente su desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. Esta disposición proporciona el respaldo necesario, por lo que justifica que la incorporación de estrategias lúdicas dentro de la sala de clases no solo fortalece las destrezas pedagógicas, sino que al mismo tiempo facilita la expresión social y regulación emocional. De tal forma el trabajo de estudio encuentra soporte constitucional al evidenciar que la mejora de los procesos mentales son componentes

fundamentales del aprendizaje, por lo que se consideró respaldado constitucionalmente al confirmarse que el plano cognitivo y el afectivo deben integrarse en el marco de estudio.

La Ley Orgánica Reformatoria de La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en su artículo 1.1 En base a lo estipulado por la Asamblea Nacional (2021) se establece que la normativa educativa es aplicable para todo el territorio ecuatoriano y este garantiza el derecho a la educación permanente, priorizando principios como el Buen Vivir y reconoce que la formación de los estudiantes no solo requiere del crecimiento académico, sino del fortalecimiento emocional y social, este respaldo es clave para el enfoque de la investigación puesto que comprender la importancia de las estrategias lúdicas implica reconocer como estas actividades ayudan a que el alumnado se sienta mejor y disfrute del aprendizaje.

A esto se suma EL ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2025-0020-A, del artículo 129 emitido por el Ministerio de Educación (2025) el cual subraya que este nivel educativo es un ambiente en el que los niños desarrollan su cognición y la parte socioemocional con el uso de actividades estructuradas y colaborativas. Este apartado jurídico prueba que la educación básica no debe quedar únicamente en contenidos académicos, sino que demanda la estabilidad entre el aprendizaje lúdico y el fortalecimiento emocional dentro del aula.

Los lineamientos Volvamos al aula, sobre el periodo de clases de la región Costa-Galápagos 2025-2026, que son dados por el Ministerio de Educación (2025), dentro del modelo 2+2+2, se orienta a recalcar la importancia de las metodologías activas como recurso fundamental para facilitar la inclusión de estudiantes que tengan dificultades al querer incorporarse, motivando a los niños durante las primeras semanas de clases hasta poder adaptarse, creando beneficios en cuanto a la motivación, integración y socialización.

Así que, la implementación de estas estrategias lúdicas junto a las emociones avala su importancia en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Carlos Puig Vilazar”. Dicho respaldo no solo valida la importancia que tiene en el ámbito educativo, sino que mediante su aporte investigativo garantiza una intervención orientada al desarrollo progresivo del alumnado, ajustándose a los principios que establece la Constitución, LOEI, y el Reglamento General de Educación Básica.

2.2.4 Operacionalización de Variables

Para esta investigación, se han definido dos variables: Estrategias Lúdicas y Emociones. Esto se desglosa en dimensiones que guiarán la recolección de datos a través de encuestas.

2.2.4.1 Matriz de Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS O TÉCNICAS
ESTRATEGIAS LÚDICAS	(Marín et al., 2023) Las estrategias lúdicas son métodos pedagógicos que incorporan el juego y actividades recreativas con el propósito de favorecer el aprendizaje, el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, así como la motivación intrínseca del estudiante.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lúdica ✓ Métodos pedagógicos ✓ Habilidades cognitivas ✓ Habilidades sociales ✓ Habilidades emocionales ✓ Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades lúdicas ✓ Comprensión de conocimientos ✓ Desarrollo del pensamiento crítico ✓ Comunicación ✓ Expresión de emociones ✓ Interés 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Con qué frecuencia se realizan juegos durante las clases? - ¿Los juegos te ayudan a comprender mejor los contenidos escolares? - Cuando un compañero piensa diferente a ti, ¿Intentas entender su idea antes de responder? - ¿Te resulta fácil expresar tus ideas? - Cuando realizan juegos, ¿Puedes decir cómo te sientes? - ¿Te interesa la clase cuando hacen juegos o actividades divertidas? 	Encuestas

EMOCIONES	<p>(Damián et al., 2025)</p> <p>Las emociones son experiencias subjetivas que integran respuestas fisiológicas, cognitivas y conductuales, permitiendo a los individuos adaptarse a su entorno, regular sus sentimientos y relacionarse con los demás. Así mismo, repercute en el desarrollo emocional y en la transformación corporal que presenta en el transcurso del tiempo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reacciones fisiológicas ✓ Experiencias cognitivas ✓ Experiencias conductuales ✓ Regulación de emociones ✓ Desarrollo emocional ✓ Adaptación al entorno 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Transformaciones corporales ✓ Control de emociones ✓ Bienestar ✓ Técnicas de relajación ✓ Empatía ✓ Integración 	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Sientes calor en la cara o en las manos cuando te enojas o te da pena? - Cuando algo no sale bien, ¿puedes seguir con la actividad sin perder el control? - ¿Te gusta ayudar o trabajar en equipo con tus compañeros? - ¿Te sientes frustrado o enojado durante una actividad? - ¿Te imaginas en el lugar de los demás para comprender lo que sienten? - ¿Te sientes integrado y feliz cuando juegas o participas con tu clase? 	Encuestas
-----------	--	---	--	---	-----------

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque cuantitativo

Como explica Hernández et al., (2014) sobre el enfoque cuantitativo, considerado como la manera para poder analizar y describir a partir de datos medibles sobre los fenómenos educativos, por esta razón se utiliza instrumentos para recopilar de forma precisa la información mediante números con el fin de identificar como actúa las estrategias lúdicas en las emociones.

Mediante los resultados se podrá analizar la información que permitirá comprender como las variables aportan dentro del proceso de aprendizaje, de tal forma que las respuestas permitirán ser un sustento teórico que orientará a las futuras investigaciones, siendo un punto de partida para comprender la dinamina emocional dentro del aula, además de ser clave para la creación de nuevas metodologías o estrategias activas que permitan incluir al juego no como una distracción sino como un recurso pedagógico.

3.2 Tipo de investigación

Para Hernández et al., (2014) la investigación descriptiva tiene como propósito especificar las propiedades y características de las personas, grupos o fenómenos que se analizan y, además, establecer la importancia de estas dos variables dentro de un contexto determinado. Este tipo de investigación no busca modificar la realidad, sino comprenderla a través de la observación y el análisis de los datos obtenidos.

La presente investigación es de tipo descriptivo porque se orienta a detallar la importancia que tienen las estrategias lúdicas y las emociones en los estudiantes de quinto grado. Además, es adecuado porque permitirá conocer cómo las actividades lúdicas favorecen en el bienestar emocional de los alumnos, lo que servirá como base para que fortalezcan en el caso de ser necesarias, las prácticas pedagógicas en el aula.

3.3 Diseño de la investigación

De acuerdo con Tamayo (2003) el diseño no experimental se caracteriza porque las variables no se manipulan deliberadamente, sino que se observan tal como ocurren en su contexto natural, para luego analizarlas. Este tipo de diseño permite estudiar fenómenos educativos en su entorno real, sin alterar las condiciones naturales en las que se desarrollan los estudiantes.

El diseño de esta investigación es no experimental de tipo transversal, puesto que los datos se recolectarán en un solo momento y sin manipular las variables. Esta elección es apropiada, ya que permitirá describir la importancia de cómo las estrategias lúdicas aplicadas en la Escuela “Carlos Puig Vilazar” benefician las emociones de los estudiantes durante el periodo lectivo vigente, obteniendo resultados válidos y representativos.

3.4 Universo, población y muestra

Según Arias et al., (2016) la población es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes que constituyen el objeto de estudio de una investigación, mientras que la muestra es un subconjunto representativo de la población que se selecciona para realizar el estudio, gracias a una apropiada delimitación se podrá corroborar las resoluciones.

El universo del actual estudio está estructurado por la población académica de la Escuela de Educación Básica “Carlos Puig Vilazar”, precisamente en los educandos de quinto grado quienes probablemente no cuenten con la presencia de estrategias lúdica, un factor a tomar en cuenta es respecto a la población, al no ser extensa se toma una muestra representativa de la totalidad de los estudiantes del curso.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Según Bernal, (2010) las técnicas de recolección de datos son los procedimientos específicos utilizados para obtener información de la realidad que se estudia, con el fin de responder a los objetivos planteados. Entre estas técnicas se encuentran la observación, la entrevista, el cuestionario y la encuesta, cada una seleccionada de acuerdo con la naturaleza del problema y las variables involucradas.

En esta investigación se empleará la encuesta estructurada como técnica principal de recolección de información. Esta herramienta permitirá recopilar datos sobre si se aplican las estrategias lúdicas y las emociones que los estudiantes experimentan. Su aplicación es factible, ya que los niños de quinto grado pueden responder fácilmente, garantizando así la obtención de información válida y confiable que refleje la realidad educativa del aula.

3.5.1 Encuesta

De acuerdo con Méndez (2013) la encuesta es un instrumento de investigación que permite obtener información a través de un conjunto de preguntas estructuradas, orientadas a conocer

opiniones, actitudes o comportamientos de un grupo determinado. Es una técnica eficiente para obtener datos cuantificables en poco tiempo, especialmente en contextos educativos.

La encuesta que se aplicará en esta investigación estará dirigida a los estudiantes de quinto grado y tendrán preguntas cerradas cuyas opciones de respuestas serán: siempre, a veces y nunca, de la escala de Likert; las cuales están relacionadas con el uso de juegos, dinámicas y actividades recreativas, así como con las emociones que experimentan durante dichas actividades. Este instrumento es adecuado porque permite medir percepciones de forma objetiva y sistemática, asegurando la confiabilidad de los resultados.

3.6 Procesamiento de la información

Según Hernández y Mendoza (2018) el procesamiento de la información implica la organización, codificación, tabulación y análisis estadístico de los datos recolectados, con el fin de interpretarlos y responder a los objetivos del estudio. Este proceso transforma los datos brutos en información significativa que sustenta las conclusiones de la investigación.

En este estudio, los datos obtenidos mediante las encuestas serán tabulados y procesados utilizando programas estadísticos como Excel, para obtener frecuencias y porcentajes que faciliten el análisis. Esta fase permitirá determinar la importancia entre estrategias lúdicas y emociones, brindando resultados claros y verificables que respalden las conclusiones de la investigación.

3.6.1 Técnicas de interpretación de la información

Según Sabino (1992) la interpretación de datos consiste en el proceso donde el investigador analiza, compara y relaciona los resultados obtenidos con los objetivos y fundamentos teóricos del estudio. Aquella indagación posibilita una mayor comprensión y conclusión de las cifras adquiridas. La valoración de resultados se desarrollará mediante un análisis estadístico descriptivo con apoyo de tablas y gráficos que detallen las variables. El método empleado permite obtener una versión explícita sobre la importancia de las estrategias lúdicas y las emociones, hallando documentación valiosa en la labor educativa.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

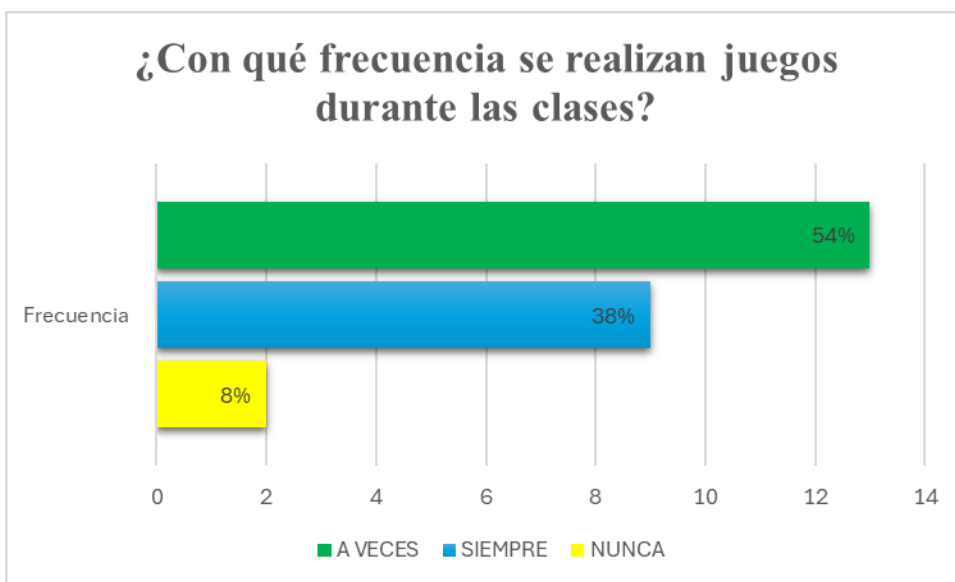
Pregunta 1: ¿Con qué frecuencia se realizan juegos durante las clases?

Tabla 1 Realización de juegos.

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	2	8%
A veces	13	54%
Siempre	9	38%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Gráfico 1 Realización de juegos.



Nota: *Instrumento aplicado por los estudiantes.*

Interpretación y análisis de resultados: Se evidencia que el 54% de los estudiantes afirman que a veces la docente realiza juegos durante las clases, el 38% indica que siempre se desarrollan, mientras que un 8% señala que nunca se ejecutan en el transcurso de la jornada escolar. Esto demuestra que la mayor parte de estudiantes indica que presencia actividades lúdicas durante las

clases, sin embargo, una pequeña parte al parecer presenta dificultades por integrarse o querer participar en las dinámicas impartidas en clases.

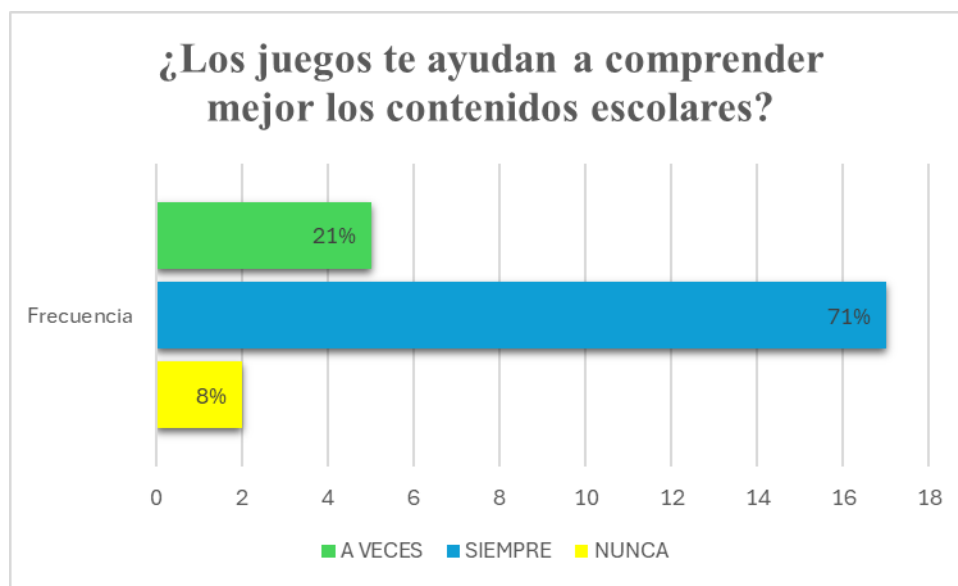
Pregunta 2. ¿Los juegos te ayudan a comprender mejor los contenidos escolares?

Tabla 2 Comprensión de contenidos escolares.

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	2	8%
A veces	5	21%
Siempre	17	71%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado por los estudiantes.*

Gráfico 2 Comprensión de contenidos escolares.



Nota: *Instrumento aplicado por los estudiantes.*

Interpretación y análisis de resultados: Se demuestra que el 71% de los encuestados siempre presentan mejor comprensión de los contenidos escolares mediante los juegos, el 21% expresa que a veces, sin embargo, el 8 % revela que los juegos nunca les proporciona un mayor dominio en los temas de estudio. Por ende, los resultados conllevan a que los juegos son la mejor forma para adquirir o construir conocimiento, siendo un indicador positivo dentro del proceso de aprendizaje, pese a ello, algunos niños prefieren métodos teóricos y no son receptivos a los juegos.

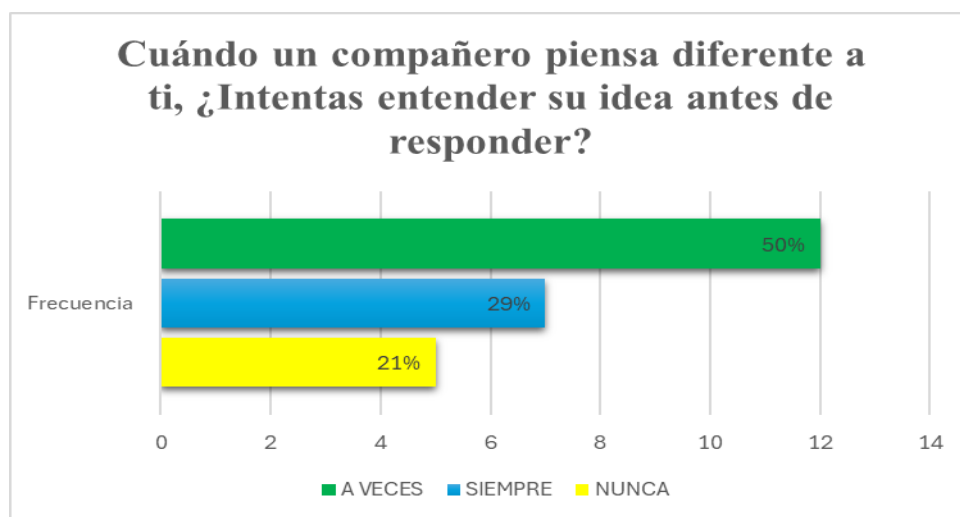
Pregunta 3. Cuando un compañero piensa diferente a ti, ¿Intentas entender su idea antes de responder?

Tabla 3 Comprensión y respeto por diversas ideas

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	5	21%
A veces	12	50%
Siempre	7	29%
Total	24	100%

Nota: Instrumento aplicado por los estudiantes.

Gráfico 3 Comprensión y respeto por diversas ideas.



Nota: Instrumento aplicado a los estudiantes.

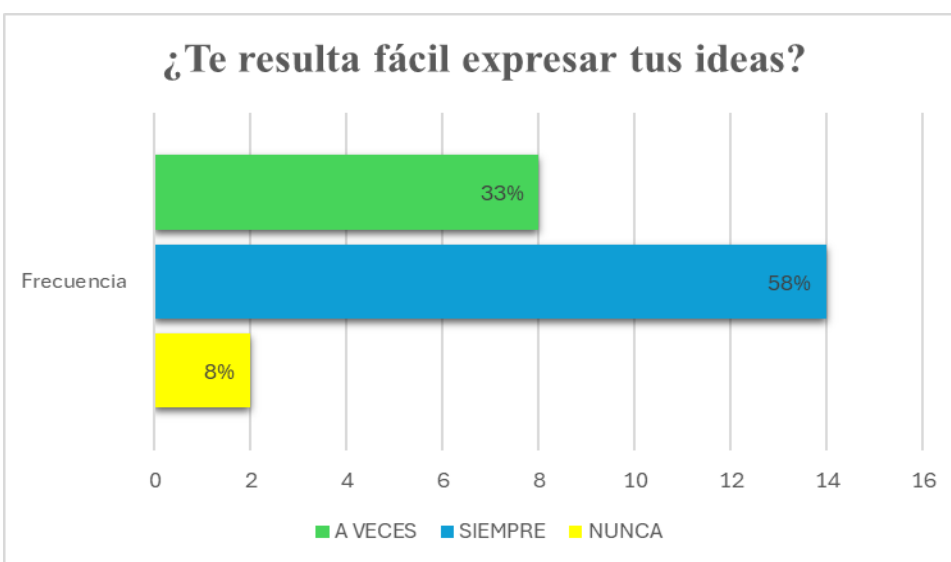
Interpretación y análisis de resultados: Se aprecia que el 50% de la muestra estudiada a veces intenta entender la idea de un compañero antes de responder, el 29% considera que siempre procura asimilar el pensamiento de los demás, por otra parte, el 21% refleja que nunca entiende las diversas opiniones de los demás estudiantes. Dado estos resultados se evidencia que algunos demuestran una actitud de escucha activa, pero que otros no practican competencias socioemocionales como la comunicación asertiva o la empatía.

Pregunta 4 ¿Te resulta fácil expresar tus ideas?

Tabla 4 Libertad de expresión

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	2	8%
A veces	8	33%
Siempre	14	58%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Gráfico 4 Libertad de expresión

Nota: *Instrumento aplicado por los estudiantes.*

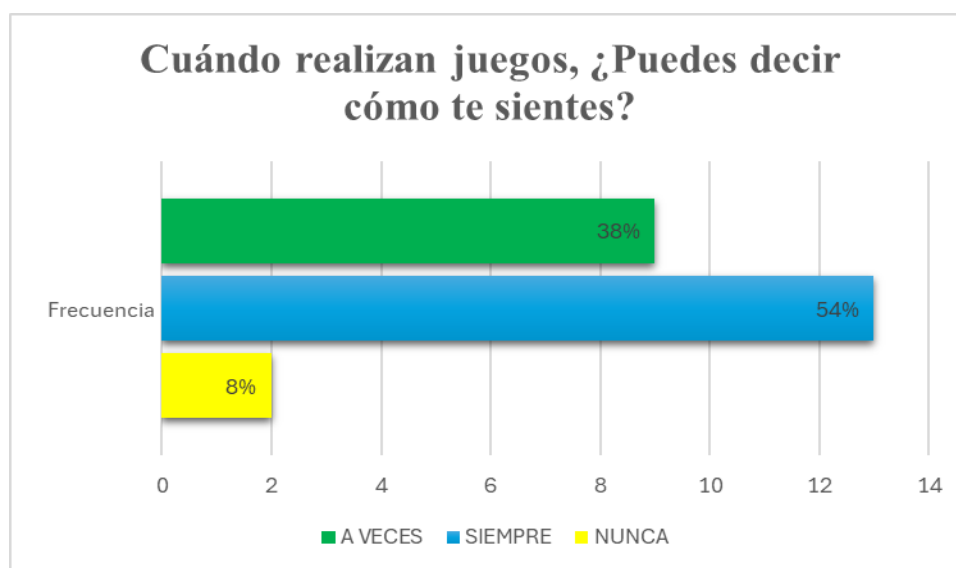
Interpretación y análisis de resultados: Según los datos obtenidos al 58% de los estudiantes siempre les resulta fácil expresar sus ideas, el 34% menciona que a veces proyectan ciertos impedimentos para comunicar sus opiniones, mientras que al 8% nunca propone sus diferentes puntos de vista. Los resultados demuestran sobre como un grupo de estudiante son claros al comunicarse demostrando seguridad, pero también algunos estudiantes presentan limitaciones por participar por lo que se deben promover entornos favorables para fortalecer la confianza entre ellos.

Pregunta 5 Cuando realizan juegos, ¿Puedes decir cómo te sientes?

Tabla 5 Expresión de emociones

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	2	8%
A veces	9	38%
Siempre	13	54%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Gráfico 5 Expresión de emociones

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

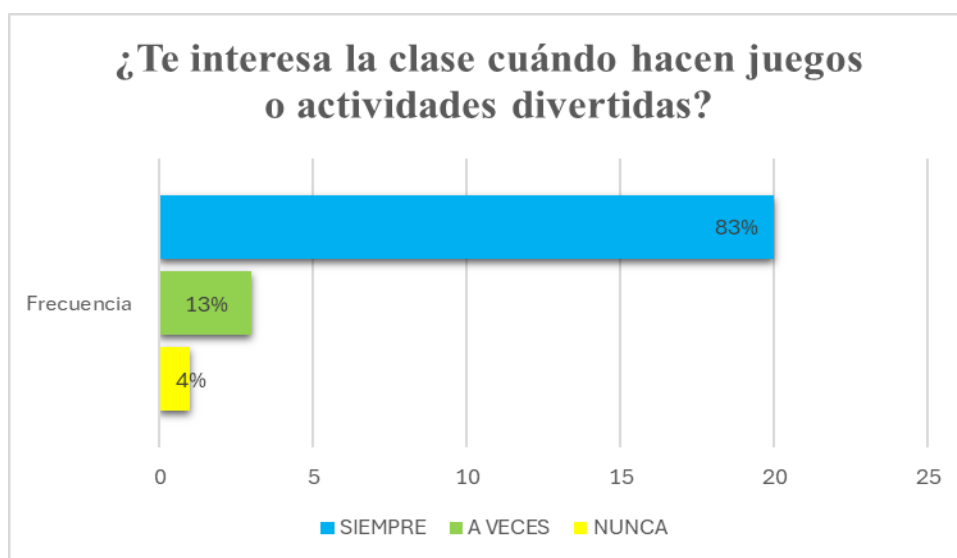
Interpretación y análisis de resultados: A partir de la gráfica se puede evidenciar que el 54% de los estudiantes siempre logran expresar como se sienten mientras realizan los juegos, el 38% declara que a veces presentan complicaciones para manifestar sus emociones, mientras que un 8% nunca da a conocer sus emociones con facilidad. La mayoría de los estudiantes expresan con claridad como se sienten, contribuyendo a promover ambientes participativos, sin embargo, un grupo pequeño de estudiante presenta dificultades al tener seguridad ante las dinámicas grupales.

Pregunta 6 ¿Te interesa la clase cuando hacen juegos o actividades divertidas?

Tabla 6 Estimulación del interés académico

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	1	4%
A veces	3	13%
Siempre	20	83%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Gráfico 6 Estimulación del interés académico.

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

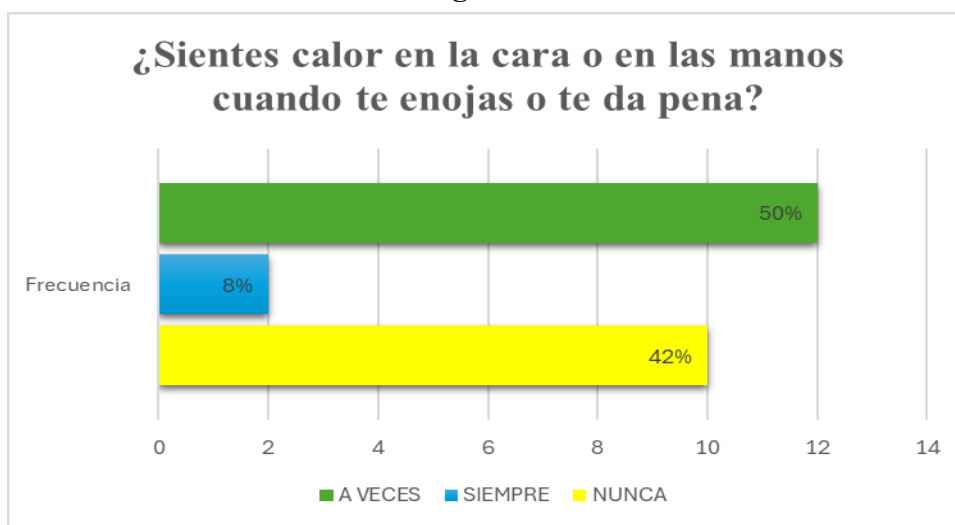
Interpretación y análisis de resultados: En base a la información recolectada el 83% siempre muestra un mayor interés en las actividades recreativas, lo cual promueve un aprendizaje activo y participativo, el 13% a veces presenta disposición y motivación en la ejecución de los juegos, en cambio, el 4% nunca revela entusiasmo por el dinamismo. Se evidencia el impacto que tiene las estrategias sobre el interés que ocasiona en los estudiantes para tener la intención para participar y poder comprender los contenidos, solo un grupo reducido no tiene interés por estas actividades, por lo que estas metodologías deben responder a los distintos ritmos y preferencias de aprendizaje.

Pregunta 7 ¿Sientes calor en la cara o en las manos cuando te enojas o te da pena?

Tabla 7 Reacciones fisiológicas ante emociones intensas.

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	10	42%
A veces	12	50%
Siempre	2	8%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Gráfico 7 Reacciones fisiológicas ante emociones intensas.

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Interpretación y análisis de resultados: Se observa que el 50% de los encuestados manifiesta que a veces suelen sentir calor en la cara o en las manos cuando se enojan o se intimidan, el 42% nunca percibe aumento de temperatura en la cara o manos ante situaciones de ira o nerviosismo, no obstante, el 8% siempre demuestra cambios corporales ante estas situaciones. Los resultados indican que no se presenta de manera homogénea las manifestaciones físicas como el calor en la cara o las manos, una parte de los encuestados si experimenta estas situaciones en ciertas ocasiones, mientras que otros no presentan este tipo de señales, dichas diferencias que se presentan surgen la necesidad de promover actividades que les permita comprender las emociones de los estudiantes.

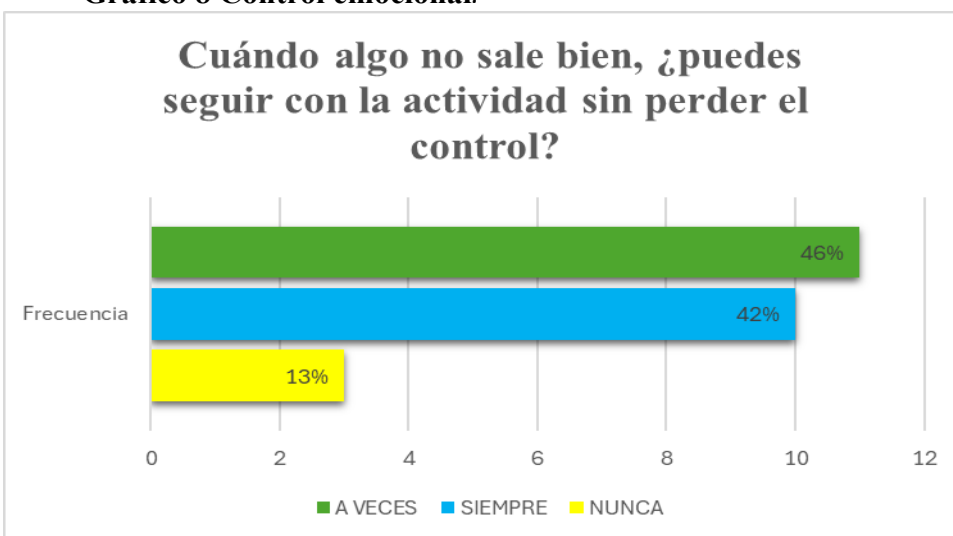
Pregunta 8. Cuándo algo no sale bien, ¿puedes seguir con la actividad sin perder el control?

Tabla 8 Control emocional.

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	3	13%
A veces	11	46%
Siempre	10	42%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Gráfico 8 Control emocional.



Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Interpretación y análisis de resultados: El 46% de los participantes de estudio revela que a veces pueden continuar con la actividad sin perder el control, el 42% siempre desarrolla la actividad con el respectivo equilibrio emocional, pese a ello, el 12% nunca logra avanzar con el trabajo designado por la reacción emocional que experimenta. La mayoría indica que mantiene la calma y puede retomar la actividad que está haciendo sin problema alguno, manifestándose habilidades de resiliencia o autocontrol, pese a ello, existe un grupo que puede tolerar ciertas situaciones y por último existen estudiantes que presenta frustración.

Pregunta 9. ¿Te gusta ayudar o trabajar en equipo con tus compañeros?

Tabla 9 Trabajo en equipo.

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	1	4%
A veces	0	0%
Siempre	23	96%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Gráfico 9 Trabajo en equipo.



Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

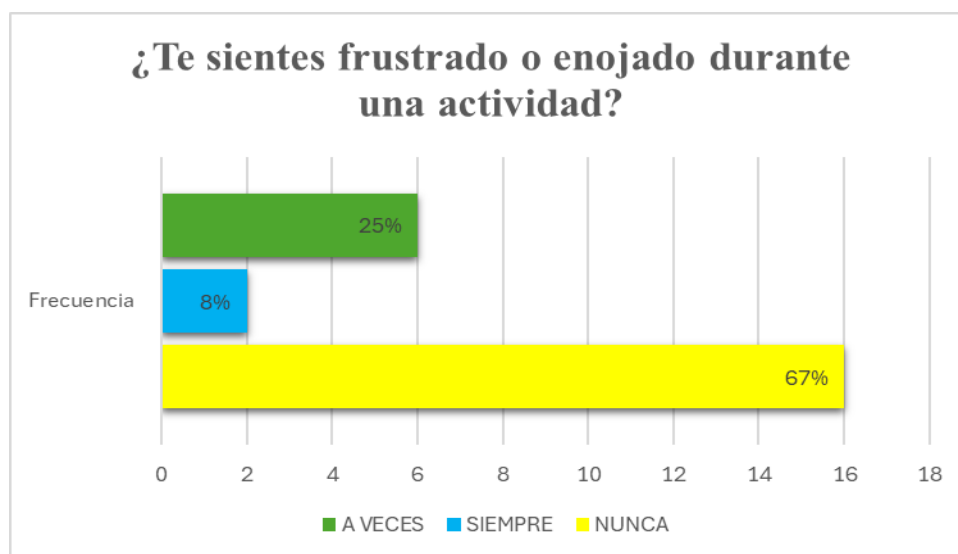
Interpretación y análisis de resultados: Según la información recopilada al 96% siempre les gusta ayudar y trabajar en equipo con sus compañeros, el 4 % indica que nunca evidencia interés en colaborar o participar en actividades grupales. Por tanto, el trabajo colaborativo por parte de los estudiantes es aceptada, reflejando una convivencia armónica y positiva, sin embargo ese pequeño porcentaje se debe tratar a tiempo e identificar los factores que dificultan al estudiante para integrarse con la finalidad de acoplar estrategias que activen la participación

Pregunta 10. ¿Te sientes frustrado o enojado durante una actividad?

Tabla 10 Reacciones emocionales.

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	16	67%
A veces	6	25%
Siempre	2	8%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Gráfico 10 Reacciones emocionales.

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

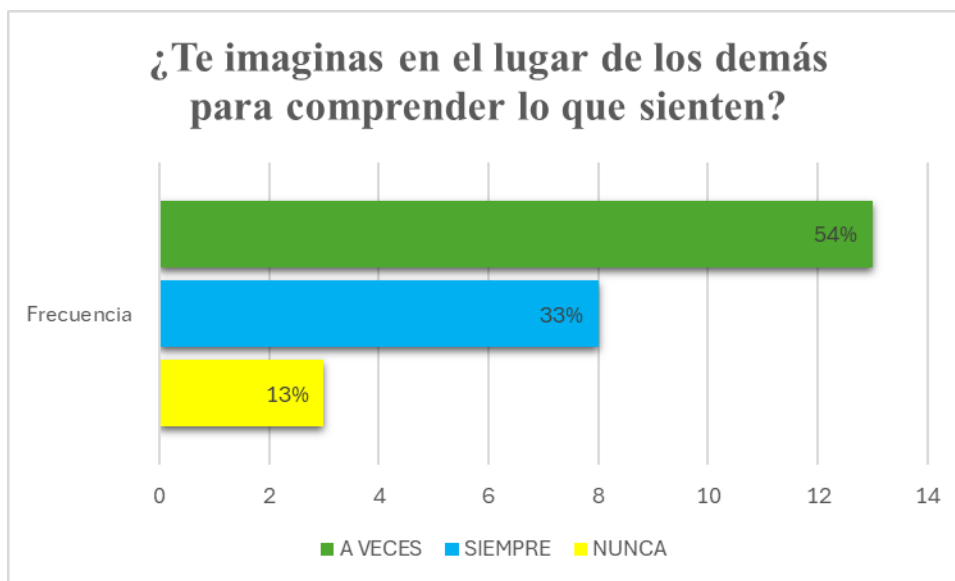
Interpretación y análisis de resultados: Conforme a los datos analizados en esta pregunta el 67% nunca se siente frustrado o enojado durante la realización de una actividad, el 25% a veces experimenta emociones negativas en su proceso de aprendizaje, por otro lado, el 8% nunca presenta malestar emocional durante su desempeño académico. Estos hallazgos permiten identificar cuanto se aplica el valor de la empatía, mientras que hay alumnos que solo la aplican en determinadas ocasiones, pero si existe un grupo en el cual presenta mayor dificultad, por lo que se requiere establecer el vínculo entre tener relaciones respetuosas y la sensibilidad emocional.

Pregunta 11. ¿Te imaginas en el lugar de los demás para comprender lo que sienten?

Tabla 11. Empatía y comprensión emocional.

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	3	13%
A veces	13	54%
Siempre	8	33%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Gráfico 11 Empatía y comprensión emocional.

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

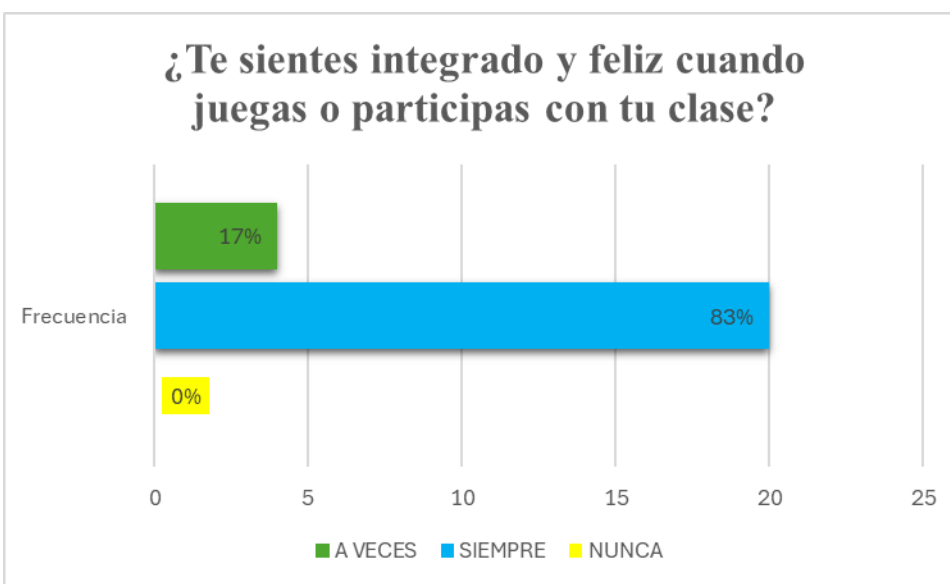
Interpretación y análisis de resultados: El 54% de los estudiantes manifiesta que a veces se imaginan en el lugar de los demás para comprender lo que sienten, el 33% siempre se ubica en la posición de los otros integrantes de la clase, pero, el 13% nunca suele ser empático. Frente a los resultados se puede destacar se integran mediante la aplicación de estrategias lúdicas que aportan al bienestar emocional del estudiante, sin embargo, no hay que bajar la guardia y seguir promoviendo espacios inclusivos.

Pregunta 12. ¿Te sientes integrado y feliz cuando juegas o participas con tu clase?

Tabla 12. Integración y bienestar estudiantil.

Respuestas	Frecuencia	%
Nunca	0	0%
A veces	4	17%
Siempre	20	83%
Total	24	100%

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Gráfico 12 Integración y bienestar estudiantil.

Nota: *Instrumento aplicado a los estudiantes.*

Interpretación y análisis de resultados: Según la información verificada el 83% manifiesta que siempre se siente integrado y feliz cuando juega o participa con su clase, mientras, el 17% a veces se siente feliz y parte del grupo. La mayor parte de estudiante se integra sin problema y demuestra alegría al ser partícipe de las distintas actividades, aunque no todos se sienten así, unos indican que solo pasa en algunas situaciones se sienten así, por ello, es clase promover la integración para crear ambientes inclusivos y positivos.

4.1 Discusión de resultados

Los resultados de la encuesta aplicada a los 24 estudiantes de quinto grado permiten reflexionar sobre el rol que cumplen las estrategias lúdicas en el aprendizaje y en el desarrollo emocional de los niños. En una amplia cantidad de respuestas se observó un paradigma positivo debido a que los educandos reconocen que disfrutaban las clases cuando se incluyen juegos, aspectos que son considerados en el estudio de los autores Bowen et al., (2025) que frente a la dificultad para socializar, que en ocasiones se presenta en el aula, donde la solución está en aplicar esta herramienta pedagógica, que no solo tiene que ver con el entretenimiento sino también en que los niños participen de forma colaborativa activa que permitan transformar un aprendizaje monótono a un aprendizaje que tiene un vínculo emocional y significativo que potencia la construcción de conocimientos.

Dichas respuestas obtenidas incitan al análisis considerando que algunos estudiantes indicaron que las estrategias lúdicas se aplican con poca frecuencia o que no siempre se sienten motivados con ellas, en vista que estas diferencias pueden variar dependiendo a sus intereses, estilos de aprendizaje o formas en que los docentes imparten sus clases. Cabe recalcar que ciertos estudiantes afrontaron el periodo que marcó y cambió la dinámica social como fue la pandemia, donde algunas prácticas habituales fueron limitadas tales como la convivencia, juegos cooperativos, trabajos colaborativos en el aula e incluso el desarrollo de habilidades sociales, tal como se explica en el trabajo de Palma et al., (2022), es por esta razón que se sugiere la necesidad de adaptar las estrategias de acuerdo con las características del grupo y de planificarlas de manera que despierten el interés de todos los estudiantes.

En cuanto al aspecto emocional los hallazgos reflejan que la mayoría de los niños se sienten capaces de expresar sus ideas y emociones durante las dinámicas recreativas dado que demuestran un ambiente de confianza y seguridad en el aula; también se determinó que gran parte de los estudiantes manifiestan empatía hacia sus compañeros lo cual es un indicador favorable del desarrollo emocional y social que se fomenta a través del juego. No obstante, ciertos casos revelan dificultades para manejar emociones tal como el desafío presentado en el estudio de los autores Merchan et al., (2025) donde se presencia todo lo contrario, claro ejemplo para poder identificar cuáles son los factores que limitan las relaciones interpersonales reflejando un autoestima frágil en los estudiantes, pero que frente a la aplicación de las actividades lúdicas, ellos pueden explorar

sus emociones o sentimientos, de tal forma que mejora la interacción comunicativa fortaleciendo la convivencia escolar.

De manera general los datos obtenidos afirman que las estrategias lúdicas tienen un valor esencial en el proceso educativo, a pesar de ello su efectividad depende del modo en que se apliquen o gestionen tal como se plantea en Bernabé y García (2023) esto debe aplicarse a temprana edad, debido a que estas actividades facilitan el proceso de aprendizaje, cooperación y de comunicación, es por esta razón que es necesario que los docentes deban comprender que los juegos no solamente son un recurso de entretenimiento, sino más bien la didáctica ayuda a generar espacios para el desarrollo integral del niño en donde se combinan el aprendizaje, la emoción y la convivencia. Así mismo como explica Neira y Aguilar (2025) deben aplicarse no solamente en el aula, sino en distintos escenarios que le permita al estudiante, adaptarse y enriquecerse de experiencia, estimulando los distintos estilos de aprendizaje que favorecerá al desarrollo de competencias o habilidades que serán necesarias para la vida.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Conforme a los resultados adquiridos en la investigación, manifestamos que la investigación permitió comprender con mayor claridad la importancia que tienen las estrategias lúdicas y las emociones en los estudiantes de quinto. A partir de ello se pudo distinguir que gran parte de los niños percibe las actividades lúdicas como un refuerzo en su aprendizaje y bienestar emocional cuyo recurso destaca lo relevante de continuar revisando de qué manera se están desarrollando y qué aportes brindan al clima escolar.

Se logró verificar la aplicación de las estrategias lúdicas confirmando que sí están presentes en el aula, aunque con niveles de frecuencia distintos según la experiencia de cada estudiante. Igualmente, se logró detallar las principales emociones experimentadas como el entusiasmo, la alegría y disposición para participar. Estos elementos fueron esenciales para comprender el papel que juega la lúdica en el contexto estudiantil.

Se consiguió explicar los beneficios que las estrategias lúdicas aportan en el ámbito emocional pues los estudiantes expresaron que estas actividades les ayudan a sentirse más cómodos para interactuar, trabajar en equipo y compartir lo que sienten. Aunque no todos los niños experimentan el mismo nivel de motivación, la mayoría mostró una percepción positiva lo que permite afirmar que la lúdica tiene un valor significativo para su bienestar y desarrollo social.

En definitiva, la investigación cumplió con describir la importancia de las estrategias lúdicas en las emociones de los estudiantes, mostrando que este recurso pedagógico aporta en el aprendizaje y en el entorno emocional del aula; así como permitió responder las interrogantes iniciales también nos llevó a reflexionar que aunque existen diferencias individuales, las actividades lúdicas representan una herramienta valiosa para fortalecer la convivencia, el interés por aprender y la expresión emocional. Desde nuestra perspectiva como investigadoras, consideramos que estos resultados brindan la oportunidad de seguir reflexionando sobre la manera en que la lúdica puede continuar contribuyendo en el proceso educativo.

Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos, se recomienda fortalecer el uso de estrategias lúdicas dentro del aula para que los estudiantes puedan experimentar con mayor frecuencia actividades que promuevan motivación, participación y expresión emocional. Esto permitiría que todos los niños, especialmente aquellos que manifestaron menor interés o menor presencia de dinámicas, tengan mayores oportunidades de aprender en ambientes más cercanos, agradables y estimulantes.

Es aconsejable que los docentes planifiquen actividades lúdicas variadas, ajustadas a los intereses y ritmos de aprendizaje del grupo, de manera que cada estudiante pueda sentirse involucrado en el proceso educativo. Una mayor diversidad de juegos y dinámicas puede ayudar a despertar la curiosidad, fortalecer la atención y favorecer el trabajo en equipo, lo cual contribuye a un clima escolar más armonioso.

También se sugiere que la institución impulse espacios de formación docente que permitan profundizar en el uso pedagógico del juego y en la comprensión de las emociones infantiles. Contar con herramientas actualizadas facilita que los maestros puedan aplicar estas estrategias con mayor confianza y aprovecharlas tanto para el aprendizaje académico como para fortalecer las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes.

Finalmente, se recomienda continuar realizando estudios similares en distintos grados para actualizar la información y mantener una comprensión clara de cómo las estrategias lúdicas aportan al bienestar escolar. Estas nuevas investigaciones pueden servir de guía para enriquecer las prácticas pedagógicas y para promover ambientes educativos donde el juego y las emociones se consideren elementos esenciales del desarrollo integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201–206. <https://doi.org/10.25184/anfamed2021v8n2a9>
- Bernabé, R., & García, T. (2023). *Actividades Lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 4 a 5 años* [Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/91ab1d53-1e25-4c9d-ab6d-8e7065739419/content>
- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación. Tercera Edición. In *Pearson Educación*.
- Best, O., & Ban, S. (2021). Adolescence: physical changes and neurological development. *British Journal of Nursing*, 30(5), 272–275. <https://www.magonlinelibrary.com/doi/epub/10.12968/bjon.2021.30.5.272>
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias. *Revista de Investigación Educativa*, 21, 7–43. <http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/109531/104121>
- Bowen, M., Bravo, C., Delgado, A., Pico, M., & Sánchez, B. (2025). Actividades lúdicas y su efecto en la autorregulación emocional de los estudiantes. *Sinergia Académica*, 8(5), 493–507. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/668/1398>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78–86. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>
- Cardenas, D. (2024). *Actividades lúdicas para el desarrollo emocional en estudiantes de una institución educativa del distrito de Cerro Colorado, 2024* [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/163017>
- Chávez, E. (2025). El pensamiento crítico y su importancia en la educación básica latinoamericana. *ReHuSo Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 10(1), 10–21. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v10i1.6494>
- Contreras, E. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica The

- concept of strategy as a basis for strategic planning. *Pensamiento y Gestión*, 35, 152–181. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64629832007>
- Corchado, A., Montiel, A., Ramírez, J., Ruiz, E., & Tovar, M. (2025). La Empatía como Factor Determinante en el Bienestar Psicológico: Un Análisis Multidimensional. In *Ciencia y Reflexión* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/10.70747/cr.v4i2.284>
- Damián, E., Rojas, V., Vázquez, F., & Villagómez, G. (2025). Las Emociones, ¿Influyen en el Aprendizaje? *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 4(4), 1866–1873. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i4.766>
- Demera, A. (2023). El estrés y su relación con trastornos mentales en América Latina. *MQRInvestigar*, 8(1), 706–724. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.706-724>
- Díaz, E. (2019). Motivación de los Estudiantes y Construcción del Aprendizaje: Una hermenéutica en el contexto de la Educación Media General. *CIENCIAEDUC*, 4(1), 1–9. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/480/4802170014/index.html>
- Ecuador, A. N. C. del. (2008). Constitución de la República del Ecuador. *Revista Parlamentaria De La Asamblea De Madrid*, 6, 497–502. <https://doi.org/10.59991/rvam/2008/m.6/484>
- Educación, M. de. (2025). *ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2025-00020-A*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/05/MINEDUC-MINEDUC-2025-00020-A.pdf>
- García, M. (2024). Aprender con el corazón: la Influencia de las emociones en el aula de Educación Infantil y Primaria. *Revista Internacional Interdisciplinar de Divulgación Científica*, 2(1), 100–110. <https://riidici.com/index.php/home/article/view/30/28>
- González, A., & Molero, M. (2022). Las habilidades sociales y su relación con otras variables en la etapa de la adolescencia: una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 15(1), 113–123. <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.15111>
- Hernández, R. (2019). La Comunicación En El Proceso De Enseñanza–Aprendizaje: Su Papel En El Aula Como Herramienta Educativa. *CAUCE (Revista Internacional de Filología, Comunicación y Sus Didácticas)*, 41, 133–155. <https://doi.org/10.12795/cauce.2018.i41.08>

- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. In *McGRAW-Hill Interamericana editores* (Vol. 6). McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
<http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc1/1385>
- Hernández Sampieri, R. Fernandez Collado, C. Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta Edic).
- Lascano, C., Matías, G., Parra, S., & Pita, G. (2025). El bienestar emocional en la comunidad educativa: un pilar para el éxito académico y personal. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 2(2), 276–286. <https://doi.org/10.70625/rlce/182>
- Lillo, J. (2004). Crecimiento y comportamiento en la adolescencia. *Revista de La Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 90, 57–71. <https://doi.org/10.4321/s0211-57352004000200005>
- Lopez, C. (2012). La teoria del aprendizaje significativo. *Academia*, 1.
- Margulis, L. (2007). El Aspecto Lúdico del e-Learning: El juego en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 1, 1–13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4775403>
- Marín, L., Marín, R., & Mendoza, K. (2023). La estrategia como resultado de investigación: Consideraciones metodológicas para su concreción. *Universidad y Sociedad*, 15(6), 127–135. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Méndez, C. (2013). *Metodología: diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales* (4ta Edició). Limusa.
- Merchan, M., Merchan, J., Henríquez, E., & Vázquez, A. (2025). Actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de 7mo año de educación básica. *Sinergia Académica*, 8(5), 857–882. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/690/1438>
- Meza, P., & Sandoval, M. (2025). La inclusión social: su impacto en la equidad y su relación con la justicia social en diversos contextos. *Sage Sphere Multidisciplinary*, 2(1), 1–21. <https://orcid.org/0000-0002-2408-8452>

- Ministerio de Educación. (2025). *¡3...2...1...Volvemos al aula! para el año lectivo 2025-2026 regímenes Costa-Galápagos y Sierra-Amazonía*. <https://educacion.gob.ec/321volvemos-al-aula-lineamientos-para-el-inicio-de-clases-costa-galapagos-2025-2026/>
- Ministerio de Educacion del Ecuador. (2014). *Inserción Curricular de Educación Socioemocional*. 1–142. www.educacion.gob.ec
- Mora, V., López, N., Larrea, E., Pérez, H., Aldáz, O., & Criollo, R. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje : Una Revisión Sistemática. *Magazine de La Ciencias*, 9(2), 95–111. <https://doi.org/10.33262/rmc.v9i2.3105>
- Mota, C., & Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultural del pensamiento y del lenguaje: Visión Vigotskyana. *Educere*, 11(38), 411–418. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000300005&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Nacional, A. (2021). Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. In *Registro Oficial Órgano de la República del Ecuador* (pp. 1–116). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Neira, E., & Aguilar, E. (2025). Programa lúdico para mejorar el comportamiento de los estudiantes de quinto año básico. *Transdigital*, 6(11), 1–22. <https://doi.org/10.56162/transdigital421>
- Palma, Y., Silva, F., & Velasco, G. (2022). *Gestión de las emociones mediante herramientas lúdico-pedagógicas con estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa José Eusebio Caro*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Piaget, J. (1994). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. https://books.google.com.ec/books/about/El_nacimiento_de_la_inteligencia_en_el_n.html?i=d=JDJQvAEACAAJ&redir_esc=y
- Sabino, C. (1992). Metodología de la investigacion. *El Proceso De Investigación*, 4, 1–216. <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/35032164/55-sabino-pp1-92.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1518968529&Signat>

ure=z2UyLbNGjtlUVNjrHJ9ueRKqmIE%3D&response-content-disposition=inline%3B
filename%3D55-sabino-pp1-92.pdf

- Shi, Y., & Qu, S. (2021). Cognitive Ability and Self-Control's Influence on High School Students' Comprehensive Academic Performance. *Frontiers in Psychology*, 12(December), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.783673>
- Suniaga, A. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente Active Methodologies: Tools for teacher empowerment. *Revista Internacional Docentes 2.0-Tecnológica-Educativa*, 19(1), 65–80. <https://orcid.org/0000-0002->
- Tamayo, M. (2003). El Proceso de la Investigacion Cientifica. In *Limusa*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf
- UNESCO. (2024). *La UNESCO publica un informe sobre las habilidades socioemocionales en las aulas de América Latina y el Caribe*. <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-publishes-report-socio-emotional-skills-classrooms-across-latin-america-and-caribbean>
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The LEGO Foundation*, 2(1), 84. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=2938>
- Vélez, S., Valdez, A., & Rendón, I. (2024). La inteligencia emocional como habilidad para la vida en el desarrollo infantil desde la experiencia cotidiana. *Sinergia Académica*, 7(Desarrollo infantil, emociones, experiencias cotidianas, inteligencia emocional.), 122–149. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/issue/view/24>
- Vera, M., & Mendoza, A. (2021). La atención como proceso cognitivo para estimular el aprendizaje de los estudiantes. *Revist Scientific*, 9(32), 320–339.
- Zambrano, L. (2024). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas en estudiantes de primaria. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(7), 147–165. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.7089>

ANEXOS

ANEXO A: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

TESIS ERIKA Y XIMENA (1)

4%
Textos sospechosos



- 4% Similitudes
 - < 1% similitudes entre comillas
 - 0% entre las fuentes mencionadas
- < 1% Idiomas no reconocidos
- 0% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: TESIS ERIKA Y XIMENA (1).docx	Depositante: RITA DOLORES MOGROVEJO PINCAY	Número de palabras: 7080
ID del documento: 991da9d5755ce4c1d78d16c7693768f03c16a730	Fecha de depósito: 25/11/2025	Número de caracteres: 48.205
Tamaño del documento original: 72,33 kB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 25/11/2025	

Ubicación de las similitudes en el documento:

ANEXO B: SOLICITUD ENTREGADA A LA INSTITUCIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2025-858-MG
La Libertad, 22 de octubre del 2025

Lic. Galo Guillermo Quirumbay Rodríguez, MSc.
Director/a de la Escuela de Educación Básica "Carlos Puig Vilazar"

Ciudad.

De mis consideraciones:

Quien suscribe, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su autorización para que las estudiantes **Erika Nicole Beltrán Asencio** y **Marjorie Ximena Rosales Beltrán**, desarrollen su proyecto de investigación en la institución educativa bajo su digna dirección.

El tema del proyecto es: "**Estrategias lúdicas y emociones en los estudiantes de quinto grado**". Para el desarrollo del mismo, las estudiantes aplicarán instrumentos de recolección de información, como encuestas y entrevistas, dirigidos al personal docente y estudiantes de la comunidad educativa.

Las actividades están programadas para ejecutarse durante el **período académico 2025-2**, específicamente en el mes de **octubre del presente año**.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



FIRMA DIGITALIZADA DE:
**MARGOT MERCEDES
GARCÍA ESPINOZA**
Validar únicamente con FIELMOT



.....
Lcda. Margot García Espinoza, PhD.
Directora de la Carrera de Educación Básica
Universidad Estatal Península de Santa Elena
C.c.: Archivo

E.E.B. "DR. CARLOS PUIG V."
RECIBIDO
23 OCT 2025 12:41
FIRMA DEL RESPONSABLE

ANEXO C: CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES

Objetivo:

La encuesta se realiza con la finalidad de recolectar datos significativos que permitan obtener una visión clara de la importancia de las estrategias lúdicas y las emociones en el proceso de aprendizaje de los niños de 5º grado de la Escuela de Educación Básica "Carlos Puig Vilazar". Este instrumento facilitará la obtención de información directa sobre las actitudes y experiencias de los niños.

Instrumentos:

Lee con atención cada pregunta y marca con una X la opción que mejor te parezca sobre los juegos y las emociones cuando aprendes en clases. Las siguientes preguntas serán contestadas mediante la siguiente escala:

Escala de Likert:

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

VARIABLE 1	PREGUNTAS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
ESTRATEGIAS LÚDICAS	¿Con qué frecuencia se realizan juegos durante las clases?			
	¿Los juegos te ayudan a comprender mejor los contenidos escolares?			
	Cuando un compañero piensa diferente a ti, ¿Intentas entender su idea antes de responder?			
	¿Te resulta fácil expresar tus ideas?			
	Cuándo realizan juegos, ¿Puedes decir cómo te sientes?			
	¿Te interesa la clase cuando hacen juegos o actividades divertidas?			
VARIABLE 2	PREGUNTAS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
EMOCIONES	¿Sientes calor en la cara o en las manos cuando te enojas o te da pena?			
	Cuando algo no sale bien, ¿puedes seguir con la actividad sin perder el control?			
	¿Te gusta ayudar o trabajar en equipo con tus compañeros?			
	¿Te sientes frustrado o enojado durante una actividad?			
	¿Te imaginas en el lugar de los demás para comprender lo que sienten?			
	¿Te sientes integrado y feliz cuando juegas o participas con tu clase?			

ANEXO D: VALIDADORES DE INSTRUMENTOS

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

ESTUDIANTES INVESTIGADORAS: BELTRAN ASENCIO ERIKA NICOLE
ROSALES BELTRAN MARJORIE XIMENA**Objetivo:**

La encuesta se realiza con la finalidad de recolectar datos significativos que permitan obtener una visión clara de la importancia de las estrategias lúdicas y las emociones en el proceso de aprendizaje de los niños de 5º grado de la Escuela de Educación Básica "Carlos Puig Vilazar". Este instrumento facilitará la obtención de información directa sobre las actitudes y experiencias de los niños.

Instrumentos:

Lee con atención cada pregunta y marca con una X la opción que mejor te parezca sobre los juegos y las emociones cuando aprendes en clases. Las siguientes preguntas serán contestadas mediante la siguiente escala:

Escala de Likert:

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

VARIABLE 1	PREGUNTAS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
ESTRATEGIAS LÚDICAS	¿Con qué frecuencia se realizan juegos durante las clases?			
	¿Los juegos te ayudan a comprender mejor los contenidos escolares?			
	Cuando un compañero piensa diferente a ti, ¿Intentas entender su idea antes de responder?			
	¿Te resulta fácil expresar tus ideas?			
	Cuándo realizan juegos, ¿Puedes decir cómo te sientes?			
	¿Te interesa la clase cuando hacen juegos o actividades divertidas?			
VARIABLE 2	PREGUNTAS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
EMOCIONES	¿Sientes calor en la cara o en las manos cuando te enojas o te da pena?			
	Cuando algo no sale bien, ¿puedes seguir con la actividad sin perder el control?			
	¿Te gusta ayudar o trabajar en equipo con tus compañeros?			
	¿Te sientes frustrado o enojado durante una actividad?			
	¿Te imaginas en el lugar de los demás para comprender lo que sienten?			
	¿Te sientes integrado y feliz cuando juegas o participas con tu clase?			

MSc. Carlos Pozo

Mgtr. Glenda Quimi

ANEXO E: APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS



Aplicación de instrumentos en la Escuela de Educación Básica "Carlos Puig Vilazar"



