



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**LA LÚDICA COMO TÉCNICA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO EN
EL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LA
UNIDAD EDUCATIVA ‘VIRGEN DEL CISNE’, CANTÓN ‘‘LA
LIBERTAD’’, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL PERIODO
2021-2022.**

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

AUTOR:
SUÁREZ NEIRA CINDY DIANA

TUTOR:
LCDA. SILVA SÁNCHEZ MARIANELA. PhD.

**LA LIBERTAD- ECUADOR
FEBRERO DE 2022**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

LA LÚDICA COMO TÉCNICA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ‘VIRGEN DEL CISNE’, CANTÓN ‘LA LIBERTAD’, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL PERIODO 2021-2022.

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

AUTORA:

SUÁREZ NEIRA CINDY DIANA

TUTOR:

LCDA. SILVA SÁNCHEZ MARIANELA. PhD.

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO DE 2022

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de Investigación “**LA LÚDICA COMO TÉCNICA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ‘VIRGEN DEL CISNE’, CANTÓN ‘LA LIBERTAD’, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL PERIODO 2021-2022.**” elaborado por la egresada **SUÁREZ NEIRA CINDY DIANA**, estudiante de la **CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado el proyecto lo apruebo en todas partes, ya que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal.

Atentamente



LCDA. SILVA SÁNCHEZ MARIANELA. PhD.

TUTORA

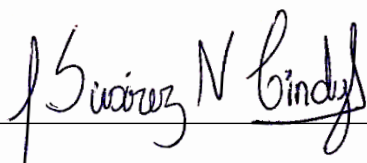
C.I.:0962550133

DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, Cindy Diana Suárez Neira, portadora de la cédula de ciudadanía N.º 2450216466 estudiante de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autora del presente Trabajo de Investigación **“LA LÚDICA COMO TÉCNICA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ‘VIRGEN DEL CISNE’, CANTÓN ‘LA LIBERTAD’, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL PERIODO 2021-2022.”**certifico que soy la autora de este trabajo de investigación, que es original, auténtico y personal, a excepción de las citas, reflexiones y dinámicas de otros autores utilizadas para el desarrollo del proyecto.

Todos los aspectos académicos y legales que se desprendan del presente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Atentamente



Cindy Diana Suárez Neira
C.I 2450216466

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado en primer lugar a Dios, por guiarme en cada paso que doy, por permitirme estar con vida. A mi padre que en paz descansa ahora siendo un ángel en mi vida gracias a sus enseñanzas, sus consejos, por el amor y apoyo incondicional que me brindo diciéndome: ¡Tú lo puedes lograr! Por eso te doy mi trabajo en ofrenda a su excelente forma de instruirme por ser alguien en la vida.

A mi mamá y hermanas por ser quienes me han acompañado en todo momento, sembrando los valores, apoyándome y deseando siempre el deseo de superación pese a las adversidades.

Y a todas aquellas personas que me incentivaron a seguir adelante, brindándome esa seguridad que todo en la vida se puede lograr si así lo deseamos.

Suárez Neira Cindy Diana

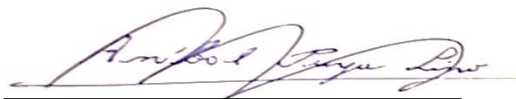
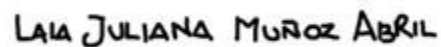
AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena por darme la bienvenida a mi proceso académico y formarme como una profesional.

A la tutora de tesis PhD. Marianela Silva, por guiarme en el objetivo de este trabajo investigativo, por su paciencia y tiempo dedicado logrando con éxito culminar esta hermosa etapa estudiantil.

A los docentes de la carrera de Educación Básica, gracias a ellos por sus conocimientos y consejos me llenaron de alegría y optimismo para mi formación profesional en el desenvolvimiento en el diario vivir.

Suárez Neira Cindy Diana

TRIBUNAL DE GRADO**Lic. Aníbal Puya Lino, MSc****DIRECTOR DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN BÁSICA****Lic. Laia Muñoz Abril. MSc.****DOCENTE ESPECIALISTA****MSc. Marianela Silva Sánchez. PhD.****DOCENTE TUTORA****Lic. Yuri Ruiz. MSc.****DOCENTE GUÍA DE UIC****Ing. Jessenia Ricardo****ASISTENTE ADMINISTRATIVA**

ÍNDICE

.....	II
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	I
DECLARACIÓN AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
TRIBUNAL DE GRADO	V
ÍNDICE	VI
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS	X
RESUMEN	XI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
EL PROBLEMA	2
Formulación y sistematización del problema	4
Pregunta principal	4
Preguntas secundarias	4
Objetivos de la investigación	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos	4
Justificación	5
Alcances	6
Limitaciones	7
CAPÍTULO II	8
MARCO TEÓRICO	8
Antecedentes de la investigación	8
Antecedentes internacionales	8
Antecedentes nacionales	9
Bases teóricas	10
Definición de lúdica	10
Importancia de las técnicas didácticas en la educación	11
Clasificación de las técnicas didácticas	11

Ejemplo de técnicas didácticas	12
Educación Lúdica	12
Importancia del factor lúdico en el proceso de enseñanza	12
Aprendizaje.....	13
Aprendizaje significativo	14
Etapas del aprendizaje significativo.....	14
Aprendizaje significativo en Educación Cultural y Artística	15
Aprendizaje significativo y la lúdica	16
Operalización de variables	17
CAPÍTULO III.....	19
MARCO METODOLÓGICO	19
Tipo y diseño de investigación	19
Modalidad de trabajo	19
Investigación de campo.....	19
Investigación bibliográfica.....	20
Tipo de investigación	20
Investigación Exploratoria.....	20
Investigación descriptiva.....	21
Universo, población y muestra.....	21
Población.....	21
Muestra	22
Técnicas de recolección de información.....	23
Encuesta	23
Cuestionario	23
Entrevista	23
Instrumentos para la recolección de información.....	24
Técnicas de interpretación de la información.....	24
CAPÍTULO IV.....	25
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	25
Resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes	25
Resultados obtenidos de la entrevista a la docente.....	33
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	37
Conclusiones.....	37

Recomendaciones.....	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
ANEXOS.....	43
ANEXO A: FORMATO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES	43
ANEXO B: FORMATO DE ENTREVISTA A DOCENTE	45
ANEXO C: ENCUESTA EN LÍNEA	46
ANEXO D: EXPLICACIÓN DE ENCUESTA A ESTUDIANTES	46
ANEXO E: APLICACIÓN DE ENCUESTA A ESTUDIANTE DE OCTAVO GRADO	47
ANEXO F: EXPLICACIÓN DE ENTREVISTA A DOCENTE	47
ANEXO G: APLICACIÓN DE ENTREVISTA A DOCENTE	48
ANEXO H: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO	49
ANEXO I: PORCENTAJE DE PLAGIO	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable independiente: La Lúdica	17
Tabla 2 Variable dependiente: Aprendizaje significativo	18
Tabla 3 Población	22
Tabla 4 Muestra.....	22
Tabla 5 Implementación de la lúdica.....	25
Tabla 6 La lúdica como una actividad de experimentación práctica	26
Tabla 7 La lúdica como estrategia motivadora	27
Tabla 8 Retroalimentación de conocimientos	28
Tabla 9 Relación entre aprendizajes previos y actuales	29
Tabla 10 El juego como incentivación para el aprendizaje	30
Tabla 11 Relacionar conocimientos mediante la lúdica	31
Tabla 12 Creación de aprendizaje significativo mediante la lúdica	32

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Implementación de la lúdica.....	25
Gráfico 2	La lúdica como una actividad de experimentación práctica	26
Gráfico 3	La lúdica como estrategia motivadora	27
Gráfico 4	Retroalimentación de conocimientos.....	28
Gráfico 5	Relación entre aprendizajes previos y actuales	29
Gráfico 6	El juego como incentivación para el aprendizaje	30
Gráfico 7	Relacionar conocimientos mediante la lúdica	31
Gráfico 8	Creación de aprendizaje significativo mediante la lúdica.....	32

Suárez Neira, Cindy Diana. **La lúdica como técnica didáctica para el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado en el área de educación cultural y artística en la unidad educativa ‘Virgen del Cisne’, cantón La libertad, provincia de Santa Elena, en el periodo 2021-2022.** Universidad Estatal Península de Santa Elena. Carrera de Educación Básica, La Libertad, 2022.

RESUMEN

Este trabajo de investigación da a conocer la lúdica y el beneficio que brinda al aplicarlo dentro del aula de clases. El objetivo principal de la investigación es analizar la lúdica como técnica didáctica que favorece al aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado en el área de educación cultural y artística, de la Unidad Educativa Virgen Del Cisne, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2021- 2022. Este escrito indica las definiciones de lúdica, su importancia, su clasificación, tipos de aprendizajes que se pueden generar por medio de la lúdica, entre otros temas. El estudio es de tipo cuantitativo, investigación de campo y bibliográfica, de tipo exploratoria y descriptiva; permitiendo utilizar como técnica de recolección de información, una encuesta y una entrevista, aplicada a las veintidós personas que conformaron la muestra escogida para estudiar, la encuesta estuvo estructurada en ocho preguntas, las mismas que facilitaron organizar la información recogida y una entrevista conformada de diez preguntas, que permitieron obtener información para ser analizada. Al estudiar los datos obtenidos mediante la encuesta y la entrevista se concluyó que el aplicar la lúdica como una técnica didáctica permite crear aprendizaje significativo, además de incentivar a los alumnos, generar entusiasmo y motivación al aprender de una manera dinámica.

Palabras claves: Lúdica, Técnica didáctica, enseñanza, aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Al presente la educación desafía a un gran reto con la llegada de la pandemia COVID-19, la realidad es que la mayor parte de las instituciones educativas no están efectuando la modalidad educativa virtual en todo sentido, lo que implica ajustarse al ritmo de aprendizaje, actividades y nivel de interacción con los educandos modificando a su vez el rol del docente mediante el uso tecnológico.

Al realizarse esta investigación se indagó en diversos estudios, con el interés de conocer cuál es la influencia actual de la aplicación de la lúdica como técnica didáctica para el aprendizaje significativo en el área de Educación Cultural y Artística en los estudiantes del octavo grado de la Unidad Educativa Virgen del Cisne. En este trabajo de investigación se ha considerado cinco capítulos estructurado de la siguiente manera:

CAPÍTULO I.- Detalla el planteamiento del problema dando a conocer la temática, los objetivos de la investigación tanto generales como específicos, de igual forma la justificación acompañada de la delimitación y limitación del trabajo investigativo.

CAPÍTULO II.- Correspondiente al marco teórico, esta sección está compuesta de los fundamentos teóricos de acuerdo con las variables de estudio del presente trabajo investigativo contribuyendo un sustento teórico de autores que aportan acerca del tema.

CAPÍTULO III.- Se estructura el marco metodológico, en este proceso se expone la modalidad, población, muestra y las técnicas e instrumentos, mismos para la recolección de datos que emiten los resultados de la investigación.

CAPÍTULO IV: Sostiene el análisis y discusión de resultados a través de la entrevista dirigida a la docente y la encuesta a los estudiantes de octavo grado, posteriormente las conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del problema

En la actualidad, importantes aprendizajes se expresan de manera integral con el fin de alcanzar grandes logros en cada campo que está destinado a desarrollar, el enfoque de esta propuesta es aplicar la lúdica para el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Básica Superior, especialmente en el octavo grado, basado en la construcción de conocimiento hacia la comprensión de lo que han aprendido, por lo que ayudará a crear nuevos aprendizajes en todos los contextos y situaciones diferentes, utilizando una o varias técnicas hacia una formación óptima y significativa.

Según la UNESCO (2017), la propuesta lúdica facilita la vinculación de los estudiantes con la cultura del cuerpo y el movimiento invitándoles a seguir explorando y aprendiendo a lo largo de sus vidas. De igual manera, señala que a través de estas estrategias se obtendrán buenos resultados, y los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje y son conscientes de su propio aprendizaje, por lo que se requieren conocimientos previos para mejorar su proceso de enseñanza, lo que a su vez puede promover de manera efectiva el desarrollo de su propio aprendizaje. comunicación y habilidades sociales, para lograr el objetivo del trabajo colaborativo, como cooperar con los demás.

Cabe destacar que, en el campo educativo actual es necesario introducir tecnologías que ayuden a mejorar el aprendizaje en los estudiantes, facilitan el trabajo significativo y estimulen su imaginación, es decir, impulsando el aprendizaje de los alumnos de octavo a través de la lúdica, promoviendo el desarrollo autónomo e individualizado.

Gómez y Moyolema (2015), en su trabajo menciona que la lúdica comprende una parte fundamental dentro del aprendizaje de los niños, ya que esta no solo se refiera al juego, por lo tanto, hace referencia a recreación, motivación, con la estrategia didáctica se consigue mejores y efectivas posibilidades de que el niño aprenda y desarrolle habilidades sociales y cognitivas. Es por eso que, mediante la lúdica el estudiante comprende y actúa en medio de una situación desarrollando sus habilidades cognitivas con un propósito didáctico.

Por este motivo, el Ecuador ha dado un impulso importante a la educación para que en la actualidad los niños asistan a los establecimientos educativos y se integren con los demás para de esta manera desarrollar competencias en el niño y niña que le permitan a su vez ingresar a la Educación Básica con mejores oportunidades partiendo desde la cooperación con los demás. En respuesta a lo antes planteado, la ludificación se constituye en una técnica didáctica que contribuye al aprendizaje significativo. Se puede destacar que están involucrados técnicas y métodos, lo cual indica que deben mantenerse estrechamente relacionados.

Las actividades lúdicas son de uso frecuente para los educadores, puesto que esta técnica se desarrolla en el área de Educación Cultural y Artística, siendo esta una de las más apropiadas para desenvolver el aprendizaje en los niños puesto que en la edad escolar manipular y jugar promueve que el proceso de enseñanza en los niños sea más placentero y dinámico. Según Tumbaco (2019), la creatividad fortalece las destrezas y habilidades en los educandos. Es por eso que, los conocimientos que se obtienen en los métodos educativos corregirán la parte cognitiva y lúdica en cada uno. Los educadores concuerdan que es arduo el trabajo para que los estudiantes perciban exitosamente y que se integren de forma activa en las clases de Educación Cultural y Artística, de igual modo, los sentidos deberían ser estimulados y desarrollados a través de actividades educativas.

De tal manera que, en el presente trabajo de titulación; “La lúdica como técnica didáctica para el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado año en la Unidad Educativa “Virgen del Cisne”, del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, período lectivo 2021-2022; permitirá enriquecer los procesos educacionales y formativos tanto en los educandos y docentes, implementando la lúdica que contribuirá en el desarrollo de la creatividad de los mismos y del entorno educativo.

Formulación y sistematización del problema

Pregunta principal

¿Cómo favorece la lúdica al aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado en el área de Educación cultural y Artística?

Preguntas secundarias

¿Las técnicas didácticas favorecen el aprendizaje significativo en el área de Educación Cultural y Artística?

¿Cuál es el nivel de uso de la lúdica en la asignatura de Educación Cultural y Artística en octavo año de la Unidad Educativa “Virgen del Cisne”?

¿Qué importancia tiene la actividad lúdica para crear aprendizaje significativo en los estudiantes de la Básica Superior en la asignatura de Educación cultural y Artística?

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Analizar la lúdica como técnica didáctica que favorece al aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado en el área de educación cultural y artística, de la Unidad Educativa Virgen Del Cisne, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2021- 2022

Objetivos específicos

Identificar si las técnicas didácticas favorecen el aprendizaje en la asignatura de Educación cultural y Artística.

Determinar la utilización de la lúdica en la asignatura de Educación Cultural y Artística en octavo año de la Unidad Educativa “Virgen del Cisne”.

Establecer la importancia que tiene la actividad lúdica para crear aprendizaje significativo en los estudiantes de la Básica Superior en la asignatura de Educación cultural y Artística.

Justificación

La asignatura Educación Cultural y Artística realiza un gran aporte a los educandos durante su proceso de formación académica, desarrollando sus habilidades y destrezas durante una determinada actividad. Cabe recalcar que esta asignatura contribuye a la creatividad en los alumnos partiendo desde de la Básica Superior, debido a que se manifiesta como un espacio que fomenta la participación en la cultura y las emociones, por medio de la expresión artística. Además, se la considera como un método de enseñanza que ayuda a fomentar las emociones por medio de la expresión artística ejercitando la memoria, así como la interacción social.

Es importante el presente trabajo de investigación ya que permite identificar si las técnicas didácticas enriquecen el aprendizaje de los alumnos del octavo año, específicamente en la asignatura de Educación Cultural y Artística, además de reconocer la interacción entre los estudiantes y docentes por aprender del mismo y como este contribuye a su propio conocimiento obteniendo una mejora académica por descubrir lo que esta materia contiene en beneficio de la sociedad que la rodea.

Al considerar que el empleo de la lúdica en el aula de clases no implica un sistema de trabajo único, en la que existe un sinnúmero de actividades específicas a seguir. Para que estas se fomenten en los estudiantes es necesario que conozcan los beneficios de emplear las técnicas didácticas, teniendo en cuenta las características de los estudiantes, el ambiente del aula, así como los recursos que se tengan para trabajar, ya que la misma actividad no tiene el mismo resultado con estudiantes de edades y culturas diferentes. E incluso, con un mismo grupo de estudiantes, habría que emplear las actividades, adaptándolas al tema o a las características de la clase para un aprendizaje eficaz en su desarrollo escolar.

Pérez (2012), señala que las características de los grupos colaborativos se engloban en los siguientes aspectos:

Valorar las acciones y actitudes que toma el equipo y premiar las buenas estrategias es importante, debido a que se plantean discusiones abiertas previo a la solución de problemas. Por tal motivo, la importancia de este proyecto de investigación es identificar y aplicar como la lúdica fortalece o mejora el aprendizaje significativo en los estudiantes, así como su contribución a una formación efectiva del desarrollo integral del individuo en la sociedad, puesto que es un elemento eficaz con lo que los alumnos cuentan para aprender nuevas destrezas, habilidades e incluso experiencias durante un trabajo el cual implica dar a conocer sus ideas frente a los demás a una mejora del desarrollo de enseñanza- aprendizaje. Por tanto, en términos generales es importante reconocer las diferentes iniciativas que se pueden mencionar para una mayor interacción entre alumnos y docentes.

Por último, cabe mencionar que esta investigación es factible porque cuenta con el consentimiento de la directora institucional de la Unidad Educativa “Virgen del Cisne”, así como el apoyo de la docente del área de Educación Cultural y Artística de octavo grado de Educación Básica en donde se podrá realizar las actividades necesarias para su exploración.

Alcances

El presente trabajo investigativo tiene como alcance final analizar la lúdica como técnica didáctica en los docentes para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en el área de Educación Cultural y Artística de los estudiantes de octavo año de educación general básica, y así se ayude a la labor docente a direccionar su práctica formativa frente a estudiantes en su aprendizaje que estén perdiendo motivación en realizar las diferentes actividades escolares dentro y fuera de las aulas; además se pretendió llegar a la concientización de toda la comunidad educativa en indagar, conocer y promover diferentes formas de realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Limitaciones

Esta investigación se realizó en gran parte de forma virtual debido a las normas de bioseguridad por la pandemia del COVID-19, ya que la institución educativa en la actualidad aún no está trabajando de manera presencial, por ende, la toma de información u otra actividad con la población estudiantil escogida no fue de forma presencial por el mismo motivo de salvaguardar la integridad de la comunidad educativa.

El tiempo de recolección de datos es limitado por presentarse dificultades con la conectividad de internet.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

En la actualidad, en la Unidad Educativa “Virgen del Cisne”, no se ha realizado una investigación de técnicas didácticas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año, sin embargo, dentro de esta temática existe una gran variedad de investigaciones nacionales e internacionales respecto al mismo y de cómo repercutan estas técnicas en el aprendizaje de los estudiantes en la institución como en otras entidades, ya sea en niveles inferiores o superiores de la educación, por consiguiente, se ha recorrido a la revisión de las siguientes referencia como precedente a la actual investigación.

Antecedentes internacionales

Trabajo de Arroyo y Pichón (2020) tesis titulada: “Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de 3 años de una institución educativa, Trujillo - 2020” el estudio de la presente investigación es descriptivo - correlacional, además de ello empleo métodos: investigativos, bibliográficos y estadísticos cuyos resultados evidencian que, si existe relación entre las dos variables, tiene una muestra que está conformada por 26 niños de tres años. Para medir las variables actividad lúdica y aprendizaje significativo, utilizamos como instrumento una guía de observación a través de la escala de Likert.

Trabajo de Quispe (2018) tesis titulada “Las actividades lúdicas que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de Canaria región Ayacucho” esta investigación tuvo como objetivo general describir las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial.

La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 24 docentes y 96 estudiantes. Los resultados indicaron que, del primer cuestionario aplicado a los docentes, acerca de calidad de los juegos que utiliza este, de las 15 preguntas del cuestionario 50% respondieron que las actividades lúdicas fueron adecuadas.

Trabajo de Sifuentes (2019) tesis titulada: “la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría n.º 11” el objetivo del trabajo de investigación consiste en establecer el avance en el paralelismo de conocimientos y desarrollo de destrezas haciendo uso de juegos educativos; los cuales serán usados como estrategias de aprendizaje y el tipo de investigación fue básica del nivel descriptivo correlacional, de enfoque cuantitativo; de diseño no experimental. La población estuvo representada por 150 estudiantes, la muestra de 108 estudiantes de la institución mencionada y el muestreo fue probabilística aleatorio simple.

Antecedentes nacionales

Trabajo de Villacis (2019) tesis titulada: “Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje del nivel inicial II de la Unidad Educativa Luís a. Martínez” el objetivo del estudio encaminado en la validación de actividades lúdicas que potencien la relación de aprendizajes significativos en los rincones. Una vez detectada la dificultad a partir de la investigación cuantitativa con diseño cuasi experimental, se elaboraron instrumentos adecuados y validados con el Alpha de Cronbach’s el cual demostró la confiabilidad suficiente para la recopilación y el procesamiento de la información. Considerando que en el desarrollo de los niños y niñas incluye destrezas, habilidades y conocimientos esta investigación hace referencia a las actividades lúdicas ejecutadas en los rincones para aumentar el aprendizaje significativo, toma como población a estudiantes del nivel de inicial II paralelos “C” matutina y vespertina de la unidad educativa “Luis A Martínez”.

Trabajo de Zambrano y Zambrano (2016) tesis titulada: “Actividades lúdica en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura en los niños y niñas” Los objetivos están encaminados para determinar las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo dentro del área Lengua y Literatura de los estudiantes de la unidad educativa Santiago Apóstol en el año lectivo 2015 2016 partiendo desde la aplicación de las actividades lúdicas en el nivel profesional y la metodología que utiliza el docente para adquirir un buen aprendizaje significativo, el trabajo pretende brindar ciertas pautas para complementar el aprendizaje significativo a través de las actividades lúdicas o juegos ya que éste brinda todo ser humano placeres más elevados de la vida.

Trabajo de Castillo (2014) tesis titulada: “La dramatización como técnica lúdica para el aprendizaje significativo de los estudiantes del ciclo básico del Colegio Mixto Particular San Alberto Magno, de la parroquia Colonche” en el siguiente trabajo de investigación se evidencia la factibilidad de la incorporación de técnicas de dramatización en el proceso de enseñanza aprendizaje, la necesidad de una nueva e innovadora forma de impartir clases a estudiantes de nivel medio, mejorando los conocimientos, fortaleciendo su parte motriz, creativa y estimulando la participación grupal e individual de los estudiantes y se menciona la metodología el nivel de la investigación, la población investigada la intervención con la comunidad educativa en la realización de las encuestas, la interpretación de las mismas, su gráfico, y las dos conclusiones y recomendaciones a la institución, docentes, y estudiantes investigados.

Bases teóricas

Definición de lúdica

La lúdica es una técnica de aprendizaje que consiste en llevar la mecánica de los juegos a un ambiente educacional, ya que de acuerdo con Chica (2016) “los niños aprenden de mejor manera jugando” p.21. Los juegos permiten realizar actividades de experimentación práctica en donde se ejercitan las habilidades de inteligencia emocional y social, además de incentivar el aprendizaje del niño.

Monsalve et al. (2016) califica las estrategias educativas como técnicas lúdicas, dado que al utilizarlas la docente incentiva la participación voluntaria de los alumnos en donde se desarrollan todos los niveles de aprendizaje, siendo este un método eficaz para eliminar la desmotivación dentro del proceso educativo, utilizando así la lúdica como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo y autónomo.

Importancia de las técnicas didácticas en la educación

González (2010), explica que esta técnica es importante porque su aplicación es útil en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas, por lo que se considera esencial para colaborar con el aprendizaje de conceptos, el seguimiento de reglas, desarrollar determinadas cualidades, habilidades, destrezas, actitudes y valores ligadas al proceso de aprendizaje-enseñanza. El mediador de aprendizaje tiene que hacer una serie de elecciones también tenemos que permitir que aparezcan nuevas arras en ese rango y también permitir que los estudiantes hagan combinaciones de las barras existentes luego el estudiante de iniciar sus estrategias metacognitivas para elegir aquellas que tengan sentido para él.

Clasificación de las técnicas didácticas

Las técnicas didácticas están orientadas a un conjunto de acciones que el docente organiza o estructura para que el estudiante construya el conocimiento. De este modo las técnicas didácticas ocupan un lugar primordial en el proceso de enseñanza- aprendizaje, actividades que el educador requiere una preparación previa para lograr un desempeño competente. A partir de esta concepción Morales (2015) expresa que es la manera más efectiva posible aplicada en el salón de clases para incentivar la participación y su proceso creativo enlistando lo siguiente:

- Mapas mentales
- Debates
- Mesa redonda
- Lluvia de ideas
- Juegos de roles o simulación

Ejemplo de técnicas didácticas

Para Morales (2015) el método didáctico es el conjunto lógico de procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje hacia un objetivo, tema o contenido, ya sea exponer de manera lógico o secuencial un tema a profundizar, colaborando a la resolución de problemas por medio de la investigación y el trabajo en equipo, para lograr obtener resultados con la finalidad de crear aprendizaje significativo, además de desarrollar competencias para obtener soluciones pertinentes, creativas e innovadoras.

Educación Lúdica

Lo que indica Ramírez et al. (2011) de la educación lúdica es que constituye y apoya una acción inherente en el niño, adolescente, joven y adulto que la practique, esto aparece como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento de manera divertida y motivadora, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo.

Como menciona el autor, la educación lúdica resulta ser un conjunto de estrategias organizadas bajo las normas establecidas en el currículo y direccionadas hacia el cumplimiento del resultado de aprendizaje propuesto en las clases, además de, estar orientadas a crear un ambiente armonioso, permitiendo a los estudiantes sumergirse en el proceso de aprendizaje, realizando juegos mediante actividades divertidas y placenteras.

Importancia del factor lúdico en el proceso de enseñanza

Para Paredes (2020), la realidad muestra que este enfoque no se está ejecutando en las aulas, donde los docentes al ejercer sus roles no dan prioridad a esta clase de actividades de aprendizaje que son indispensables para el desarrollo y desempeño escolar de los niños, el docente práctica un tipo de enseñanza orientada a la memorización de contenidos, se limita a explicar los temas ya establecidos por el currículo, esto a su vez ha ocasionado que considere innecesaria la implementación del factor lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Debido a esta realidad, es obvio que el factor lúdico se considera una estrategia muy interesante, ya que su implementación en el aula beneficiará en el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque motivar a los estudiantes despertará interés y aquí el papel del profesorado es determinante en la adquisición de nuevos conocimientos porque sus métodos deben tener como objetivo despertar la alegría y el disfrute de las personas.

Aprendizaje

El aprendizaje es la adquisición de nuevas conductas y conocimientos previo a las experiencias. Algunos lo conciben como habilidades, otros como valores y actitudes, lo que implica diversas teorías al hecho de aprender para enseñar. De esta forma la comunidad en general aprende las bases necesarias para entender, comprender y desarrollarse dentro de su círculo social previo a experiencia en la reconstrucción de conocimientos.

Según Morales (2015), el aprendizaje es considerado como un cambio permanente del proceso constante del día a día, en donde es más notorio en los niños y adolescentes que en personas adultas, es considerado como un cambio de conducta base a la experiencia y situaciones. Lo que se aprende es conservado en una forma más o menos permanente, es decir al obtener ciertas habilidades, al recibir una información para retener y producir nuevos conocimientos previo a lo aprendido. En este sentido el aprendizaje se clasifica de la siguiente manera:

Aprendizaje memorístico: Este tipo de aprendizaje se refiere a la repetición de un concepto o contenido hasta que este se grabe mentalmente, es decir es un aprendizaje repetitivo el cual puede retenerse en la memoria a largo o corto plazo según su utilidad.

Aprendizaje cooperativo: Hace referencia a un aprendizaje interactivo en donde el individuo aprende y capta a través de una previa experiencia social y escolar.

Aprendizaje emocional: Esta clase de aprendizaje es utilizado para tratar diversas fobias ante la situación que se presente aportando a su vez beneficios personales y psicológicos.

Aprendizaje por descubrimiento: Hace referencia a que el individuo aprende por sí mismo descubriendo nuevos conocimientos o contenidos.

Aprendizaje significativo: El sujeto relaciona conocimientos previos con contenidos nuevos el cual genera una reconstrucción de lo aprendido conectando con lo que ya sabe o conoce de forma más organizada y coherente.

Aprendizaje observacional: Este tipo de aprendizaje está basado a partir de la observación del comportamiento del individuo considerándolos como modelos a seguir por ende relacionándolo con ciertas conductas que resultado en beneficio para sí mismo.

Dentro del campo docente cabe recalcar que es importante implementar y desarrollar cada uno de los tipos de aprendizaje el cual nos obliga a cambiar el comportamiento y manifestar nuevas ilustraciones hacia experiencias futuras dicho en otras palabras, los tipos de aprendizaje en la educación es el proceso a adaptarlas a futuras ocasiones a aprender.

Aprendizaje significativo

Según Chrobak (2018), en el artículo examina diversas conceptualizaciones y aspectos del aprendizaje significativo y su relación con el pensamiento crítico, modelos y herramientas tendientes al desarrollo de habilidades creativas para la resolución de problemas en ciencias exactas y naturales. Analiza experiencias educacionales de profesores universitarios y reflexiona sobre implicancias en la formación docente y también se analizan estas relaciones y cómo pueden aprovecharse sus interrelaciones para favorecer la formación de estudiantes, por ende, ciudadanos creativos, en efecto, las investigaciones sobre aprendizaje y memoria muestran que para desarrollar el pensamiento crítico son fundamentales la adquisición de competencias metacognitivas.

Etapas del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo hace referencia a aquello que se aprende, se relaciona y se recuerda con agrado, ya que lo aprendido se relaciona con otros temas anteriormente estudiados, con actividades presentes o cotidianas en las cuales se necesite de su aplicación.

Ausubel (1983) indica que un aprendizaje significativo se da cuando una nueva información se relaciona con un concepto ya existente, lo que permite que el conocimiento previo y el adquirido se conecten y surja un nuevo aprendizaje.

Pomare (2018) menciona que los procesos de atención selectiva son actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje. En este sentido, deben proponerse preferentemente como estrategias de tipo constructiva, dado que pueden aplicarse de manera continua para indicar a los alumnos sobre qué puntos, conceptos o ideas deben centrar sus procesos de atención, codificación y aprendizaje. Algunas estrategias que pueden incluirse en este rubro son las siguientes: las preguntas insertadas, el uso de pistas o claves para explotar distintos índices estructurales del discurso -ya sea oral o escrito - y el uso de ilustraciones.

Aprendizaje significativo en Educación Cultural y Artística

Según Gordillo et al. (2018) Por tal motivo los docentes son conscientes de la dedicación al aprendizaje significativo que deben desarrollar en los estudiantes, aplicando estrategias didácticas para desarrollar destrezas de lectura, los conceptos y procedimientos nuevos, así mismo no basta una exposición clara y ordenada de un tema de clase o que se tome en cuenta las opiniones de los estudiantes, sino también es indispensable la puesta en marcha de verdaderas secuencias y acciones que lleven al aprendizaje a relacionar el conocimiento nuevo con el antiguo, a comparar, analizar, y buscar nuevos datos y conocimientos para que ese proceso de aprendizaje, llegue a ser eficaz, comprensivo y adquiera sentido y significado.

La cultura estética posibilita el desarrollo cognitivo y afirmación de los significados y conceptos, además, de valores consagrados por los diversos pueblos y el respecto que se tiene por sus diferentes formas de vida, pensamiento y de expresión cultural, busca destacar la belleza, sea del texto literario en el arte, en el cine, o en la plástica; siempre con el objetivo de buscar la hermosura a través de las palabras o del medio que emplee.

Aprendizaje significativo y la lúdica

Para Londoño et al. (2016) podríamos decir que el problema es la transmisión de contenidos en forma mecánica, memorística y tradicionalista. En consecuencia se hace necesario llevar a cabo esta propuesta para el mejoramiento del nivel motivacional, incorporando estrategias y metodologías innovadoras, donde los estudiantes desarrollen sus iniciativas y sientan gusto por el trabajo en el aula como alternativa para dar respuesta al interrogante planteado para comenzar desde edades tempranas es importante porque si a los niños y jóvenes se les da la oportunidad de experimentar a través del jugar, investigar y crear, lograrán adquirir habilidades y destrezas necesarias para gustar de los espacios académicos y mejorar la convivencia social.

Operalización de variables

Tabla 1 Variable independiente: La Lúdica

Contextualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e instrumentos	Unidad de observación
La lúdica es una técnica de aprendizaje que consiste en llevar la mecánica de los juegos a un ambiente educacional, ya que de acuerdo con (Chica, 2016) “los niños aprenden de mejor manera jugando” p.21. Los juegos permiten realizar actividades de experimentación práctica en donde se ejercitan las habilidades de inteligencia emocional y social, además de incentivar el aprendizaje del niño.	La lúdica como técnica didáctica	Implementación de la lúdica como técnica didáctica dentro de la clase	<p>¿La docente conoce acerca de las técnicas didácticas?</p> <p>¿La docente aplica la lúdica dentro de sus clases?</p> <p>¿Qué técnica didáctica aplica para enseñar Educación Cultural y Artística?</p>	Encuesta dirigida a los alumnos.	Estudiantes y profesora de octavo grado
	Actividades de experimentación práctica	de Aprendizaje mediante el juego	<p>¿Se considera pertinente la participación de los alumnos en actividades de experimentación práctica?</p> <p>¿Los alumnos se encuentran motivados al aprender mediante juegos lúdicos?</p>	Entrevista a la docente	

Tabla 2 Variable dependiente: Aprendizaje significativo

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básico	Técnicas e instrumentos	Unidad de observación
El aprendizaje significativo hace referencia a aquello que se aprende, se relaciona y se recuerda con agrado, ya que lo aprendido se relaciona con otros temas anteriormente estudiados, con actividades presentes o cotidianas en las cuales se necesite de su aplicación. (Ausubel, 1983) menciona que un aprendizaje significativo se da cuando una nueva información se relaciona con un concepto ya existente, lo que permite que el conocimiento previo y el adquirido se conecten y surja un nuevo aprendizaje.	Relaciona conocimientos	El aprendizaje significativo permite al alumno fortalecer su conocimiento	<p>¿Se considera beneficioso aplicar la lúdica?</p> <p>¿Existe mejoría en el aprendizaje de los alumnos al aplicar técnicas lúdicas?</p> <p>¿La docente les recuerda los temas tratados en las clases?</p> <p>¿La docente vincula los trabajos realizados con temas anteriores?</p>	Encuesta dirigida a los alumnos.	Estudiantes y profesora de octavo grado
	El alumno crea su propio aprendizaje	El estudiante es motivado a crear su propio aprendizaje	<p>¿Logras relacionar tus conocimientos mediante los juegos lúdicos?</p> <p>¿Consideras que aprendes de mejor manera al participar de actividades lúdicas?</p> <p>¿Creas aprendizaje significativo con ayuda de los juegos lúdicos?</p>	Entrevista a la docente	

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo de investigación, presenta la única expectativa de mejorar la forma de enseñanza y aprendizaje en el área de Educación cultural y artística, en aplicar la lúdica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los alumnos del octavo grado de educación básica de la institución ya nombrada a partir un punto de vista de la realidad por tal motivo se desarrollarán técnicas e instrumentos en la investigación.

Se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo, en el que se maneja técnicas para la recolección de datos por ello probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis (Sampiere, 2014). Este enfoque es adecuado para la recopilación de información de acuerdo a los objetivos planteados obteniendo información, donde se identificó las variables previo a un respectivo estudio referentes a la docente y estudiantes de octavo grado de la institución educativa “Virgen del cisne”.

Modalidad de trabajo

Investigación de campo

Según Cajal (2020), es aquella investigación donde se miden datos acerca de un suceso en particular con el propósito de recopilar información útil para una investigación. Es así que esta modalidad permite recoger la información necesaria a través de la encuesta para la docente y estudiantes de octavo grado de la unidad educativa “Virgen del Cisne” ubicada en el cantón La Libertad.

Debido a la pandemia COVID-19 no hubo contacto físico e interacción con los estudiantes y docente de la entidad educativa, sin embargo, no se constituyó en un impedimento para la recolección de información mediante recursos tecnológicos.

Investigación bibliográfica

De acuerdo con Barraza (2014) , una investigación bibliográfica radica en la exploración de material bibliográfico con relación al tema a tratar; contiene la selección de fuentes de información, como es la observación, la indagación y el análisis para así desarrollar un estudio. Esta información se recopiló de documentos, revistas, sitios web y biblioteca virtual de la UPSE referentes a las variables que es la lúdica y aprendizaje significativo en Educación Cultural y Artística. Además, del uso de material bibliográfico ya que permitió la indagación y extracción de la información necesaria, por otro lado, la adquisición de valiosos conocimientos de libros, revistas, artículos y otros sitios web de confianza que aportan al desarrollo de la presente investigación.

Tipo de investigación

Investigación Exploratoria

Según Rojas (2015), la investigación exploratoria exhibe el conocimiento de la realidad representando en una situación de espacio y a su vez de tiempo en la cual se observa y se registra es decir, a través de una adecuada revisión de fuentes confiables de tal forma que se exploró la problemática de este trabajo investigativo en el contexto real, misma que permite detallar la lúdica como una técnica didáctica hacia el fortalecimiento del aprendizaje significativo en la asignatura de Educación Cultural y Artística del octavo grado.

Investigación descriptiva

Hernández y Baptista (2010), sostiene que en la investigación de tipo descriptiva se describen fenómenos especificando propiedades, características como también rasgos importantes, identificando los sujetos involucrados para definir las variables a medir. Especificando tal y como su nombre lo indica refiriendo al fenómeno de estudio y así obtener los datos importantes de acuerdo al tema. En función de lo anterior, en esta investigación se describe a la lúdica en el aula como una técnica para mejorar el aprendizaje significativo en los sujetos de la investigación.

Universo, población y muestra

Población

La población de estudio implica la participación de la docente y los estudiantes de octavo grado de educación básica de la Unidad Educativa “VIRGEN DEL CISNE” del Cantón “La Libertad” perteneciente a la provincia de Santa Elena, conformado por 22 estudiantes, sus edades varían entre 11 y 12 años de edad, la mayor parte de la población estudiantil son habitantes del cantón La Libertad en donde se encuentra la misma institución educativa. Tal como lo expone Wigodski (2010), la población del trabajo investigativo es el conjunto general de personas, elementos, medidas entre otros que poseen particularidades comunes en un lugar y en un momento determinado. Cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio.

Tabla 3 *Población*

Población	Año básico	N° de participante s	Técnica
Docente	8° año	1	Entrevista
Estudiantes varones	8° año	13	Encuesta
Estudiantes mujeres	8° año	9	Encuesta
Total		23	

Elaborado por: Suárez (2022)

Muestra

López (2004), sustenta que la muestra es un subconjunto o parte de la población en la cual se llevará a cabo la investigación. Existen instrucciones para adquirir la cuantía de componentes de la muestra como por ejemplo las fórmulas, reconociendo que es una parte distintiva de la población. Sin embargo, la muestra que se tomó para el presente estudio está constituida directamente con la población de la tabla 2 por ser un número reducido en la Unidad Educativa “Virgen del Cisne” específicamente en octavo grado.

Tabla 4 *Muestra*

Descripción	Población	Porcentaje
Docente	1	5%
Estudiantes	22	95%
Total	23	100%

Elaborado por: Suárez (2022)

Técnicas de recolección de información

Encuesta

Montes (2000) en su artículo científico define a la encuesta como la obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación de preguntas y que para la aplicación de esta técnica es necesario el contacto directo con el lugar y los miembros para realizar la encuesta denominada población. En la presente investigación, se utiliza esta técnica como medio de recolección de datos de acuerdo al objetivo de investigación, con preguntas cerradas donde el estudiante responde al cuestionario, adquiriendo información de los estudiantes de octavo grado de la Unidad Educativa “Virgen del Cisne”; cabe mencionar que por circunstancias de la pandemia COVID-19, no se pudo realizar las encuestas de forma presencial, por lo que se utilizó el software google forms para crear formularios y así recopilar la información de forma sencilla.

Cuestionario

Desde el punto de vista de Escofet et al. (2016), el cuestionario es el instrumento que se emplea para la recolección exhaustiva de datos durante un trabajo de campo, fundamentalmente las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas. Antes de aplicar este material se dio a conocer el propósito de su realización y se continuó a desarrollarlo con cada uno de los educandos.

Entrevista

Para Díaz et al. (2013), la entrevista es de gran utilidad para una investigación, esta se define como una conversación con respuestas abiertas, permitiendo conocer de forma más detallada y amplia las percepciones por parte de quien se entrevista, distinto al simple hecho de conversar de manera poco formal. Además, de ser una técnica que favorece de forma corriente un diálogo.

Esta técnica es de vital importancia para la obtención de datos, en la investigación se realizó 10 preguntas directamente a la docente, que imparte la asignatura de Educación Cultural y Artística del octavo grado en la Unidad Educativa “Virgen del Cisne”, misma que fue ejecutada de forma virtual mediante la plataforma Zoom.

Instrumentos para la recolección de información

Para la realización del presente trabajo investigativo se implementó una guía para la entrevista y un cuestionario para la encuesta a los estudiantes del octavo grado de educación básica; un cuestionario de ocho preguntas con contestaciones basadas en sí, a veces y no. Además, se recopiló información de forma cualitativa por medio de la entrevista en donde correspondió explícitamente a la docente a cargo de la asignatura, que se realizó de forma abierta una serie de interrogaciones correspondientes al tema de investigación con información necesaria para establecer como la lúdica contribuye al aprendizaje significativo de los discentes del establecimiento educativo obteniendo un análisis en general.

Técnicas de interpretación de la información

Se aplicó una encuesta a los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Virgen del Cisne” de forma virtual por medio de google forms, el cual es un programa para la creación de formulario y cuestionario para así obtener los datos de la población investigada, las derivaciones de dicha técnica fueron tabulados y procesados en Microsoft Excel a través de tablas de frecuencias y gráficos estadísticos para cada una de las preguntas planteadas.

Por último, se aplicó una entrevista estructurada a la docente de manera virtual, esta conversación fue transcrita pregunta a pregunta con sus respectivas respuestas, y posteriormente detalladas y analizadas a través de Microsoft Word, mismo que me permitió sacar los respectivos estudios del trabajo investigativo.

CAPÍTULO IV ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Resultados obtenidos de la encuesta a los estudiantes

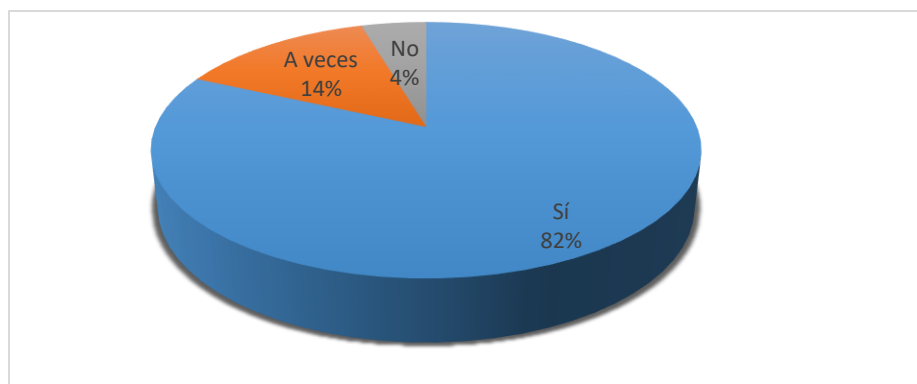
Pregunta 1: ¿La docente aplica estrategias lúdicas?

Tabla 5 Implementación de la lúdica

Alternativa	N° de participante	Porcentaje
Sí	13	82%
A veces	8	14%
No	1	4%
Total	22	100%

Elaborado por: Suárez (2022).

Gráfico 1 Implementación de la lúdica



Elaborado por: Suárez (2022).

Análisis e interpretación de los resultados: Los datos revelan que el 82% de los encuestados consideran que la docente de Educación Cultural y Artística aplica estrategias lúdicas en clases, el 14% mencionó que a veces y el 4% de los educandos manifestó que no las aplica. Por ello, se puede interpretar que la docente se preocupa por conocer y aplicar estrategias lúdicas dentro de sus planificaciones de clases.

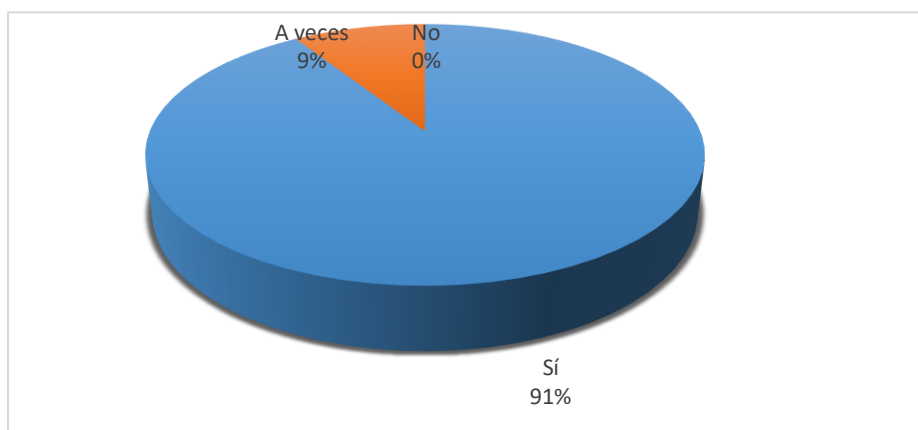
Pregunta 2: ¿Participas en las actividades de experimentación práctica?

Tabla 6 *La lúdica como una actividad de experimentación práctica*

Alternativa	N° de participante	Porcentaje
Sí	20	91%
A veces	2	9%
No	0	0%
Total	22	100%

Elaborado por: Suárez (2022).

Gráfico 2 *La lúdica como una actividad de experimentación práctica*



Elaborado por: Suárez (2022).

Análisis e interpretación de los resultados: En relación a la participación en las actividades de experimentación práctica los resultados indicaron que el 91% de los encuestados forman parte en el desarrollo de las actividades, el 9% dijo que a veces y por último no se obtuvo contestación de la opción no, por ello, se menciona que es necesario reforzar esa cooperación en dichas acciones para que no pierdan el ritmo de participación.

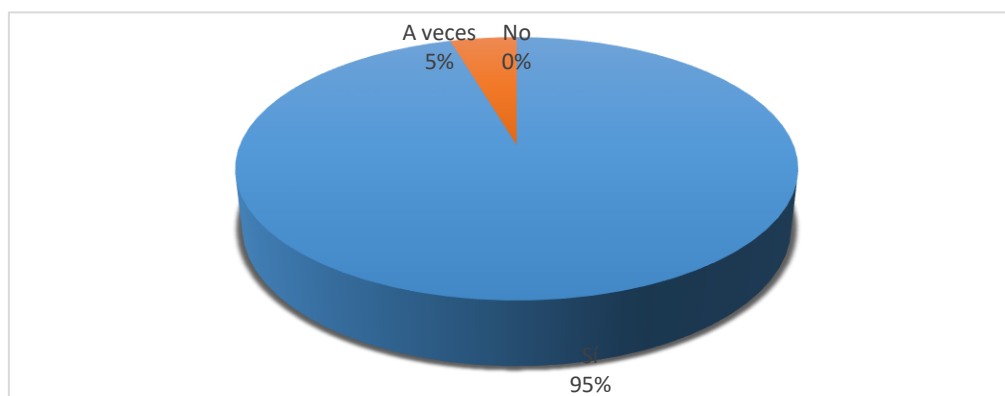
Pregunta 3: ¿Al aplicar estrategias lúdicas te sientes motivado por aprender?

Tabla 7 *La lúdica como estrategia motivadora*

Alternativa	N° de participante	Porcentaje
Sí	21	95%
A veces	1	5%
No	0	0%
Total	22	100%

Elaborado por: Suárez (2022).

Gráfico 3 *La lúdica como estrategia motivadora*



Elaborado por: Suárez (2022).

Análisis e interpretación de los resultados: El 95% de los educandos de octavo grado de la Unidad Educativa “Virgen del Cisne” aseguran que al aplicar estrategias lúdicas si se sienten motivados por aprender, mientras que el 5% de ellos confirman que a veces el emplear las estrategias lúdicas lo incentivan a aprender, estas actividades ayudan al desarrollo de su enseñanza- aprendizaje, es por ello que se debe promover estas estrategias de manera permanente.

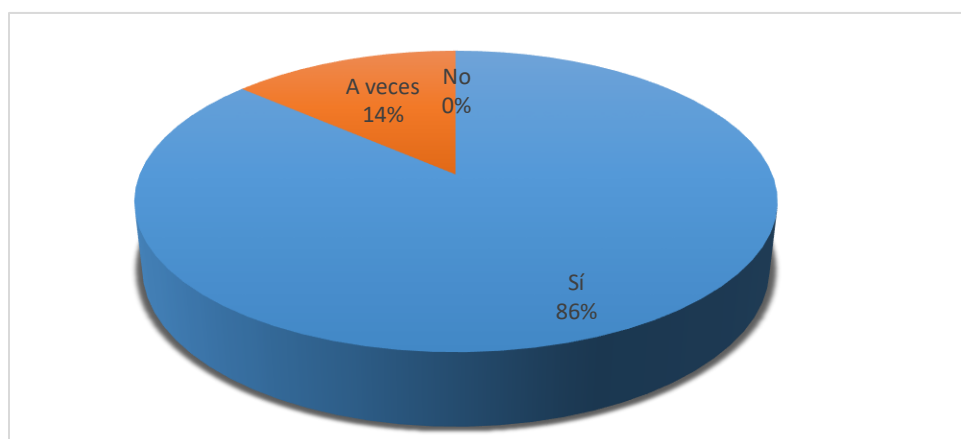
Pregunta 4: ¿La docente le recuerda los temas tratados en las clases de Educación cultural y artística?

Tabla 8 Retroalimentación de conocimientos

Alternativa	N° de participante	Porcentaje
Sí	19	86%
A veces	3	14%
No	0	0%
Total	22	100%

Elaborado por: Suárez (2022).

Gráfico 4 Retroalimentación de conocimientos



Elaborado por: Suárez (2022).

Análisis e interpretación de los resultados: En este ítem, el 86% de los encuestados confirma que la docente de Educación Cultural y Artística les recuerda los temas tratados en cada clase, por otro lado, el 14% respondió que a veces realiza la retroalimentación de un tema. Por consiguiente, se puede conocer que la docente la mayoría de veces realiza explicaciones de los temas vistos con anterioridad.

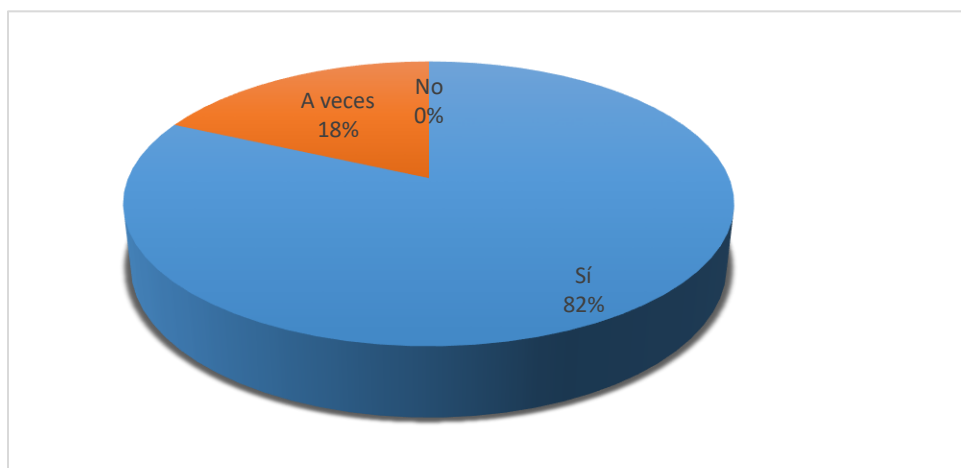
Pregunta 5: ¿La docente de Educación Cultural y Artística vincula los trabajos realizados con temas anteriores?

Tabla 9 *Relación entre aprendizajes previos y actuales*

Respuesta	N° de participante	Porcentaje
Sí	18	82%
A veces	4	18%
No	0	0%
Total	22	100%

Elaborado por: Suárez (2022).

Gráfico 5 *Relación entre aprendizajes previos y actuales*



Elaborado por: Suárez (2022).

Análisis e interpretación de los resultados: El 82% de los encuestados indicaron que la docente de Educación Cultural y Artística sí realiza la vinculación de los trabajos o actividades realizadas con temas anteriores, mientras que el 18% responden que a veces la docente relaciona lo antes mencionado en clase; y, por último, no se obtuvo contestación de la opción no. Por lo que se puede inferir que la mayor parte de la población de los estudiantes de octavo grado sí reconocen los contenidos que imparte la docente al vincularlo con uno nuevo.

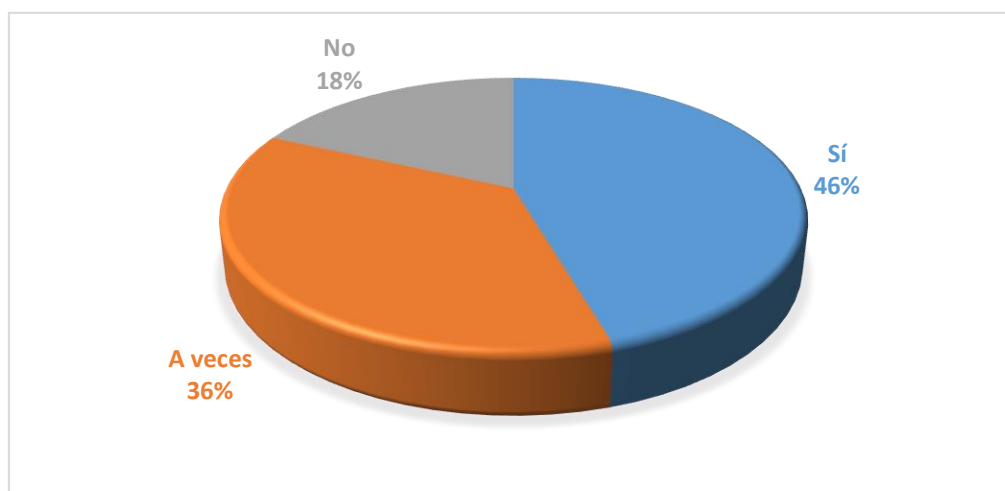
Pregunta 6: ¿Consideras que aprendes de mejor manera al participar de actividades lúdicas?

Tabla 10 *El juego como incentivación para el aprendizaje*

Respuesta	N° de participante	Porcentaje
Sí	10	46%
A veces	8	36%
No	4	18%
Total	22	100%

Elaborado por: Suárez (2022).

Gráfico 6 *El juego como incentivación para el aprendizaje*



Elaborado por: Suárez (2022).

Análisis e interpretación de resultados: El 46% de los estudiantes encuestados consideraron que, sí aprenden mejor al participar en actividades lúdicas dirigidas por la docente, sin embargo, el 36% de los mismos afirman que a veces suele aprender mejor en la práctica de estrategias lúdicas; y el porcentaje restante menciona que el 18% de la población de estudio no aprender de la mejor manera siendo partícipes de estas actividades.

Pregunta 7: ¿Logras relacionar tus conocimientos mediante los juegos lúdicos?

Tabla 11 *Relacionar conocimientos mediante la lúdica*

Respuesta	N° de participante	Porcentaje
Sí	22	100%
A veces	0	0%
No	0	0%
Total	22	100%

Elaborado por: Suárez (2022)

Gráfico 7 *Relacionar conocimientos mediante la lúdica*



Elaborado por: Suárez (2022).

Análisis e interpretación de resultados: De los niños y niñas del octavo grado de educación básica de la Unidad Educativa “Virgen del Cisne”, el 100% afirma que sí logran relacionar sus conocimientos mediante los juegos lúdicos, por lo que es importante practicar la lúdica, dado que permite en el educando experimentar, crear y desarrollar sus habilidades de forma espontánea e innovadora.

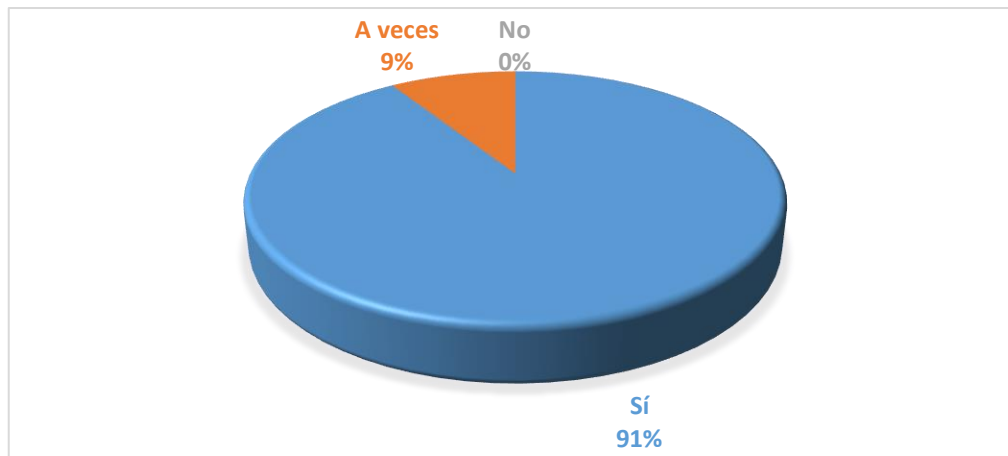
Pregunta 8: ¿Creas aprendizaje significativo con ayuda de los juegos lúdicos?

Tabla 12 Creación de aprendizaje significativo mediante la lúdica

Respuesta	N° de participante	Porcentaje
Sí	20	91%
A veces	2	9%
No	0	0%
Total	22	100%

Elaborado por: Suárez (2022).

Gráfico 8 Creación de aprendizaje significativo mediante la lúdica



Elaborado por: Suárez (2022).

Análisis e interpretación de resultados: El 91% de los encuestados afirman que, sí crean aprendizaje significativo con ayuda de los juegos lúdicos, el 9% indica que a veces; y por último no se obtuvo respuesta de la opción no. Es decir, hay un porcentaje que determina que a través de los juegos lúdicos los estudiantes del octavo grado crean aprendizajes significativos con ayuda de actividades didácticas.

Resultados obtenidos de la entrevista a la docente

Pregunta N°.1. ¿Usted conoce acerca de las técnicas didácticas?

Respuesta: Si, conozco que las técnicas didácticas o también llamadas estrategias lúdicas ayudan al alumno a retener el aprendizaje, ya que los estudiantes aprenden a manera de juego, relacionando los contenidos y llevándolos hacia un objetivo, teniendo como resultado que los estudiantes aprendan.

Análisis: Al responder la interrogante la docente manifestó que conoce acerca de las técnicas didácticas y considera que aprender jugando relaciona los contenidos de los temas de clases, ayudando a que se logre el objetivo propuesto en clases.

Pregunta N°.2. ¿Aplica usted la lúdica dentro de su clase?

Respuesta: Sí, aplico la lúdica dentro de las clases en diferentes maneras, ya que ayuda a interpretar ciertos contenidos a través del juego, la aplico para la explicación de variados temas, además, se pueden utilizar materiales que favorecen con las clases y se relacione con el contenido a impartir, por ejemplo, se puede utilizar una esfera para representar los planetas u otros tipos de materiales con varios fines.

Análisis: La docente expresó que sí aplica estrategias lúdicas en sus clases, reconociendo que su implementación permite que los alumnos interpreten lo que se les enseña con ayuda de los juegos educativos, además de que los alumnos aprendan a través de la manipulación de objetos utilizados para un fin educativo.

Pregunta N°.3. ¿Cree usted que los estudiantes se motivan a aprender mediante los juegos lúdicos?

Respuesta: Claro que sí, ya que nos encontramos viviendo una nueva normalidad post pandémica por lo que debemos incentivar a los alumnos a prestar atención a las clases que se dan por medio de diferentes aplicaciones de videoconferencias, es muy conocido que los estudiantes utilizan mucha tecnología y les gusta interactuar mediante ellas y les llama la atención los juegos.

Análisis: La docente confirmó que los estudiantes prestan atención y se encuentran más motivados por aprender cuando participan en actividades relacionadas al juego a pesar de actualmente trabajarlo de manera virtual en donde su mayor concentración está en divertirse y comprender el tema.

Pregunta N°.4. ¿Se considera pertinente la participación de los alumnos en actividades de experimentación práctica?

Respuesta: Sí, el estudiante ya no aprende de manera tradicional en donde era un simple objeto en la clase, actualmente el alumno es visto como el personaje principal en su educación, por lo que se requiere que él sea quien experimente y desarrolle habilidades y se apropié de su conocimiento de la mejor manera.

Análisis: La entrevistada hizo mención a que en esta época el alumno es el principal personaje dentro del proceso educativo, por lo que se considera pertinente involucrar a los estudiantes en actividades de experimentación práctica en donde desarrollan sus habilidades y cualidades que permiten aprender mucho mejor.

Pregunta N°.5. ¿Considera que se puede adquirir aprendizaje significativo mediante el juego?

Respuesta: En la actualidad la docente desea que su alumno cree aprendizaje significativo, es por esto que busca aplicar estrategias didácticas para que el alumno interprete y analice lo aprendido, además de relacionar los conocimientos previos con los actuales.

Análisis: Se logra adquirir aprendizaje significativo mediante la aplicación de juegos, de acuerdo con lo mencionado por la docente, debido que el alumno relaciona, analiza e interpreta los temas de clases aprendidos con el juego y así recuerda e interioriza su aprendizaje.

Pregunta N°.6. ¿Por qué cree usted que es importante aplicar la lúdica en el área Educación Cultural y Artística?

Respuesta: De acuerdo con mis años de experiencia como docente, considero que aplicar la lúdica es muy importante, ya que en esta área existen diferentes maneras de aplicarla, además que hacer uso de estrategias dinámicas incentiva al estudiante a aprender y a utilizar materiales de su medio, lo que permite desarrollar su creatividad, manejar sus emociones y mejorar sus habilidades artísticas y aprende.

Análisis: La docente considera que aplicar la lúdica como una estrategia didáctica en la clase de Educación Cultural y Artística es muy importante porque incentiva al alumnado a aprender y desarrollar sus habilidades artísticas al utilizar materiales de su medio, desarrollando así su creatividad, control de emociones, mejora sus habilidades artísticas y colabora en su proceso de aprendizaje.

Pregunta N°.7. ¿Qué técnica didáctica aplica para enseñar Educación Cultural y Artística?

Respuesta: En esta clase aplico juegos en línea en donde deben responder preguntas mientras suena una canción, observan una gráfica y seleccionan una respuesta, otras veces suelo utilizar materiales reciclables para la creación de manualidades, ya que esta actividad permite al alumno trabajar de manera individual y en grupo o con compañía de sus padres en conjunto a la docente, además colabora con la ejercitación de la memoria, colabora con la resolución de problemas y permite al alumno seguir ordenes e instrucciones con el fin de lograr un objetivo o un resultado de aprendizaje.

Análisis: La docente entrevistada respondió que ella prefiere trabajar mediante juegos en línea o realizar manualidades con materiales reciclables, en donde los niños disfruten de realizar y crear objetos útiles nuevos, afianzando a su vez el compañerismo, realizando ejercicios de memorización y de resolución de problemas que aporten a lograr el objetivo propuesto en clases.

Pregunta N°.8. ¿Por qué otras cualidades consideran beneficioso aplicar la lúdica?

Respuesta: Una de las cualidades o ventajas de la lúdica es que logra un aprendizaje significativo, es decir al empezar una clase a través de un juego, se toma en cuenta que la actividad a realizarse tenga un eje interdisciplinario, en donde se recuerden y relacionen varias de las asignaturas, con el objetivo de crear curiosidad por aprender en el alumnado.

Análisis: La docente expresó que la cualidad que más le llama la atención de la lúdica es la capacidad de crear aprendizaje significativo, debido a que las actividades lúdicas logran trazar un eje interdisciplinario que relaciona varias asignaturas, además de incentivar la curiosidad del niño y dirigirla hacia el aprendizaje.

Pregunta N°.9. ¿Considera usted que los aprendizajes obtenidos en la clase de Educación cultural y artística crean aprendizaje significativo en los alumnos?

Respuesta: Sí, ya que la creatividad y la incentivación es de suma importancia para crear este tipo de aprendizaje. Actualmente, debido a la pandemia del COVID-19 se comenzó a trabajar por medio de proyectos, en donde la educación artística es eje clave en el aprendizaje del estudiante, permitiendo su mejor desenvolvimiento, ejercitación de la memoria y la creatividad, sacando el lado artístico y creando aprendizaje significativo.

Análisis: La entrevistada menciona que posteriormente a la aplicación de distintas técnicas didácticas en la clase de Educación cultural y artística, se logra obtener aprendizaje significativo en el educando, ya que el estudiante desenvuelve su creatividad y ejercita su memoria.

Pregunta N°.10. ¿Existe mejoría en el aprendizaje de los alumnos al aplicar técnicas lúdicas?

Respuesta: Efectivamente existe una mejora en el aprendizaje cuando se utilizan técnicas lúdicas para la explicación de temas clases, por lo que considero que ser un maestro innovador brinda seguridad a los alumnos, ya que ellos observan las actitudes, participan en las actividades e identifican cuando su docente es flexible y cuando es dinámico en sus clases, consideraciones que apoyan a lograr un aprendizaje interiorizado, directo y duradero.

Análisis: La docente considera que el aplicar técnicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje aportan de buena manera a la mejora de la adquisición de conocimientos y los interioriza permitiendo así que el alumno, debido a la flexibilidad y dinamismo con el que aprendió en clases

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Una vez realizado el análisis y la discusión de los resultados obtenidos mediante la aplicación de las técnicas investigativas, acerca de la aplicación de la lúdica y su relación con el aprendizaje significativo de los alumnos del octavo grado de la Unidad Educativa “Virgen del Cisne”, se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Se identificó que las técnicas didácticas favorecen al aprendizaje de la asignatura de Educación cultural y Artística, ya que permiten al alumno aprender de manera flexible y dinámica, lo que resulta novedoso y atractivo para el estudiante y a su vez mantiene su concentración e incentiva a el alumno a seguir aprendiendo más del tema, ya sea a través de actividades parecidas o por cuenta propia.

Se determinó que se la docente utiliza la lúdica dentro de la explicación de los temas de clases, ya que se demostró que los alumnos del octavo año de la Unidad Educativa “Virgen del Cisne” han participado en juegos realizados en la asignatura de Educación Cultural y Artística, lo que permite reconocer que la profesora efectivamente lleva la mecánica de los juegos hacia el ámbito educativo, logrando que sus alumnos se involucren voluntariamente en actividades educativas innovadoras y creativa.

Se estableció, además, que implementar actividades lúdicas es importante porque permite crear aprendizaje significativo, ya que relaciona aprendizajes previos con contenidos actuales mediante las actividades didácticas, dado que las estrategias lúdicas fundamentadas en ejes transversales del medio educativo favorecen al conocimiento de una forma diferente a lo que se puede lograr aplicando una metodología tradicional.

Finalmente, una vez realizado el análisis de los resultados obtenidos se puede afirmar, que la lúdica utilizada como una técnica didáctica dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, favorece a la creación de aprendizaje significativo, dado que los alumnos al aprender a través de juegos educativos, se encuentran más motivados.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes de la Unidad Educativa “Virgen del Cisne” promover el uso de técnicas lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se considera que los datos presentados en este trabajo constituyen un aporte para la mejora del aprendizaje en el área de Educación Cultural y artística.

Se sugiere capacitar a las maestras y maestros de la institución en talleres donde se den a conocer las técnicas lúdicas, campos de implementación y manejo de materiales didácticos dentro del área educativa, para así promover el uso de actividades lúdicas dentro y fuera de la institución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- González, M. (2010). *La importancia de estas técnicas y estrategias es directamente proporcional a lo útiles que son para el aprendizaje de cada alumno*. Obtenido de Educaweb: <https://www.educaweb.com/noticia/2010/01/25/importancia-estas-tecnicas-estrategias-es-directamente-proporcional-utiles-son-aprendizaje-cada-alumno-4050/>
- Monsalve , M., Foronda, R., & Mena , S. (2016). *La Lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje*. Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/MenaC%C3%B3rdobaSamuelEgidio.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Paredes , E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pérez, E. (2012). Estrategias para promover el trabajo colaborativo en el salón de clases. (U. d. Rico, Ed.) Obtenido de https://cea.uprrp.edu/wp-content/uploads/2013/05/estrategias_para_promover....pdf
- Arroyo, V., & Pichón, E. (2020). *Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de 3 años de una Institución educativa, Trujillo - 2020*. Perú: Universidad Católica de Trujillo Bendito XVI. Obtenido de http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/1192/1/016100698C_016100642H_T_2021.pdf
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo* (Vol. 1). Fascículos de CEIF. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1644218695&Signature=UluLAcpgFOa-KRu71UoDxmFOP-IYux0mNEyRkq3Nv0xVmhEnyS8XZK5QyCvaZ-CmyutWpsG4f1nZBMDSorSHH1~6eNmqqVY4v-TQhy1MBfm8fPOBcRuPbHLav7iKRTowS3k
- Barraza, M. (2014). Investigación bibliográfica. En *Metodología de la investigación*. México: Universidad Tecnológica Metropolitana. Obtenido de lifeder: http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_1090/contenidos_arc/57730_inv_bibliografica.pdf
- Cajal, A. (2020). *Investigación de campo: características, diseño, técnicas, ejemplos*. Obtenido de lifeder: <https://www.lifeder.com/investigacion-de-campo/>

- Castillo, J. (2014). *La dramatización como técnica lúdica para el aprendizaje significativo de los estudiantes del ciclo básico del Colegio Mixto Particular San Alberto Magno, de la parroquia Colonche, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, durante el período lectivo 2*. Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2541/1/UPSE-TEB-2015-0029.pdf>
- Chica, F. ,. (2016). *La Lúdica como eje interdisciplinario en el área de entorno natural y social*. Obtenido de Universidad Estatal Península de Santa Elena: <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/4069/1/UPSE-TEB-2016-0082.pdf>
- Chrobak, R. (2018). El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico. *Archivos de Ciencias de la Educación, 11*(12). Obtenido de <https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=arti&d=Jpr8292>
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Scielo, 162-167*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009#:~:text=La%20entrevista%20es%20una%20t%C3%A9cnica,a%20simple%20hecho%20de%20conversar.&text=Es%20un%20instrumento%20t%C3%A9cnico%20que%20adopta%20la%20forma%20de%20un%20di
- Escofet, A., Folgueiras, P., & Luna, E. (2016). Elaboración y validación de un cuestionario para la valoración de proyectos de aprendizaje-servicio. *Scielo, 929-949*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000300929
- Gómez , D., & Moyolema , C. (2015). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “c” y “d” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egúez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua. *Universidad Técnica de Ambato, 200*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>
- Gordillo, S., Guerrero, A., Sarango, F., & Ordóñez, J. (2018). La cultura estética pedagógica y las estrategias didácticas en el desempeño docente. *Dialnet, 3*, 2018-2029. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6759646>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Definiendo El Alcance De Una Investigación: Exploratoria, Descriptiva, Correlacional O Explicativa*. México D.F: McGraw-Hill Interamericana. Obtenido de Barchitec: <https://barchitec.com/2017/12/18/definiendo-el-alcance-de-una-investigacion-exploratoria-descriptiva-correlacional-o-explicativa/>
- Londoño, L., Vásquez, L., & Zapata, L. (marzo de 2016). *La lúdica como eje trasversal en la construcción de ambientes de aprendizaje significativos*. Colombia: Fundación Universitaria los Libertadores. Obtenido de

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/913/ZapataOlayaLuzMarina.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- López, P. (2004). POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO. *Scielo*, 69-74. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012
- Montes, G. (2000). Metodología y técnicas de diseño y realización de encuestas en el área rural. *Scielo*(21). Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29152000000100003
- Morales, D. (2015). *Métodos y técnicas didácticas* . Obtenido de Portal espacio docente: <https://www.unibe.edu.do/docentes/2015/11/25/metodos-y-tecnicas-didacticas-2/>
- Pomare, K. (2018). *La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo*. Colombia: Universidad de la Costa. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2885>
- Quispe, G. (2018). *Las actividades lúdicas que utilizan los docentes del nivel inicial para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de las instituciones educativas del distrito de canaria región Ayacucho durante el año académico 2018* . Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4818/ACTIVIDADES_LUDICAS_Y_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO_QUISPE_CURI%c3%91AUPA_GREGORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramírez , N., Díaz, M., Reyes , a., & Cueca, O. (2011). Educación lúdica: una opción dentro de la educación. *Revista Med*, 19(1), 23-36. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/910/91022534003.pdf>
- Rojas, C. M. (2015). Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente. *Redalyc*, 1-14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Sampiere, H. (2014). Metodología de la investigación (Sexta ed.). En C. f. collado, *Metodología de la investigación* (pág. 634). México D.F: McGRAW-HILL. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Sifuentes , M. (2019). *La actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de*. Perú: Universidas César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39246/Sifuentes_PME.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tumbaco, P. M. (2019). La cultura estética para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de noveno año de la Escuela de Educación Básica John M. Penney del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, período lectivo 2018-2019. *Universidad Estatal Península de Santa Elena*, 19. Obtenido de

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/5239/1/UPSE-TEB-2020-0001.pdf>

- UNESCO, O. d. (2017). *Reconstruir sin ladrillos: guías de apoyo para el sector educativo en contextos de emergencias* (Vol. 4). Chile: A Impresores S.A. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259057?posInSet=1&queryId=3ac34237-3cf8-4bb5->
- Villacis, A. (2019). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje del nivel inicial ii de la Unidad Educativa Luis A. Martínez*. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica. Obtenido de <http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/1319>
- Wigodski, J. (2010). Población y muestra. *Metodología de la Investigación*. Obtenido de <http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html>
- Zambrano, E., & Zambrano, P. (2016). *Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura en los niños y niñas*. Manabí: Universidad Laica Eloy Alfaro. Obtenido de <https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/201/1/ULEAM-PRIM-0006.pdf>

ANEXOS

ANEXO A: FORMATO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar la información necesaria sobre la lúdica como técnica didáctica y el aprendizaje significativo en la asignatura de Educación cultural y Artística la cual servirá para el presente trabajo de investigación.

Instrucciones:

- Leer con detenimiento y atención cada interrogante para contestar adecuadamente
 - En las siguientes interrogantes seleccione la opción que mas se ajuste a su experiencia en clase.
1. ¿La docente aplica estrategias lúdicas?
 - A. Sí
 - B. A veces
 - C. No
 2. ¿Participas en las actividades de experimentación práctica?
 - A. Sí
 - B. A veces
 - C. No
 3. ¿Al aplicar estrategias lúdicas te sientes motivado por aprender?
 - A. Sí
 - B. A veces
 - C. No
 4. ¿La docente le recuerda los temas tratados en las clases de Educación Cultural y Artística?
 - A. Sí
 - B. A veces
 - C. No

5. ¿La docente de Educación Cultural y Artística vincula los trabajos realizados con temas anteriores?
- A. Sí
 - B. A veces
 - C. No
6. ¿Consideras que aprendes de mejor manera al participar de actividades lúdicas?
- A. Sí
 - B. A veces
 - C. No
7. ¿Logras relacionar tus conocimientos mediante los juegos lúdicos?
- A. Sí
 - B. A veces
 - C. No
8. ¿Creas aprendizaje significativo con ayuda de los juegos lúdicos?
- A. Sí
 - B. A veces
 - C. No

ANEXO B: FORMATO DE ENTREVISTA A DOCENTE
GUÍA PARA ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

Objetivo: Analizar la lúdica como técnica didáctica para el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado en el área de educación cultural y artística, de la Unidad Educativa “Virgen Del Cisne”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2021- 2022.

1. ¿Usted conoce acerca de las técnicas didácticas?
2. ¿Aplica usted la lúdica dentro de su clase?
3. ¿Cree usted que los estudiantes se motivan a aprender mediante los juegos lúdicos?
4. ¿Se considera pertinente la participación de los alumnos en actividades de experimentación práctica?
5. ¿Considera que se puede adquirir aprendizaje significativo mediante el juego?
6. ¿Por qué cree usted que es importante aplicar la lúdica en el área de educación cultural y artística?
7. ¿Qué técnica didáctica aplica para enseñar Educación Cultural y Artística?
8. ¿Por qué otras cualidades consideran beneficioso aplicar la lúdica?
9. ¿Considera usted que los aprendizajes obtenidos en la clase de Educación cultural y artística crean aprendizaje significativo en los alumnos?
10. ¿Existe mejoría en el aprendizaje de los alumnos al aplicar técnicas lúdicas?

ANEXO C: ENCUESTA EN LÍNEA

← → C forms.office.com/Pages/DesignPage.aspx?lang=es-ES&origin=OfficeDotCom&route=Start&fromAR=1#FormId=DQ5IKWdsW0yxEjajBLZrQAAAAAAAAAAAAAAAAAdA55d1UNI... Guardado

Forms ENCUESTA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VIRGEN DEL CISNE" - Guardado Cambiar a pre ? CS

Vista previa Tema Enviar

Preguntas Respuestas 22

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VIRGEN DEL CISNE"

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar la información necesaria sobre la lúdica como técnica didáctica y el aprendizaje significativo en la asignatura de Educación Cultural y Artística la cual servirá para el presente trabajo de investigación.

Instrucciones:

- Leer con detenimiento y atención cada interrogante para contestar adecuadamente.
- En las siguientes interrogantes seleccione la opción que mas se ajuste a su experiencia en clase.

¡Gracias por su colaboración!

1. ¿La docente aplica estrategias lúdicas?

ANEXO D: EXPLICACIÓN DE ENCUESTA A ESTUDIANTES

← → C forms.office.com/Pages/DesignPage.aspx?lang=es-ES&origin=OfficeDotCom&route=Official&fromAR=1#FormId=DQ5IKWdsW0yxEjajBLZrQAAAAAAAAAAAAAAAAAdA55d1UNI... Guardado

Forms ENCUESTA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VIRGEN DEL CISNE" - Guardado Cambiar a pre ? CS

Vista previa Tema Enviar

Preguntas Respuestas

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "VIRGEN DEL CISNE"

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar la información necesaria sobre la lúdica como técnica didáctica y el aprendizaje significativo en la asignatura de Educación Cultural y Artística la cual servirá para el presente trabajo de investigación.

Instrucciones:

- Leer con detenimiento y atención cada interrogante para contestar adecuadamente.
- En las siguientes interrogantes seleccione la opción que mas se ajuste a su experiencia en clase.

¡Gracias por su colaboración!

Enviar y re...
Calificar parte...
Enviar/Re...
Acordar U...
Compartir...
+ Obtene...

11:09 4/2/2022

ANEXO E: APLICACIÓN DE ENCUESTA A ESTUDIANTE DE OCTAVO GRADO



ANEXO F: EXPLICACIÓN DE ENTREVISTA A DOCENTE

 A screenshot of a Microsoft Word document. The document is titled "Entrevista dirigida al docente de 8º grado de educación básica" and is from the "UNIVERSIDAD ESTADAL PENINSULA DE SANTA ELENA". The text in the document includes:

UNIVERSIDAD ESTADAL PENINSULA DE SANTA ELENA
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION E IDIOMAS
 CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Entrevista dirigida al docente de 8º grado de educación básica

Nombre del entrevistado: Lcda. Evelyn Lainez

Nombre del entrevistador: Cindy Suárez Neira

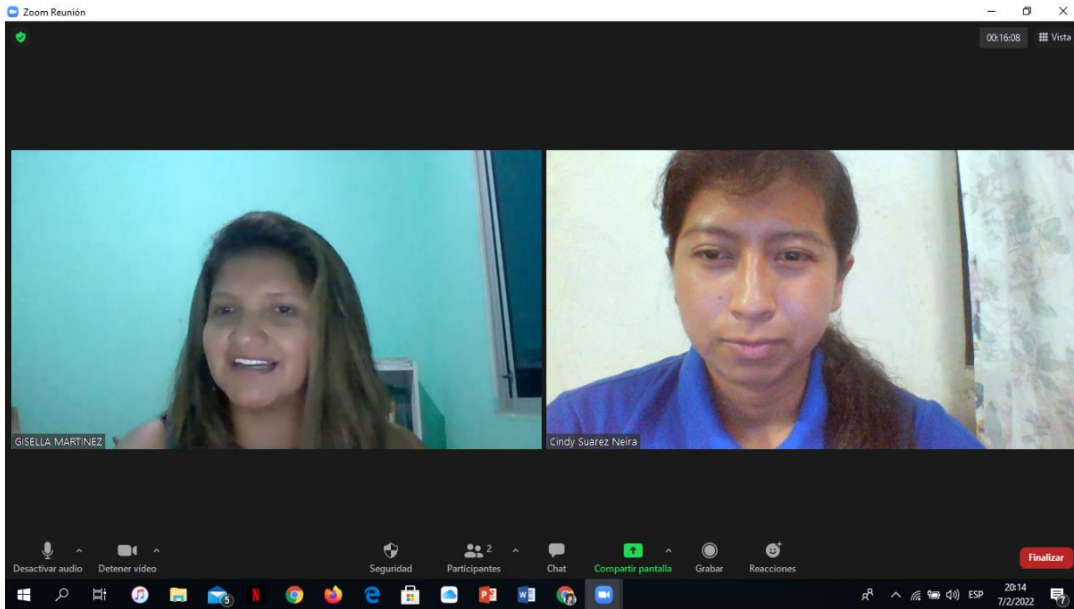
Objetivo: Analizar la lúdica como técnica didáctica para el aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo grado en el área de educación cultural y artística, de la Unidad Educativa "Virgen Del Cisne", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2021- 2022.

Preguntas

1) ¿Usted conoce acerca de las técnicas didácticas?

 On the right side of the document, there is a video call window showing two participants: "Cindy Suarez Neira" and "GISELLA MARTINEZ". The Word interface includes the ribbon (Inicio, Insertar, Diseño, Formato, Referencias, Correspondencia, Revisar, Vista, Ayuda) and the status bar at the bottom shows "Página 1 de 2", "214 palabras", and "Español (Ecuador)". The system tray at the bottom right shows the date and time: 20:04 7/2/2022.

ANEXO G: APLICACIÓN DE ENTREVISTA A DOCENTE



ANEXO H: CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

La Libertad, 11 de febrero, 2022

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

En calidad de Tutor del Proyecto de investigación, **“LA LÚDICA COMO TÉCNICA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA ‘VIRGEN DEL CISNE’, CANTÓN ‘LA LIBERTAD’, PROVINCIA DE SANTA ELENA, EN EL PERIODO 2021-2022.”** elaborado por **SUÁREZ NEIRA CINDY DIANA** de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena , previo a la obtención del Título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber que una vez analizado en el sistema antiplagio, **URKUND**, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con **0%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente



LDCA. Silva Sánchez Marianela. PhD.

C.I.: 0962550133

DOCENTE TUTOR

ANEXO I: PORCENTAJE DE PLAGIO**Document Information**

Analyzed document	Suárez Neira Cindy Diana Urkund.docx (D127657624)
Submitted	2022-02-11T14:28:00.0000000
Submitted by	
Submitter email	cindy_diana1998@outlook.com
Similarity	0%
Analysis address	msilva.upse@analysis.orkund.com