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

TÍTULO DEL TRABAJO

TÉCNICAS LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA VALLE DEL RÍO JAVITA, UBICADA EN LA COMUNA SAN MARCOS

AUTORA

GONZÁLEZ ROJAS YOMAYRA KATHERINE

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD EN MODALIDAD EXAMEN COMPLEXIVO

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

TUTORA

Lcda. María Gabriela Marín Figuera, PhD

Santa Elena, Ecuador

Año 2024

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

TRIBUNAL DE GRADO

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

Firmado electrónicamente por:
FABIAN DAVID DOMINGUEZ PIZARRO

Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL PROGRAMA

Firmado electrónicamente por:
MARIA GABRIELA MARIN FIGUERA
Validar únicamente con FirmaEC

Lic. María Gabriela Marín Figuera PhD.
TUTORA

Firmado electrónicamente por:
MARGOT MERCEDES GARCIA ESPINOZA
Validar únicamente con FirmaEC

Lic. Margot Mercedes García Espinoza, PhD.
ESPECIALISTA 1

Firmado electrónicamente por:
ALEX RICARDO LOPEZ RAMOS
Validar únicamente con FirmaEC

Lic. Alex Ricardo López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA 2

Firmado electrónicamente por:
MARIA MARGARITA RIVERA GONZALEZ
Validar únicamente con FirmaEC

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 González Rojas Yomayra Katherine, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.

Atentamente,

Firmado electrónicamente por:
MARIA GABRIELA MARIN FIGUERA
Validar únicamente con FirmaEC

LIC. MARÍA GABRIELA MARÍN FIGUERA PhD.
C.I. 0962066734
TUTORA

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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **GONZÁLEZ ROJAS YOMAYRA KATHERINE**

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, Técnicas Lúdicas en el Proceso de Enseñanza, Aprendizaje en Estudiantes de Tercer Grado de la Escuela de Educación Básica "Valle del Río Javita Comuna Colonche del Cantón Santa Elena, 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 05 días del mes de marzo del año 2025

Firmado electrónicamente por:
YOMAYRA KATHERINE GONZALEZ ROJAS

González Rojas Yomayra Katherine
C.I. 92376285
AUTOR (A)

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

AUTORIZACIÓN

Yo, **GONZÁLEZ ROJAS YOMAYRA KATHERINE**

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 05 días del mes de marzo del año 2025

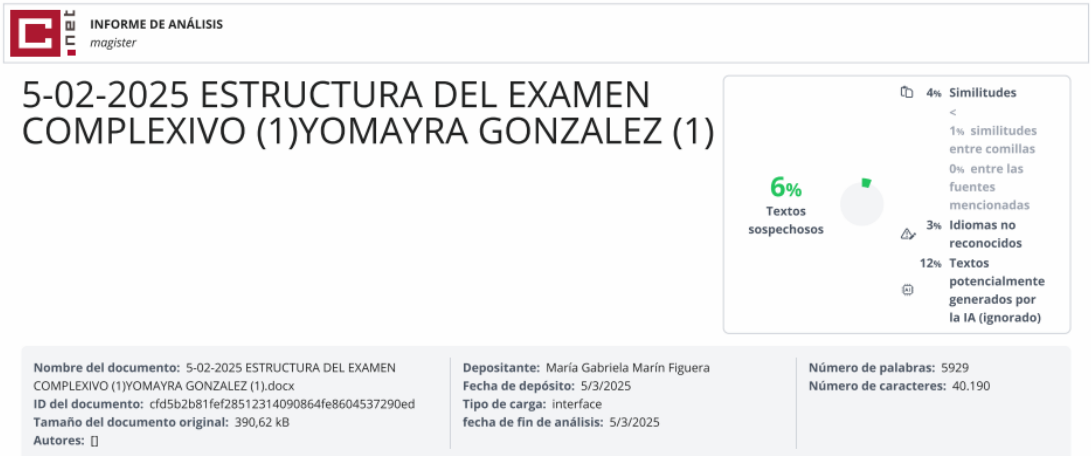
Firmado electrónicamente por:
YOMAYRA KATHERINE GONZALEZ ROJAS

González Rojas Yomayra Katherine
C.I. 92376285
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 Técnicas Lúdicas, presentado por el estudiante, GONZÁLEZ ROJAS YOMAYRA KATHERINE fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 6%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



INFORME DE ANÁLISIS
magister

5-02-2025 ESTRUCTURA DEL EXAMEN COMPLEXIVO (1)YOMAYRA GONZALEZ (1)

6% Textos sospechosos

4% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
3% Idiomas no reconocidos
12% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: 5-02-2025 ESTRUCTURA DEL EXAMEN COMPLEXIVO (1)YOMAYRA GONZALEZ (1).docx
ID del documento: cfd5b2b81fef2851231409086 4fe8604537290ed
Tamaño del documento original: 390,62 kB
Autores: []

Depositante: María Gabriela Marín Figuera
Fecha de depósito: 5/3/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 5/3/2025

Número de palabras: 5929
Número de caracteres: 40.190

Firmado electrónicamente por:
MARIA GABRIELA MARIN FIGUERA
Validar únicamente con FirmaEC

LIC. María Gabriela Marín Figuera PhD.
C.I 0961896396
TUTORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a las personas que hicieron posible con sus palabras de motivación, culminar este sueño que tenía estancado durante años ya que gracias a ellos logre culminar este cuarto nivel de estudios. A mis padres por siempre motivarme a seguir adelante, a mi familia por sus buenos augurios y no permitir que abandone este esfuerzo que he realizado en este año de instrucción para mejorar como persona y como profesional.

A los profesores de esta majestuosa universidad, por hacer posible la realización de una manera flexible, acorde a nuestros tiempos de trabajo culminar esta fase de estudios.

González Rojas Yomayra Katherine

DEDICATORIA

Al finalizar un trabajo tan arduo y lleno de mucho aprendizaje, es justo y un verdadero placer para nosotros expresar nuestro agradecimiento. A Dios por su bondad infinita de guiar nuestros pasos. A los docentes de la universidad por su apoyo y confianza en el trabajo y su capacidad para guiar nuestras ideas, que han sido un aporte a la comunidad y a la Universidad porque nos permitió a través de este sistema obtener nuestra maestría.

González Rojas Yomayra Katherine

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

ACTA DE TRIBUNAL DE GRADO……II

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD IV

AUTORIZACIÓN.....V

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....VI

AGRADECIMIENTO VII

DEDICATORIA VIII

ÍNDICE GENERAL IX

RESUMEN.....X

ABSTRACT XI

INTRODUCCIÓN 1

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 4

PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.....5

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....6

CONCLUSIONES 7

RECOMENDACIONES 8

BIBLIOGRAFÍA.....1 7

Resumen

La investigación tiene como objeto conocer la importancia de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza con el propósito de mejorar el aprendizaje en los estudiantes de tercer grado de la escuela "Valle del Río Javita ". El estudio se enmarcó en el enfoque mixto, ya que permitió mediar de manera imparcial los cambios del aprendizaje y a su vez, comprender mediante la revisión bibliográfica la importancia de las técnicas lúdicas en el ámbito educativo. Es de nivel descriptivo, porque desglosa la situación actual del aprendizaje. La población de estudio se conformó por 22 estudiantes y un docente. Para la recopilación de la información se utilizó el cuestionario y la observación, los cuales arrojaron que, las técnicas lúdicas son fundamentadas en el proceso educativa ya que fomentan la creatividad, la resolución de problemas, la curiosidad y motivan a los estudiantes a participar de forma espontánea y divertida, lo que permite una consolidación más significativa del conocimiento.

Palabras claves: aprendizaje, técnicas lúdicas, enseñanza.

Abstract

The objective of this research is to understand the importance of play-based techniques in the teaching process with the purpose of improving learning in third-grade students at the "Valle del Río Javita" school. The study was framed within a mixed approach, as it allowed for impartial mediation of learning changes and, in turn, understanding through bibliographic review the importance of play-based techniques in the educational field. It is descriptive in nature because it breaks down the current learning situation. The study population consisted of 22 students and one teacher. For the collection of information, the questionnaire and observation were used, which showed that play-based techniques are fundamental in the educational process as they encourage creativity, problem-solving, curiosity, and motivate students to participate spontaneously and enjoyably, which allows for a more meaningful consolidation of knowledge.

Keywords: learning, play-based techniques, teaching.

TEMA: Técnicas Lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje en estudiantes de tercer grado.

INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la última década se ha enfrentado a diversos desafíos relacionados con el mantenimiento de la atención y el interés de los estudiantes. El modelo educativo tradicional se centró en la unidireccionalidad del conocimiento, lo que actualmente no ha generado buenos resultados a nivel cognitivo. En este sentido, los educadores se encuentran en la búsqueda de técnicas que le permitan transformar el proceso educativo desde una perspectiva holística.

Es por ello, que las técnicas lúdicas se convierten en una alternativa pedagógica prometedora, ya que son estrategias que utilizan la metodología del juego como una herramienta indispensable para promover el aprendizaje, incentivar a los estudiantes y dinamizar el proceso de enseñanza en aras de garantizar el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. En este sentido, González, (2016) expresa que las técnicas lúdicas "permiten que los estudiantes se involucren activamente en el proceso de aprendizaje, mejorando no solo sus habilidades cognitivas, sino también sus competencias sociales y emocionales" (p.2). Por lo tanto, el enfoque cimentado en el juego facilita la adquisición de conocimientos al generar un ambiente estimulante y motivador.

En el Ecuador, los procesos de enseñanza-aprendizaje han dejado a un lado la implementación de técnicas lúdicas y se encuentran debilitados por múltiples factores, uno de ellos es la frágil formación de los docentes y la desconexión que se evidencia de la realidad educativa y las demandas de la sociedad. Actualmente, los estudiantes se enfrentan a un modelo educativo que no promueve la creatividad y favorece la práctica de elementos memorísticos en el aprendizaje. Esta realidad, la experimenta la población estudiantil, específicamente la de tercer grado de la institución Educativa "Valle del Rio Javita", que se encuentra ubicada en la comunidad de Pueblo Nuevo de la parroquia Colonche en la zona norte del Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena. Puesto que, constantemente afrontan dificultades muy significativas en el proceso de aprendizaje, lo que influye de forma negativa su rendimiento escolar.

Es importante mencionar, que los docentes en vista de la situación han tomado la iniciativa de adoptar estrategias novedosas, sin embargo, estás han sido metodologías empíricas que no cuentan con estudios previos, lo que reduce su efectividad en el salón de clases.

En este contexto, se percibe en la escuela, un rendimiento académico bajo, especialmente en los estudiantes de tercer grado, por lo que se considera de vital importancia abordar esta problemática a través de la aplicación de técnicas lúdicas que permitan mejorar el rendimiento académico y desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes que favorezcan su formación integral, ya que según Serrano, (2019) "las técnicas lúdicas no solo favorecen el desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino que también influyen positivamente en su bienestar emocional, reduciendo el estrés escolar y mejorando la seguridad emocional de los educadores y alumnos en el aula" (p.1).

En este sentido, la investigación tiene como objetivo conocer la importancia de las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza con el propósito de mejorar el aprendizaje en los estudiantes de tercer grado de la escuela "Valle del Río Javita ". Aunado a ello, se pretende realizar una guía de actividades basadas en el juego que consoliden actividades ajustadas a las realidades del curso en aras de proveer de herramientas prácticas que erradiquen las brechas entre las técnicas lúdicas y el aprendizaje. Este trabajo de investigación reside en su potencial para forjar cambios significativos en la calidad de la educación en la escuela de educación básica "Valle del Rio Javita" de la comunidad de Pueblo Nuevo.

Ante lo expuesto se planteó la siguiente interrogante ¿Cómo influyen las técnicas lúdicas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación básica “Valle del Rio Javita ”?

Este estudio se estructuró dentro de un marco investigativo mixto, ya que este enfoque permite medir de manera imparcial los cambios del aprendizaje y a su vez, comprender de forma más detallada las experiencias y percepciones de los estudiantes. Se enmarcó en nivel descriptivo, porque desglosa la situación actual del aprendizaje y la influencia de las técnicas lúdicas en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de 3er grado. La población de estudio se conformó por 22 estudiantes y un docente, dando como total un conjunto de 23 individuos. En relación con los instrumentos para la recopilación de la información se utilizarán el cuestionario y la observación.

Es importante resaltar, que el proceso de indagación se realizó a través de una revisión documental sobre los elementos teóricos relacionados con el proceso de enseñanza, aprendizaje y técnicas lúdicas con el propósito de analizar la importancia de dichas técnicas en la formación de los estudiantes, es por ello, que dentro del estado del arte se desarrollan también las ventajas que producen la implementación de las técnicas lúdicas en el ámbito educativo, seguidamente se describe la metodología utilizada para alcanzar el objetivo central y los resultados alcanzados a través de la observación para finalmente presentar una guía que recopila actividades ajustadas a las necesidades de los maestros y su dinámica escolar para garantizar la promoción de un aprendizaje lúdico y significativo.

Finalmente, es necesario destacar que el ensayo se enmarca en la línea de investigación denominada: Procesos de Enseñanza y Aprendizaje, específicamente en la sublínea Estrategias Educativas y Autorregulación Académica, debido a que la investigación identifica la influencia de las técnicas lúdicas en la significatividad del aprendizaje en busca de estimular y motivar a los estudiantes al desarrollo de las actividades académicas de forma dinámica y atractiva.

ESTUDIO DEL ARTE

Técnicas Lúdicas

Según Borja, Benavides y Bailón (2020), las técnicas lúdicas representan "un conjunto de estrategias diseñadas para inculcar el aprendizaje en los estudiantes, empleando diversos recursos como: juegos, enigmas, actividades, entre otros". En este contexto, se consideran las técnicas lúdicas como instrumentos fundamentales en la educación, cuyo objetivo es fomentar el aprendizaje de los alumnos mediante actividades entretenidas y estimulantes.

De acuerdo con lo expresado las técnicas lúdicas buscan fomentar la estimulación de niños y jóvenes a la par debido que a través de estas actividades refuerzan el aprendizaje, ejercita la observación, fortalecen la convivencia, mejorando el ambiente del aprendizaje lo que le facilita el desarrollo de las destrezas y habilidades innatas que posee cada niño, por otro lado podemos determinar que la aplicación de estas técnicas hacen que el educando explore y descubra su entorno de manera divertida y alegre.

Estas técnicas están diseñadas para reforzar el aprendizaje, estimular la observación y fortalecer la convivencia entre los estudiantes. Además, contribuyen a mejorar el ambiente de aprendizaje, lo que facilita el desarrollo de las destrezas y habilidades innatas de cada niño, permitiéndole explorar y descubrir su entorno de manera divertida y alegre

Por otro lado, Baquerizo, R.A., Ayón, R.K., & Folleco, L.J. (2022), han definido las técnicas lúdicas como

> "un proceso sugestivo y sustitutivo de adaptación y dominio del estudiante por lo que se lo toma como una herramienta de aprendizaje que debe de ser explotada sacando el máximo potencial de este, direccionando de forma inconsciente a involucrarse de forma permanente en los procesos orientados a promover un mejor desarrollo escolar." (p.1)

De acuerdo con lo mencionado por las autoras, la definición de técnicas lúdicas invita a prestar especial atención al impacto que brindan las mismas, dando a conocer las técnicas como un compendio de elementos que fomentan el desarrollo integral de los estudiantes.

Además, es preciso mencionar que las técnicas lúdicas requieren ser motivadas para que sean utilizadas de forma permanente en el contexto educativo por su forma de ser moldeada por el docente y para tener el mejor resultado al momento de la adquisición de conocimientos por parte del educando.

(Mayer, J., & Salovey, P. 2022) mencionan que: En este trabajo, los autores abordan la importancia de las emociones en el desarrollo y cómo las técnicas lúdicas son fundamentales para promover habilidades socioemocionales, como la empatía, la autorregulación y el autocontrol.

Asimismo, es importante resaltar que el juego es: 1. Una actividad que se realiza de forma libre. 2. Es delimitada, lo que significa que requiere de tiempos y espacios. Es reglamentada. Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley.

Importancia de las Técnicas Lúdicas en la Vida de los Niños

El juego es la razón de ser en los niños y es fundamental para la estructuración del yo. Por ello, al jugar, el niño conoce el mundo y se adapta con más facilidad. Según López y Martínez (2023), las situaciones del juego crean en el niño mecanismos adaptativos, lo que permite que el niño ejecute el juego cada vez más fácilmente y con menos estrés, logrando un dominio creciente del entorno.

En este contexto, los métodos de juego son esenciales en la infancia, pues fomentan el crecimiento integral del niño al brindarle la oportunidad de experimentar, adquirir conocimientos y establecer una relación activa y natural con su ambiente. Mediante el juego, los niños edifican su saber, potencian capacidades sociales y obtienen habilidades emocionales vitales para su etapa adulta (López & Martínez, 2023).

Desarrollo cognitivo: A través del juego, los niños desarrollan habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la memoria. Los juegos también pueden enseñar conceptos básicos de matemáticas, lenguaje y lógica de forma divertida y participativa.

Desarrollo emocional: El juego permite a los niños expresar sus emociones y entender sus propios sentimientos. Además, mediante juegos de rol, pueden explorar diferentes situaciones y aprender a manejar conflictos.

Desarrollo social: Las técnicas lúdicas promueven la interacción entre los niños, enseñándoles habilidades sociales, como compartir, esperar su turno, colaborar y negociar. Esto es esencial para el desarrollo de la empatía y la cooperación.

Estimulación de la creatividad: A través de actividades lúdicas, los niños pueden experimentar con su imaginación, creando historias, construcciones o soluciones a problemas, lo que fomenta su creatividad.

Motivación intrínseca: Los juegos fomentan una motivación interna, ya que los niños disfrutan del proceso en sí mismo, lo que los lleva a aprender de manera activa y natural.

Ante lo expuesto, el juego cumple un papel fundamental en el desarrollo emocional del niño, ya que estimula las áreas cognitivas, especialmente en la interacción con sus pares, estimulando sus potencialidades innatas y haciendo énfasis en la innovación.

Gómez y Sánchez (2022) mencionan que:

> "Las técnicas lúdicas no solo favorecen el desarrollo cognitivo de los niños, sino que también fomentan la interacción social y el bienestar emocional. En un mundo cada vez más digitalizado, mantener el juego como eje central del aprendizaje se vuelve crucial para asegurar un desarrollo equilibrado y saludable."

Por consiguiente, el juego es una actividad básica en la vida de niños, jóvenes y adultos; además de ser divertida, resulta necesaria para su desarrollo. A través del juego, los niños exploran y descubren por sí mismos todo lo que está en su contexto, constituyendo así el juego un instrumento eficaz para la educación. Venegas, Martínez y Gómez (2021) señalan que:

> "Las técnicas lúdicas juegan un papel esencial en la gestión de las emociones infantiles, ya que permiten a los niños experimentar, comprender y regular sus emociones de una manera activa y reflexiva. A través del juego, los niños no solo aprenden a reconocer sus propios sentimientos, sino también a identificar y respetar los de los demás."

Implementación de técnicas lúdicas en el contexto educativo

La implementación de técnicas lúdicas en el contexto educativo se ha reconocido como una estrategia efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Paredes (2019), "la aplicación de estrategias didácticas lúdicas tiene una influencia positiva en los estudiantes, ya que despierta interés por participar en un juego didáctico para comprender mejor un tema" (p. 1).

Estas actividades no solo fomentan la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Además, la incorporación de juegos tradicionales en el ámbito educativo ha sido destacada por su impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes.

Silvia Álava, psicóloga educativa, enfatiza que "los juegos tradicionales son cruciales para el desarrollo cognitivo, social y emocional de niños y adolescentes, y no deben ser reemplazados por la tecnología" (El País, 2024).

Estos juegos fomentan habilidades como la memoria, la atención y la función ejecutiva, y generan un clima de confianza y afecto en la familia y la escuela. implantación de técnicas lúdicas en el contexto educativo es una práctica que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes y adaptándose a las demandas educativas actuales.

Ventajas de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas permiten desarrollar las distintas capacidades cognitivas e intelectuales y potenciar la adquisición de conocimientos teniendo como base el juego, el cual es visto con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje caracterizándose útil para lograr cambios en el educando. Loor y Maldonado (2019) señalan que:

> “Son actividades aceptadas con facilidad por los estudiantes que las encuentran novedosas, las reconocen como elementos de su realidad y desarrollan su capacidad cognitiva. Además, el juego estimula el desarrollo social, favorece las relaciones con otras personas, la expresión, la empatía, la cooperación y el trabajo en equipo, la aceptación y seguimiento de unas normas, la discusión de ideas, y el reconocimiento de los éxitos de los demás”. (p. 20)

A través de lo descrito por los autores las distintas ventajas obtenidas por el uso de las técnicas lúdicas se orientan hacia el proceso educativo de modo tal que llegan a motivar al estudiante a aprender algún tema en específico, desarrollando su autonomía a través de distintos trabajos. Otra de las ventajas a destacar es la formación autocrítica que adquiere el estudiante mediante la aplicación de estrategias dinámicas que fortalezcan el desarrollo integral de los estudiantes.

También se puede afirmar, que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. Todo juego promueve el aprendizaje, atención, memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, se analizan como:

- Un medio de expresión y comunicación de sus vivencias.

Un proceso en el que toma diversos elementos de la experiencia y les otorga un nuevo

significado. Los transforma. Entonces cada experiencia significativa le aportará nuevos datos que serán vivenciados.

- Una actividad lúdica donde las actividades gráfico-plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones, y el pensamiento.

El juego en la educación

Paya (2019) afirma que la actividad lúdica es:

> "un elemento de educación integral de primer orden, pues favorece el desarrollo tanto de la educación intelectual o cognoscitiva, como de la educación física o corporal, la educación estética creativa, como es el caso de los juegos populares y tradicionales" (p. 41)

En esta línea, se insiste en la necesidad de identificar el juego como un componente educativo que promueve el desarrollo infantil. Además, es importante que se lo considere como una herramienta de interacción en su contexto.

Conviene en este sentido, que las actividades lúdicas sean consideradas como parte de la planificación del quehacer docente y de esta forma promueva la concepción de identificar al juego como herramienta pedagógica significativa.

A partir de las apreciaciones de Gallardo & Gallardo, (2018) el juego:

> Contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, los niños no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños. (p.4)

Por todo ello, el niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdicas y los beneficios que resaltan los autores en estudio, muestran que el juego favorece la formación del sujeto educativo.

De acuerdo con los diferentes autores citados, las actividades lúdicas son aspecto esencial del desarrollo de las diferentes habilidades de los niños y jóvenes, no obstante, estas deben estar centradas en fortalecer las cualidades de cada estudiante, y que se deben estructurar dependiendo de la actividad que se vaya a realizar, por tal motivo se infiere de una forma explícita; que el juego es una herramienta pedagógica para llegar al educando y desarrollar sus cualidades, sin presionarlos.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, debido a la combinación del método cualitativo con el cuantitativo permite obtener una visión más profunda de los efectos de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes. La finalidad del enfoque se fundamentó en capturar los resultados numéricos y medibles, así como también las percepciones, emociones y experiencias de los estudiantes durante el proceso para de esta manera brindar un aporte significativo al docente, el cual tendrá a su disposición una herramienta útil en el contexto educativo.

En cuanto a la población objeto de estudio, la misma estuvo compuesta por 22 estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica “Valle del Rio Javita” y un (1) docente, que conforman el universo de 23 personas.

Para el muestreo, se utilizó una técnica no probabilística de tipo intencional. Se seleccionó a este grupo específico porque se consideró que los estudiantes de tercer grado se encuentran en una etapa clave de desarrollo cognitivo y social, lo que les permite beneficiarse significativamente de actividades lúdicas que estimulen su creatividad, curiosidad y trabajo en equipo.

Para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos se utilizó la técnica de observación para conocer la dinámica escolar, a través de la cual se evidenció desmotivación y/o desgano por parte de los estudiantes al participar en las actividades pedagógicas y de evaluación, aunado a ello, el porcentaje de destrezas alcanzadas es bastante bajo, ya que los procesos de aprendizaje significativo presentan debilidades. Además, se diseñó una encuesta estructurada, compuesta por preguntas cerradas y abiertas, con el fin de obtener tanto datos cuantitativos como cualitativos sobre el impacto de las actividades lúdicas en los estudiantes. La encuesta fue aplicada después de la implementación de las actividades lúdicas, con el fin de

evaluar los efectos y resultados inmediatos del proyecto. Las preguntas se centraron en aspectos como la percepción de los estudiantes sobre su desarrollo creativo, habilidades sociales, capacidad para resolver problemas, y su nivel de motivación y confianza.

RESULTADOS OBTENIDOS

A partir de la aplicación de las actividades propuestas, se denotó en los estudiantes de tercer grado las siguientes acciones:

- Manifestaron ideas originales y solucionaron problemas de manera rápida y creativa.
- Aumento en la motivación para participar de forma activa en las actividades prácticas.
- Incremento en la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo.
- Desenvolvimiento para expresar sus ideas y aplicar sus conocimientos en la resolución de problemas.

  Es importante mencionar, que se evidenció un aumento significativo en sus autoestima y confianza al enfrentar los desafíos propuestos, que lo incide notablemente en su rendimiento académico.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

La dinámica escolar juega un papel importante en el ambiente de aprendizaje, en esta ocasión los estudiantes de tercer grado han mostrado un desanimo al inicio de la jornada. Asimismo, se evidencia que, al comenzar con el proceso de enseñanza, muchos estudiantes parecen desinteresados en los contenidos de las asignaturas, apreciándose así una falta de atención, lo que genera grandes vacíos de conocimiento, debido a que la atención es colocada en elementos distractores que no corresponden al proceso de enseñanza-aprendizaje, limitando así la adquisición de destrezas/logros académicos.

En este sentido, es necesario desarrollar técnicas lúdicas que capten su atención con el propósito de garantizar el aprendizaje de los contenidos abordados. Los estudiantes conciben al juego como una aventura que estimula su creatividad, permitiéndoles divertirse y, en ocasiones, establecer sus propias reglas, lo que facilita su autoevaluación constante.

En ocasiones, cuando se hace referencia a las técnicas lúdicas, se relaciona con actividades dirigidas a niños pequeños, pero no es así, lo importante es que dichas actividades den respuesta a los contenidos de aprendizaje en general. Al implementar técnicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza, se muestra gran entusiasmo y curiosidad por parte de los estudiantes, además que se mantienen activos durante la jornada. Dicha curiosidad se va complementando con los materiales adecuadas, para crear un ambiente de aprendizaje agradable y que demanda atención permitiendo así la introducción de las técnicas lúdicas de manera efectiva. Por lo tanto, el relacionar el juego con las materias favorecerá la comprensión del contenido de manera accesible y dinámica en aras de lograr un equilibrio entre diversión y educación que alcance una experiencia de aprendizaje memorable.

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Título: "Guía de técnicas de lúdicas recreativas para el fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer grado"

INTRODUCCIÓN

Las técnicas lúdicas son estrategias pedagógicas que ayudan al crecimiento infantil, en todo el proceso educativo, tomando como objetivo fundamental despertar en los estudiantes el deseo de aprender los conocimientos y que el proceso de aprendizaje sea significativo para fortalecer las habilidades y capacidades que poseen los educandos.

Al realizar las respectivas indagaciones en la institución se determinó la elaboración y aplicación de un guía de técnicas lúdicas recreativas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de tercer grado con la apertura y colaboración de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Valle del Río Javita" se ha considerado la dinámica de los docentes para que las actividades aplicadas en clase sean más efectivas y significativas en todo el proceso educativo.

Objetivo General:

Fortalecer los conocimientos a través de la aplicación de técnicas lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Valle Del Rio Javita”, de la Provincia de Santa Elena de la parroquia Colonche de la comuna San Marcos.

Objetivos Específicos:

1. Investigar técnicas y estrategias lúdicas aplicables en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Definir las estrategias lúdicas que contribuyan a la formación integral de los niños en el proceso enseñanza- aprendizaje.
3. Elaborar una guía didáctica sobre técnicas lúdicas para fortalecer la enseñanza aprendizaje en los niños del tercer grado de educación básica.

Actividades para Desarrollar

La propuesta tiene como finalidad abordar las dificultades que se presentan en el proceso de enseñanza para estimular la participación de los estudiantes y garantizar la atención en la comprensión de los contenidos de forma amena y efectiva.

Actividad # 1: "La gallinita renegona"

Objetivo: Resuelve situaciones problemáticas que implican emplear diversas estrategias de solución.

Materiales:

- Máscaras de gallinas.

- Nidos hechos con cajas de cartón.

- Canastas, huevos de plástico.

- Pizarra o papelógrafo, plumones.

Descripción de la actividad:

1. En el patio, la maestra inicia diciendo: "En la granja de don Pascual hay muchas gallinas renegonas."

2. Todos los niños caminan por diferentes lugares realizando diversas mímicas.

3. Al escuchar el sonido de la campana, todos se agrupan.

4. Cuando ya se han formado los grupos, la maestra indica: "Gallina turuleca, equipo A; granja de las gallinas, equipo B; gallinero."

5. Luego de formados los grupos, los niños que son gallinas se visten con el disfraz de gallina y los que son de la granja se toman de las manos formando un cerco humano.

6. La maestra dice: "A la granja de don Pascual han llegado las gallinas a poner huevos."

7. Las gallinas se colocan en el nido, se ponen cada una un huevo y pasan al centro de la granja donde colocan el huevo en la canasta.

Actividad # 2: Juego Visual y Habilidad Mental
Objetivo: Desarrollar la habilidad mental, sensorial y la motricidad gruesa de los estudiantes al buscar el camino correcto en el laberinto.

Materiales:
- Hojas con laberintos.
- Crayones o colores.

Descripción de la actividad:
1. Entregar las hojas con los laberintos y crayones a los estudiantes.
2. Observar detenidamente el laberinto.
3. Encontrar el camino largo.
4. Señalar el camino con el color o crayón preferido del niño.
5. Exponer los trabajos.

Tiempo:

- 10 minutos.

Actividad # 3: La letra

Objetivo: lograr el desarrollo creativo, reflexivo y dinámico para mejorar las habilidades motrices básicas y expresarse libremente mediante la práctica de la educación física

Material:

- Silbato
- Cancha

Participantes: niños/as

Tiempo de duración: 30 minutos

Indicaciones metodológicas:

1. Se hacen dos grupos y cada uno piensa una vocal.
2. Cada miembro del equipo se asigna una vocal.
3. Uno de los dos equipos se escapa y el otro tiene que cogerlos.
4. Van diciendo las letras que tienen asignadas y tratan de averiguar qué vocal falta.
5. Si lo consiguen, ganan. Puede hacerse con números.

CONCLUSIONES

- Las técnicas lúdicas son herramientas esenciales para el proceso de enseñanza, ya que promueven el aprendizaje significativo de forma dinámica y divertida, por consiguiente, al introducirlas en la práctica pedagógica generan en los estudiantes un aumento en la motivación favoreciendo la comprensión del contenido programático, lo que se traduce en una mejora en el rendimiento académico. Por lo tanto, la puesta en marcha de técnicas lúdicas es directamente proporcional a la mejora del aprendizaje.

- Se deduce que, la implementación de las técnicas lúdicas guarda relevancia dentro del proceso de enseñanza, ya que no solo favorecen el desarrollo cognitivo, sino que promueven la reducción del estrés escolar y mejora el bienestar emocional lo que

favorece la formación holística de los estudiantes y garantiza un aprendizaje significativo.

- A partir de la aplicación de las técnicas lúdicas se concluye que, las actividades fundamentadas en el ámbito lúdico fomentan la creatividad, la resolución de problemas, la curiosidad y motivan a los estudiantes a participar de forma espontánea y divertida, lo que permite una consolidación más significativa del conocimiento. Es por lo que, el diseño de actividades lúdicas debe despertar en los estudiantes la capacidad para generar ideas originales y encontrar soluciones creativas para consolidar sus conocimientos de manera más efectiva.

RECOMENDACIONES

A partir de las conclusiones descritas, se expresan las siguientes recomendaciones:

Los docentes, deben implementar acciones pedagógicas mediante actividades lúdicas que se ajusten al ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes con el propósito de brindar apoyo de una manera divertida.

Fomentar dentro del aula la colaboración y el compromiso de los estudiantes ante el desarrollo de las habilidades reflexivas y críticas.

Diseñar actividades lúdicas alienadas a los contenidos programáticas según el nivel educativo y las necesidades de los estudiantes,

Fortalecer el trabajo en equipo dentro del aula mediante actividades que requieran cooperación y comunicación efectiva con el objeto de garantizar el aprendizaje entre pares.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baquerizo, R. A., Ayón, R. K., & Folleco, L. J. (2022). Técnicas lúdicas en la adaptación escolar de los niños de 3 a 5 años de educación inicial. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 3*(2), 110–121. https://doi.org/10.56712/latam.v3i2.68

Candela, Y. (2020). *El desarrollo de estrategias lúdicas para potenciar la creatividad en los niños*. Editorial Educación Innovadora.

Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso, 5*(3), 78-86. https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf

Garaigordobi. (2019, junio 1). *El aprendizaje basado en el juego*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/372644685_Estimulacion_de_la_lectura_con_titeres_en_educacion_inicial_y_preparatori

Gómez, L. (2019). Impacto de las técnicas lúdicas en el rendimiento académico. *Revista de Educación, 45*(3), 123-135.

Gómez, M., & Sánchez, L. (2022). El juego como herramienta pedagógica: Nuevas perspectivas en la educación infantil. *Revista de Psicopedagogía y Desarrollo Infantil*.

López, C., & Martínez, A. (2023). *La importancia del juego en la infancia: Estrategias para el aprendizaje y la socialización*. Editorial Educativa.

Loor, M., & Maldonado, P. (2019). *El impacto de las técnicas lúdicas en el desarrollo infantil*. Editorial Académica.

Mayer, J., & Salovey, P. (2022). *Emociones y educación: El impacto del juego en el desarrollo socioemocional*. Editorial Psicopedagógica.

Moreno. (2018, diciembre 31). *Aprendizaje basado en el juego*. CORE. https://core.ac.uk/download/pdf/250406775.pdf

Paya, A. (2019). El juego como herramienta pedagógica en la educación infantil. *Revista de Psicopedagogía, 32*(4), 123-135.

Pérez, J., & Rodríguez, F. (2021). *El papel del juego en el desarrollo infantil: Implicaciones para la educación y la psicología*. Editorial Universitaria.

Vásquez Chuma, M. A. (2021). Los tipos de técnicas lúdicas. *Prezi*. https://prezi.com/p/-lvauir4koew/tipos-de-tecnicas-ludicas/

Venegas, A., Rodríguez, P., & Méndez, J. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo emocional y creativo en niños de segundo grado*. Editorial Educación Emocional.

Venegas, M., Martínez, R., & Gómez, A. (2021). Técnicas lúdicas en el desarrollo emocional de los niños: Implicaciones para la educación y la psicología infantil. *Revista de Psicología y Educación, 25*(3), 145-158.