



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

TÍTULO DEL TRABAJO

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL PROCESO DE
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER
GRADO**

AUTORA

DEL PEZO MEDINA MARICELA ADRIANA

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD
EXAMEN COMPLEXIVO**

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

TUTORA

Ing. SOFIA GEORGINA LOVATO TORRES PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



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

TRIBUNAL DE GRADO

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

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Ing. Sofia Lovato Torres, PhD.
TUTORA**

**Lic. Carlos Barros Bastidas, PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Alex López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA 2**

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



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

CERTIFICACIÓN:

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

Atentamente,

**Ing. Sofia Georgina Lovato Torres, PhD.
C.I. 091250058-4
TUTORA**



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, DEL PEZO MEDINA MARICELA ADRIANA

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, juegos didácticos para fortalecer el proceso de enseñanza -aprendizaje en los estudiantes de primer grado, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Santa Elena, a los 28 días del mes de marzo de año 2025

Lcda. Maricela Adriana Del Pezo Medina
C.I. 240013784-6
AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

Yo, MARICELA ADRIANA DEL PEZO MEDINA

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 28 días del mes de marzo de año 2025

Lcda. Maricela Adriana Del Pezo Medina
C.I. 240013784-6
AUTORA



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

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado, juegos didácticos para fortalecer el proceso de enseñanza -aprendizaje en los estudiantes de primer grado, presentado por la estudiante, Maricela Adriana Del Pezo Medina fue enviado al Sistema Antiplagio COPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 3%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



**Ing. Sofia Georgina Lovato Torres, PhD.
C.I. 091250058-4
TUTORA**

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi guía, por permitirme tener y disfrutar de mi Familia que, con su apoyo en cada decisión, me han llevado a la culminación de mi Proyecto. Gracias, familia, por apoyarme incondicionalmente durante todo este tiempo.

Gracias por creer en mí, y gracias, Dios, por permitirme vivir y disfrutar cada día bajo tu protección y cobijo. El camino no ha sido fácil hasta ahora, pero lo difícil se hizo más llevadero para conseguir mi objetivo.

A mis profesores que me acompañaron, compartiendo sus conocimientos a lo largo de la carrera.

Les agradezco y expreso mi gran afecto a ustedes, mi hermosa familia.

Maricela Adriana Del Pezo Medina

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado principalmente a Dios y a mis padres por haberme guiado hasta convertirme en la persona que soy; muchos de mis logros se los debo a ustedes, incluido este gran logro. Me educaron con normas y algunas libertades, pero, en definitiva, me motivaron constantemente para alcanzar todos mis deseos.

A mi querido esposo por el apoyo incondicional y a mi hijo Peter Jael Rodríguez Del Pezo quienes fueron lo que más me inspiraron para alcanzar este objetivo trazado durante varios años, muchas gracias.

Maricela Adriana Del Pezo Medina

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO.....	II
CERTIFICACIÓN:	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
Resumen	X
Abstract	XI
Introducción.....	1
Beneficios de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza.....	4
Situación problemática.....	7
Objetivo general.....	7
Conclusiones.....	7
Propuesta.....	8
JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO	9
Armar rompecabezas.....	9
Juegos de memoria.....	10
Sopa de letras.....	11
Construyendo bloques	13
“Adivina, Adivinador”	14
Referencias bibliográficas.....	16

Resumen

Este proyecto tiene como objetivo principal diseñar una guía didáctica basada en juegos educativos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de primer grado. Surge de la necesidad de implementar estrategias innovadoras que capten la atención de los niños, favorezcan su motivación y respondan a sus características cognitivas y emocionales. La propuesta reconoce que los métodos tradicionales pueden ser insuficientes para abordar las necesidades específicas de los estudiantes en esta etapa inicial. Los juegos didácticos se presentan como una herramienta efectiva, al combinar aprendizaje significativo con actividades lúdicas, fomentando tanto el desarrollo académico como habilidades sociales y emocionales. La guía ofrecerá a los docentes actividades prácticas, dinámicas y alineadas con el currículo escolar, facilitando la implementación del juego como recurso pedagógico. Este enfoque no solo mejora los resultados académicos, sino que también transforma el aula en un espacio inclusivo, interactivo y motivador, beneficiando a la comunidad educativa en su conjunto.

Palabras claves: Guía didáctica, juegos educativos, enseñanza – aprendizaje, motivación

Abstract

The main objective of this project is to design a teaching guide based on educational games to improve the teaching-learning process in first grade students. It arises from the need to implement innovative strategies that capture children's attention, promote their motivation and respond to their cognitive and emotional characteristics. The proposal recognizes that traditional methods may be insufficient to address the specific needs of students at this initial stage. Didactic games are presented as an effective tool, combining meaningful learning with recreational activities, promoting both academic development and social and emotional skills. The guide will offer teachers practical, dynamic activities aligned with the school curriculum, facilitating the implementation of the game as a pedagogical resource. This approach not only improves academic results, but also transforms the classroom into an inclusive, interactive and motivating space, benefiting the educational community as a whole.

Keywords: Teaching guide, educational games, teaching-learning, motivation

1. **TEMA:** Juegos didácticos para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de primer grado
2. **LINEA DE INVESTIGACIÓN:** Proceso de enseñanza y aprendizaje

Introducción

En la actualidad, el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación enfrenta múltiples desafíos que van desde la falta de motivación y la atención de los estudiantes hasta la necesidad de adaptar metodologías que respondan a las diversas formas de aprendizaje ya sea más dinámico, interactivo y significativo para los niños de primer grado (Martinez, 2022).

El Ministerio de Educación del Ecuador se ha centrado en la implementación de reformas curriculares enfocados a fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, las habilidades socioemocionales y cognitivas, para promover los enfoques innovadores de enseñanza y aprendizaje y con el fin de actualizar las habilidades pedagógicas, el Ministerio de educación ha lanzado programas de capacitación para docentes Ecuador en el ciclo 21 ha sido el desarrollo de las competencias ya que las políticas educativas han sido su objetivo principal (Durán, 2024).

Destaca la importancia del mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes mediante la aplicación de la lúdica con juegos didácticos, ya que surgen como herramienta pedagógica en los primeros años de enseñanza aprendizaje en la vida del educando ya que los estudiantes no sienten atracción, motivación y ganas de participar en ella, por lo mismo optan por una clase dinámica y divertida basada en metodologías como lo son los juegos educativos (Loor, 2022).

Por esta razón el objetivo general de este trabajo investigativo es diseñar una guía didáctica basada en juegos educativos que faciliten la mejora del proceso enseñanza – aprendizaje, atendiendo a sus necesidades cognitivas, afectivas y social en los estudiantes de primer grado de la unidad educativa Malena Drouet de Carrera, con el fin de identificar estrategias efectivas para mejorar su capacidad de comprensión y a la vez mejorar el

rendimiento académico de los estudiantes de primer grado.

El propósito de este trabajo es demostrar que la aplicación de los juegos educativos como estrategia innovadora se ha convertido en un elemento clave significativo en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en los educandos de primer grado, este trabajo no solo mejorará el aprendizaje de los educandos, sino también enfocará al docente hacia un interés innovador de la aplicación de los juegos didácticos mejorando así cada una de sus expectativas (Rodríguez, 2024).

Metodología aplicada

Este trabajo se enmarca en la línea de investigación procesos de enseñanza y aprendizaje, con un enfoque descriptivo en vista de la problemática que hoy en día se encuentra en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Cabe indicar que esta investigación está en concordancia con la línea de investigación del programa de maestría. La investigación es de tipo descriptiva adopta un enfoque cualitativo, se realizó la entrevista a 4 directivos y encuesta a 22 docentes, con la finalidad de identificar si en el proceso de enseñanza - aprendizaje se requería de juegos didácticos.

Estudio del arte

En el proceso de enseñanza - aprendizaje en la última década los juegos educativos han sido elementos de investigación debido a los resultados positivos obtenidos, específicamente en el nivel de preparatoria. Se ha comprobado recientemente que los juegos son herramientas de enseñanzas eficaces para mejorar la motivación, el rendimiento académico y las habilidades sociales de los estudiantes, en el ámbito educativo, se uso ha demostrado importantes beneficios, como mejorar la retención de conocimientos, promover habilidades sociales y estimular el pensamiento crítico (Condo, 2024).

El aprendizaje significativo y el desarrollo general del mismo se representa mediante los juegos didácticos poniendo en práctica las diferentes actividades en conjunto con las estrategias de enseñanza innovadora que promueve la motivación de los estudiantes (Pinto, 2022). Para llamar la atención de los niños y a la vez promover su participación activa dentro

de un aula de clase, especialmente de primer grado el aprendizaje se convierte en un recurso fundamental y básico (Salguero & Garcia, 2023).

En base a las teorías educativas integral y evidencias de investigaciones previas que destacan su efectividad, este proyecto destaca la importancia de integrar los juegos educativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Unesco, 2022).

Investigaciones internacionales:

Afirmó que de una manera más comprensible los estudiantes pueden entender conceptos difíciles, mediante el papel del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños, su rendimiento académico de los estudiantes mejora mientras obtienen un aprendizaje significativo los juegos estimulan en el niño los deseos internos de aprender y facilitan una educación relevante al convertir las experiencias en ejercicios estimulante y entretenidos. Con ese enfoque, los estudiantes adquirirán conocimientos mientras se diviertan (Agramonte, 2024).

Investigaciones nacionales:

Mediante un estudio realizado en Ecuador, específicamente en el campo educativo se demuestra que la aplicación de los juegos educativos en la enseñanza ayuda a mejorar la habilidad de los niños en las áreas básica como matemáticas y lenguaje (Morales, 2020). El escritor menciona que los juegos no solo animan a los niños, sino que hacen que su interés por una clase sea aún mucho más interesante y a la vez se involucra en ella.

De acuerdo con el Ministerio de Educación de Ecuador, el ajuste de los juegos en el programa de enseñanza básica ayuda al crecimiento completo de los alumnos, sobre todo en lugares con necesidades económicas (MINEDUC, 2023). El ministerio ha alentado el uso de los juegos en el programa de educación básica diciendo que estos ayudan el aprendizaje activo y la imaginación en los pequeños.

Tendencias actuales

En estos últimos años, la gamificación ha ganado popularidad como una estrategia para incorporar los juegos en el entorno educativo que no son digitales. Esta tendencia

sugiere que los juegos educativos pueden ser desarrollados de manera analógica y digital, variando según el caso y los recursos disponibles (Murillo, 2024).

Beneficios de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza

Los juegos didácticos ofrecen muchos beneficios que pueden fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de primer grado de la Unidad Educativa "Malena Drouet de Carrera":

Promueve la motivación y el interés por aprender: el compromiso del desarrollo de las actividades mediante el juego ya que, se convierte en un ambiente de diversión logrando que la clase se vuelva interesante, significativa y motive a los estudiantes a la participación (Moya, 2024).

Fortalecimiento de habilidades sociales y emocionales: los niños al trabajar en grupo y poner en práctica los juegos que así lo requieran ayuda a sus habilidades de hablar, entendimiento y trabajo junto. Los juegos ayudan también positivamente a los pequeños liderando la rivalidad, creciendo fuerza y confianza en ellos mismos (Juarez, 2024).

Aprendizaje diferenciado: un modo de enseñanza más divertido con los juegos educativos y que pueden ser adaptado para ayudar a cubrir las necesidades que presenten cada uno de los chicos. Aquello es muy bueno porque permite formar grupos de estudiantes que presentan diferentes niveles de destrezas y su manera de aprender (Mejia, 2024).

Tipos de juegos

Con la variedad de diferentes tipos de juegos didácticos que existen buscan promover uno o más elementos de las personas. Las opciones cambian de acuerdo a lo que se necesite, la edad de los participantes, el tema a tratar, el espacio donde se desarrolla el juego y el momento enfoque se encuentre el colectivo. Por ejemplo: juegos cognitivos, juegos motrices, juegos socioemocionales (Rhenals, 2021).

Juegos cognitivos

Los juegos cognitivos ayudan a fomentar el entretenimiento mental y a la vez al crecimiento de las habilidades intelectuales de una persona, contribuyendo a la reflexión y a la mejora de las destrezas mentales, como comunicarse, concentrarse y observar, existiendo juegos para memorizar información, resolver rompecabezas, hacer suposiciones y trabajar con letras y cifras (Macas, 2024).

Juegos motrices

Los juegos de actividades físicas aportan al fortalecimiento de las capacidades físicas. Con estos tipos de juegos desarrollan los movimientos, estabilización, coordinación y la fortaleza. Los juegos que están dentro de este tipo son: como jugar con plastilina, usar bloques, resolver laberintos, colorear, etc (Pol Rondón & Dorruthy Rivera, 2021).

Juegos socioemocionales

Estos juegos en cambio están en la capacidad de colaborar y ayudar a solucionar problemas, ya que facilitan la comprensión y el manejo de las emociones los mismos que enseñan a la persona como interactuar de forma más efectiva con los demás, incluye también habilidades para trabajar en conjunto. Dentro de estos juegos tenemos el juego del rol, juego de la relajación, juego que promueven la resolución de diferencias y juegos que fomentan la cooperación.

Una vez culminado con todo el proceso del desarrollo del trabajo de investigación dirigido a los estudiantes de primer grado de la Unidad Educativa Malena Drouet de Carrera, se logró obtener los siguientes resultados, se pudo identificar la necesidad de los juegos más apropiados de acuerdo al grado y a la edad del niño, ya que son los que mejoraran el aprendizaje de los educandos entre ellos tenemos:

Rompecabezas

Este juego consiste en identificar cada una de las piezas y luego unir las para armar una ilustración, algunos rompecabezas tienen piezas más grandes y otras más pequeñas de acuerdo a la complejidad del niño, favorece el razonamiento ordenado y lógico, lo que permite a los niños a desarrollar estrategias (De La Cruz , 2023).

Juegos de memoria

Este tipo de juego ayuda al niño a ejercitar la memoria, estos juegos son excelente para potenciar la visión y la audición, este juego consiste en repetición de palabras, jugar a las cartas o imitar sonido (De La Cruz , 2023).

Sopas de letras

Las sopas de letras y crucigramas consisten en buscar y descubrir palabras, son una buena opción ya que contribuyen al desarrollo del lenguaje, al mejoramiento de la escritura del niño y favorece su vocabulario (De La Cruz , 2023).

Juegos con bloques

Este juego consiste en manipular bloques, potencia la destreza mental y la percepción del espacio, al mismo tiempo que estimula la creatividad (De La Cruz , 2023).

Las adivinanzas

Las adivinanzas son juegos divertidos que consisten en decir las características de algún objeto y el niño debe decir la respuesta de lo que se trata, hay diferentes tipos de adivinanzas puede ser de letras, números u otros, estos tipos de juegos fomentan el pensamiento, la lógica, la agilidad y la reflexión, contribuyendo en los pequeños la motivación de manera amena, también ayuda al desarrollo intelectual y a la concentración (De La Cruz , 2023).

Situación problemática

Mediante este estudio realizado en la Unidad Malena Drouet de Carrera, se pudo evidenciar que las aulas de clase no cuentan con recursos didácticos, como juegos educativos, tanto así que los estudiantes no muestran interés ni motivación por la clase, en su mayoría el docente aplica la estrategia del tradicionalismo como la repetición y la memorización, por lo mismo que no se logra captar la atención de los estudiantes y no se obtiene un aprendizaje significativo en los estudiantes de primer grado, por ende su rendimiento académico es bajo, la institución tampoco cuenta con algún recurso didáctico que se pueda implementar y así que el docente pueda aplicar estrategias metodológicas innovadoras y efectiva para la enseñanza de los niños de primer grado.

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica fundamentada en juegos educativos que ayuden a mejorar el proceso de aprendizaje – enseñanza en los estudiantes de primer grado.

Conclusiones

Una vez culminado el estudio de este trabajo investigativo se concluye que, una buena forma de ayudar a los niños de primer grado a aprender a crecer mental, emocional y socialmente es hacer uso o poner en práctica los juegos educativos. Para poder hacer un buen uso de ellos, los maestros necesitan primero conocer de los juegos y saber cómo y en qué momento aplicarlos. La creación de un recurso didáctico como lo es una guía didáctica es muy favorable ya que facilitará el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes de primer grado.

Los juegos educativos juegan un papel importante en el desarrollo integral de los estudiantes de preparatoria, por tal motivo, qué es necesario implementar una guía didáctica con juegos educativos como estrategia lúdica y qué contribuya de manera significativa el aprendizaje de los estudiantes. Con el estudio de este trabajo investigativo se evidenció la necesidad que poseen los docentes de tener a su alcance un recurso didáctico pedagógico que sirva para el desarrollo de diferentes actividades como soporte para el mejoramiento de

la enseñanza - aprendizaje, además con este recurso el niño desarrolla las competencias cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.

Propuesta

Como solución a la problemática se realiza la siguiente propuesta, crear una guía didáctica que contengan juego educativo que aporten al mejoramiento del rendimiento académico y que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de primer grado de la Unidad Educativa Malena Drouet de Carrera. La guía contará con actividades lúdicas que ayuden a enriquecer las necesidades de las habilidades en matemáticas, lenguaje y competencias sociales. Esta guía didáctica ayudará a la solución de problemas, ya que se fundamentarán únicamente en estrategia pedagógicas que favorezcan una motivación activa y permanente de los estudiantes.

La guía didáctica de los juegos educativos ayudara a los docentes de manera accesible y practica a convertir la clase en un entorno dinámico, atractivo, motivador y participativo. Para el manejo de esta guía didáctica se brindará una capacitación a los docentes para darle a conocer sobre el recurso, su contenido y el manejo del mismo y de esta manera asegurar el uso correcto y efectivo del recurso didáctico.

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO

Armar rompecabezas

Objetivo: Desarrollar habilidades cognitivas, concentración, memoria visual y motricidad fina en los estudiantes de primer grado a través de la construcción de un rompecabezas.

Materiales:

- Un rompecabezas con sus piezas correspondientes (pueden ser de cartón o impresiones recortadas).
- Imagen guía del rompecabezas (puede ser un dibujo sencillo de un paisaje, figura geométrica, animal, etc.).
- Superficie plana para armar el juego.

Pasos a seguir:

1. Preparación

- Revisar que todas las piezas del rompecabezas estén disponibles.
- Muestra a los niños la imagen completa para que tengan una idea del objetivo.

2. Observación

- Pide a los niños que observen cuidadosamente las piezas del rompecabezas.
- Identifiquen colores, formas y bordes que ayuden a ordenar las piezas.

3. Iniciar el armado

- Comienza colocando las piezas de los bordes del rompecabezas.
- Una vez armado el marco, ubica las piezas interiores.
- Compara la figura formada con la imagen guía.
- Felicita a los niños por su esfuerzo y trabajo en equipo.

4. Verificación

- Compara la figura formada con la imagen guía.
- Felicita a los niños por su esfuerzo y trabajo en equipo.



Juegos de memoria

Objetivo: Desarrollar habilidades de concentración, memoria visual y atención en los estudiantes de primer grado mediante la identificación y de asociación de pares de imágenes.

Materiales:

- Cartas con imágenes en pares (pueden ser de animales, frutas, formas geométricas, letras, números, etc.).
- Superficie plana para colocar las cartas boca abajo.

Pasos a seguir:

1. Preparación:

- Mezcla bien las cartas y colócalas boca abajo sobre la superficie de juego en filas ordenadas.

2. Observación:

- Explicar a los niños que deben encontrar las parejas de cartas iguales mediante la memoria visual.

3. Desarrollo del juego

- Un niño por turno voltea dos cartas.
- Si las cartas son iguales, el jugador se las queda y tiene un turno extra.
- Si las cartas son diferentes, se vuelven a colocar boca abajo.

4. Ganador:

- El juego termina cuando todas las parejas han sido encontradas.
- Gana quien haya formado más pares.

5. Cierre

- Felicita a los participantes por su esfuerzo y resalta la importancia de la concentración en el juego.



Sopa de letras

Objetivo: Fomentar el reconocimiento de letras, ampliar el vocabulario y desarrollar habilidades de atención y concentración en los estudiantes de primer grado mediante la resolución de sopas de letras.

Materiales:

- Plantillas impresas de sopas de letras con palabras sencillas (animales, colores, frutas, número, etc.).
- Lapices o marcadores.

Pasos a seguir:

1. Preparacion:

- Entregar a cada niño una sopa de letras y un lapiz o marcador.
- Explica brevemente las palabras que deben buscar y su significado si es necesario.

2. Introduccion:

- Indica que debe buscar las palabras escondidas de forma horizontal, vertical o diagonal.
- Resalta que las palabras pueden estar hacia delante o hacia atrás.

3. Desarrollo.

- Los niños deben rodear o subrayar cada palabra que encuentren.
- Si algun estudiante tiene dificultades, brindale pistas para facilitar el juego.

4. Finalizacion:

- Una vez que todos hayan terminado, revisa las respuestas en grupo.
- Felicita a los niños por su esfuerzo y destaca la importancia de practicar la lectura de forma divertida.



Construyendo bloques

Objetivo: Fomentar el desarrollo de la motricidad fina, la creatividad, la coordinación visomotora y el razonamiento espacial en los estudiantes de primer grado mediante juegos de construcción con bloques.

Materiales:

- Bloques de construcción de diferentes tamaños, formas y colores (pueden ser de madera o plástico).
- Espacio seguro y amplio para el juego.

Pasos a seguir:

1. Preparación

- Organiza los bloques en una superficie plana.
- Explica a los niños las reglas básicas: respetar los turnos si juegan en grupo, mantener los bloques en el área de juego y cuidar el material.

2. Exploración

- Dejar que los niños exploren libremente los bloques para familiarizarse con sus formas y colores.

3. Desafío 1: construcción libre:

- Invita a los niños a construir lo que deseen (casas, puentes, torres, figuras geométricas).

4. Desafío 2: construcción guiada:

- Propone retos sencillos, como construir una torre de 10 bloques o hacer una figura con solo bloques rojos.

5. Observación y retroalimentación:

- Felicita a los niños por sus creaciones.
- Hacer preguntas para estimular su reflexión: ¿Por qué tu torre no se cayó?, ¿Cómo podrías hacerla más alta?

6. Finalización:

- Recoge y guarda los bloques con la ayuda de los niños.
- Agradece su participación destacando el valor del trabajo en equipo y la creatividad.



“Adivina, Adivinador”

Objetivo: Estimular el razonamiento lógico, la creatividad, la agilidad mental y el lenguaje en los estudiantes de primer grado mediante el uso de adivinanzas sencillas y divertidas.

Materiales:

- Tarjetas con adivinanzas ilustradas o escritas.
- Espacio cómodo para el grupo de niños.

Pasos a seguir:

Preparación:

- Prepara tarjetas con adivinanzas simples relacionadas con animales, frutas, objetos o elementos de la naturaleza.
- Reúne a los niños en un semicírculo o grupo pequeño.

2. Instrucción:

- Explicar las reglas del juego:
- Escuchar atentamente la adivinanza.
- Levantar la mano para responder si creen saber la respuesta.

1. Desarrollo del juego:

- Lee cada adivinanza en voz alta.
- Permitir que varios niños intenten responder si la primera respuesta no es correcta.
- Da pistas si es necesario para facilitar la solución.

2. Finalización:

- Felicita a los niños por su participación.
- Invítalos a crear sus propias adivinanzas para compartirlas con el grupo.



Referencias bibliográficas

- Agramonte, G. y. (2024). ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL. *Ciencia y Educacion* .
- Condo. (2024). El juego y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en educacion inicial. *Digital Publisher*, 13.
- De La Cruz , M. (2023). LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 DE 4 A 5 AÑOS. *Universidad Estatal Peninsula de Santa Elena* .
- Durán, F. (2024). Desarrollo de competencias del siglo XXI en estudiantes de educación primaria a través de la enseñanza de habilidades cognitivas con apoyo de inteligencia artificial. *LATAM*.
- Juarez, E. (2024). Desarrollo de habilidades socioemocionales a través de los juegos cooperativos en preescolar . San Luis Potosi.
- Loor, S. &. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental. *Revista científica DOMINIO DE LAS CIENCIAS* .
- Macas, B. &. (2024). Impacto de los juegos cognitivos en la comunicación oral. *Revista InveCom*.
- Martinez, e. a. (2022). JUEGOS DIDACTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LAS MAGNITUDES EN LA EDUCACION PRIMARIA. *Conrado*. Obtenido de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2548>
- Mejia, M. (2024). JUEGOS DIDÁCTICOS COMO RECURSO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO EGB EN LA UNIDAD EDUCATIVA CÉSAR ARROYO” . Ibarra.
- MINEDUC. (2023). Estrategias pedagógicas en educación básica. Quito, Ecuador.
- Morales, T. (2020). Impacto de los juegos didácticos en la educación primaria.
- Moya, B. (2024). El juego estrategia lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje. *Dialnet*, 20.
- Murillo, R. (2024). *Estrategias de Gamificación no digitales para la enseñanza de matemáticas en estudiantes de Tercer Año de Educación Básica*.
- Pinto, M. (2022). *Juegos didacticos para el aprendizaje de las magnitudes en la educacion primaria*.
- Pol Rondón, Y., & Dorruthy Rivera, R. (2021). ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL. *Deporvida*.
- Rhenals, J. C. (2021). EL JUEGO COMO ELEMENTO NEUROEDUCATIVO. UN ANÁLISIS DESDE LA REFLEXIÓN Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES. *UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL*.
- Rodriguez, J. (2024). *El juego como estrategia didactica en la educacion inicial*.
- Salguero, N., & Garcia, C. (2023). Aprendizaje colaborativo y uso de las tic en la educación. *Latam*, 16.
- Unesco. (15 de 11 de 2022). *Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia*.