



1859

**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

# Universidad Nacional de Loja

## Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

### Carrera de Educación Básica

#### **Estrategias lúdicas y su incidencia en la enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” periodo 2023-2024.**

Trabajo de Integración Curricular,  
previo a la obtención del Título de  
Licenciada en Ciencias de la Educación  
Básica.

**AUTORA:**

Joselin Adriana Macas Calva

**DIRECTORA:**

Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego Mgtr.

Loja – Ecuador

2024

## Certificación



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

Sistema de Información Académico  
Administrativo y Financiero - SIAAF

### CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, **Costa Samaniego Cecilia del Carmen**, director del Trabajo de Integración Curricular denominado **Estrategias lúdicas y su incidencia en la enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa "José Ángel Palacio" periodo 2023-2024.**, perteneciente al estudiante **JOSELIN ADRIANA MACAS CALVA**, con cédula de identidad N° **1105376618**.

**Certifico:**

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Integración Curricular**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Integración Curricular**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Integración Curricular del mencionado estudiante.

Loja, 27 de Febrero de 2024



F) \_\_\_\_\_  
**DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-000301

1/1  
*Educamos para Transformar*

## **Autoría**

Yo, **Joselin Adriana Macas Calva**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular, en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

**Firma:** 

**Cédula de Identidad:** 1105376618

**Fecha:** 24 de abril del 2024

**Correo electrónico:** [joselin.macas@unl.edu.ec](mailto:joselin.macas@unl.edu.ec)

**Teléfono o Celular:** 0969924985

**Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.**

Yo, **Joselin Adriana Macas Calva**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Estrategias lúdicas y su incidencia en la enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” periodo 2023-2024.**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular o que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los veinticuatro días del mes de abril del dos mil veinticuatro.

**Firma:** 

**Autor:** Joselin Adriana Macas Calva

**Cédula:** 1105376618

**Dirección:** Loja/Catamayo **Correo electrónico:** [joselin.macas@unl.edu.ec](mailto:joselin.macas@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 2555175 **Celular:** 0969924985

**DATOS COPLEMENTARIOS:**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:** Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mgtr.

## **Dedicatoria**

Agradezco infinitamente a Dios por darme la sabiduría para elegir siempre el camino correcto y por todas las bendiciones que ha puesto en mi vida.

Todos mis logros se los dedico a mis padres Walter Macas y Mirian Calva por su infinito amor, entrega y sacrificio que diariamente me brindan para el cumplimiento de mis metas; a mis hermanos quienes con su apoyo incondicional me han permitido llegar hasta este momento. A ustedes amigos queridos, familia que elegí durante el camino de la vida, por ser quienes de alguna u otra manera han motivado para culminar esta meta y a no desmayar nunca.

Con amor me lo dedico a mí, porque este es el resultado de mucho esfuerzo que me demuestra que todo lo que me proponga es posible, pues me queda claro que con perseverancia y arduo trabajo lo que parece imposible se puede conseguir.

***Joselin Adriana Macas Calva***

## **Agradecimiento**

Expreso mis sinceros agradecimientos a quienes, de una u otra forma, han hecho posible este gran sueño. A la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja; en especial, al personal directivo, administrativo y docentes que forman parte de la Carrera de Educación Básica, por haber brindado toda su colaboración e impartido sus conocimientos, lo cual ha permitido que me forme integralmente, en el ámbito personal y profesional.

A la Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc, Directora del Trabajo de Integración Curricular quien me guio y asesoró con tenacidad y entereza a través de sus abundantes conocimientos para culminar un trabajo exitoso. Al Lic. Miguel Valle, por sus orientaciones para la elaboración del informe.

Agradezco también a la Mgtr. Haydeé Castillo Cuenca, Directora de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” y a la docente y estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, por su valiosa colaboración en la investigación de campo y en el desarrollo de la propuesta.

***Joselin Adriana Macas Calva***

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	<b>i</b>
<b>Certificación</b> .....	<b>ii</b>
<b>Autoría</b> .....	<b>iii</b>
<b>Carta de autorización</b> .....	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>v</b>
<b>Agradecimiento</b> .....	<b>vi</b>
<b>Índice de contenidos</b> .....	<b>vii</b>
Índice de tablas .....	ix
Índice de figuras.....	ix
Índice de anexos.....	ix
<b>1. Título</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Resumen</b> .....	<b>2</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>3</b>
<b>3. Introducción</b> .....	<b>4</b>
<b>4. Marco Teórico</b> .....	<b>7</b>
<b>4.1 Estrategias Lúdicas</b> .....	<b>7</b>
4.1.1 Definición .....	7
4.1.2 Importancia de las estrategias lúdicas.....	7
4.1.3 Características de las estrategias lúdicas.....	8
4.1.4 Clasificación de las estrategias lúdicas .....	9
4.1.5 Tipos de estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales .....	10
4.1.6 Estrategias lúdicas de la Web 2.0 que facilitan el aprendizaje de los Estudios Sociales.....	11
<b>4.2 Proceso de enseñanza y aprendizaje</b> .....	<b>13</b>
4.2.1 Definición de enseñanza .....	13
4.2.2 Importancia de enseñanza.....	13
4.2.3 Definición de aprendizaje .....	14
4.2.4 Importancia del aprendizaje.....	14
4.2.5 Factores que intervienen en el proceso de enseñanza.....	14
4.2.6 Factores que intervienen en el aprendizaje .....	16
4.2.7 Actores del proceso de enseñanza y aprendizaje .....	17

4.2.8	Incidencia del uso de la tecnología durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	18
<b>5.</b>	<b>Metodología .....</b>	<b>20</b>
5.1	Área de estudio.....	20
5.2	Procedimiento.....	22
5.2.1	Alcance de la investigación .....	22
5.2.2	Enfoque .....	22
5.2.3	Métodos.....	22
5.2.4	Técnicas e instrumentos .....	23
5.2.5	Población y Muestra .....	24
5.3	Procesamiento y análisis de datos .....	24
5.3.1	Organización de la información.....	24
5.3.2	Procesamiento de la información.....	24
5.3.3	Representación de la información.....	25
5.3.4	Análisis de los datos.....	25
5.3.5	Formulación de la propuesta.....	25
<b>6.</b>	<b>Resultados.....</b>	<b>26</b>
6.1	Resultados obtenidos de la entrevista aplicada a la docente .....	26
6.2	Resultados obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.....	31
<b>7.</b>	<b>Discusión .....</b>	<b>44</b>
<b>8.</b>	<b>Conclusiones .....</b>	<b>48</b>
<b>9.</b>	<b>Recomendaciones .....</b>	<b>49</b>
<b>10.</b>	<b>Bibliografía .....</b>	<b>50</b>
<b>11.</b>	<b>Anexos .....</b>	<b>53</b>



## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Definición de las estrategias lúdicas .....	31
<b>Tabla 2.</b> Estudiar la asignatura de Estudios Sociales mediante estrategias lúdicas .....	32
<b>Tabla 3.</b> Importancia de utilizar estrategias lúdicas .....	33
<b>Tabla 4.</b> Incidencia del juego como estrategia lúdica .....	34
<b>Tabla 5.</b> Aplicación de juegos para fomentar el aprendizaje Estudios Sociales .....	36
<b>Tabla 6.</b> Participación en actividades lúdicas .....	37
<b>Tabla 7.</b> Estrategias lúdicas que utiliza la maestra.....	38
<b>Tabla 8.</b> Material que utiliza la docente para impartir las clases .....	40
<b>Tabla 9.</b> Satisfacción con la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales .....	41
<b>Tabla 10.</b> Aplicación de estrategias lúdicas utilizando una guía didáctica .....	42

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Mapa de la ciudad de Loja .....	20
<b>Figura 2.</b> Croquis de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” .....	21
<b>Figura 3.</b> Definición de las estrategias lúdicas .....	31
<b>Figura 4.</b> Estudiar la asignatura de Estudios Sociales mediante estrategias lúdicas.....	32
<b>Figura 5.</b> Importancia de utilizar estrategias lúdicas .....	33
<b>Figura 6.</b> Incidencia del juego como estrategia lúdica.....	35
<b>Figura 7.</b> Aplicación de juegos para fomentar el aprendizaje Estudios Sociales .....	36
<b>Figura 8.</b> Participación en actividades lúdicas.....	37
<b>Figura 9.</b> Estrategias lúdicas que utiliza la maestra.....	39
<b>Figura 10.</b> Material que utiliza la docente para impartir las clases.....	40
<b>Figura 11.</b> Satisfacción con la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales .....	41
<b>Figura 12.</b> Aplicación de estrategias lúdicas utilizando una guía didáctica .....	43

## Índice de anexos

<b>Anexo 1.</b> Informe de estructura, coherencia y pertinencia .....	53
<b>Anexo 2.</b> Designación de Director del Trabajo de Integración Curricular.....	54
<b>Anexo 3.</b> Propuesta alternativa .....	55
<b>Anexo 4.</b> Certificado del Abstract .....	56

## **1. Título**

Estrategias lúdicas y su incidencia en la enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” periodo 2023-2024.

## 2. Resumen

La investigación denominada estrategias lúdicas y su incidencia en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, tiene como objetivo general, determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” y como objetivos específicos, determinar cómo inciden las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales; analizar los tipos de estrategias lúdicas que implementa la docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes; y, diseñar una guía didáctica con estrategias lúdicas para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales; para efectivizar su estudio se utilizó el tipo de investigación descriptiva, con un enfoque cuanti-cualitativo y diseño no experimental, durante el proceso se aplicaron los métodos analítico, sintético, estadístico y la estadística descriptiva; las técnicas empleadas fueron la observación directa, entrevista y encuesta y como instrumentos la ficha de observación, guía de preguntas y cuestionario, estos contribuyeron de manera significativa en la recolección de datos; la población investigada fue de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” cuyo muestreo no probabilístico fue de 14 estudiantes y una docente; los resultados de la investigación señalan que utilizar las estrategias lúdicas en el proceso educativo, contribuye eficazmente en el desarrollo de competencias cognitivas y socio-emocionales, concluyendo que los educandos aprenderían de manera significativa y dinámica convirtiéndose en entes activos de su propio aprendizaje.

**Palabras claves:** *Estrategias lúdicas, enseñanza, aprendizaje, Estudios Sociales.*

## **Abstract**

The research titled Playful strategies and their impact on teaching and learning social studies aims to determine the impact of playful strategies on teaching and learning Social Studies in sixth-grade students at the Unidad Educativa “José Ángel Palacio”. Specific objectives include determining how playful strategies influence the teaching and learning process in Social Studies, analyzing the types of playful strategies implemented by the teacher to enhance student learning, and designing a didactic guide with playful strategies to facilitate the teaching and learning process of Social Studies. The research utilized descriptive research with a quantitative-qualitative approach and non-experimental design. Analytical, synthetic, statistical methods, and descriptive statistics were applied during the process. Techniques such as direct observation, interviews, and surveys were employed, with instruments including observation sheets, question guides, and questionnaires, aiding significantly in data collection. The sampled population comprised 14 students and one teacher from the 'Unidad Educativa “José Ángel Palacio”’. Results indicate that utilizing playful strategies in the educational process effectively contributes to the development of cognitive and socio-emotional competencies, leading to significant and dynamic student learning, making them active agents in their own learning process.

**Keywords:** *Playful strategies, teaching, learning, Social Studies.*

### 3. Introducción

En la búsqueda constante por mejorar los procesos educativos, las estrategias lúdicas se han convertido en una estrategia pedagógica innovadora muy eficiente para fomentar la participación de los estudiantes y transformar la práctica docente, de acuerdo con (Guerrero, 2014) son instrumentos que potencian las actividades de aprendizajes, cuando la docente emplea estas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objetivo de facilitar el aprendizaje y la comprensión son utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación activa del educando. De esta manera, estas actividades ayudan a cautivar el interés de los estudiantes y estimular su participación favoreciendo a la adquisición de conocimientos teniendo como elemento central al juego.

Mientras la segunda variable se relaciona con el proceso de enseñanza y aprendizaje, tal como lo afirma (Barcia & Carvajal, 2015) el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser desarrollador, que posibilite al estudiante la apropiación activa y creadora de la cultura, el auto perfeccionamiento constante de su autonomía y autodeterminación en íntima relación con los proceso de socialización, se debe considerar la necesidad de organizar adecuadamente las actividades interactivas de aprendizaje. Por lo tanto, este proceso implica la trasmisión de conocimientos, habilidades y valores de una persona a otra, con el objetivo de facilitar el desarrollo y adquisición de competencias que son necesarias dentro del ámbito educativo.

La importancia de la investigación radica en cómo las estrategias lúdicas se convierten en herramientas eficaces durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales ya que, ayudan a que los estudiantes comprendan de mejor manera los contenidos de estudio, además, fomenta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales lo que contribuye a su desempeño académico, con la implementación de estas estrategias se facilita la interacción entre docente y estudiantes creando un ambiente satisfactorio aprendiendo de forma dinámica e innovadora.

Cabe mencionar que, a pesar de la importancia que tienen las estrategias lúdicas en el proceso educativo, todavía existen docentes que no hacen uso de ellas y siguen con un método tradicionalista y poco llamativo al momento de enseñar, este es un factor que de una u otra manera afecta el aprendizaje de esta materia, por lo que, el tema de investigación se centra en las estrategias lúdicas y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

La presente investigación aporta grandes beneficios a nivel institucional ya que, los docentes podrán utilizar varias estrategias lúdicas las cuales permiten un aprendizaje más dinámico donde los estudiantes van a hacer un ente activo pues mediante el juego pueden desarrollar su creatividad, autoestima, confianza y trabajar cooperativamente, lo cual generará que ellos se sientan motivados e interesados por aprender Estudios Sociales.

Además, sobre este estudio se encuentra la investigación; Las estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las Ciencias Sociales realizada por Bravo Katherine y Díaz Miriam, cumpliendo el proceso de esta investigación se llega a la siguiente conclusión; es necesario implementar una guía de estrategias lúdicas que contribuye a mejorar el desempeño académico de los estudiantes no solo en el área de las Ciencias Sociales, si no en otras del conocimiento.

Considerando la importancia de la investigación se planteó el siguiente objetivo general que se orienta a determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”, periodo 2023-2024. Para dar cumplimiento a este objetivo se han planteado tres objetivos específicos que se detallan a continuación:

El primer objetivo específico está dirigido a determinar cómo inciden las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. La importancia de este objetivo radica en que permitió conocer como es el proceso de enseñanza y aprendizaje que tienen los estudiantes y con ello emprender acciones de mejora que permitan desarrollar sus destrezas y habilidades y llevar un proceso educativo eficiente y eficaz.

En el segundo objetivo específico se planteó analizar los tipos de estrategias lúdicas que implementa el docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, en la asignatura de Estudios Sociales, esto con la finalidad de conocer si la docente hace uso de estas estrategias y como las efectúa al momento de enseñar esta materia, pues son estrategias que ayudan a innovar la labor docente dejando de lado el método tradicionalista.

Como último objetivo específico se trazó diseñar una guía didáctica con estrategias lúdicas para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, esto con el propósito de brindar a la docente diferentes alternativas de estrategias lúdicas para la enseñanza de los Estudios Sociales de los estudiantes del sexto grado y logrando que los mismos participen activamente en las diversas actividades propuestas en las clases.

Trabajar mediante el uso de las estrategias lúdicas es fundamental para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, pues facilita el accionar docente permitiendo

crear ambientes más dinámicos, interactivos donde los estudiantes estén involucrados en su proceso de descubrimiento y construcción de conocimiento.

De igual manera, resulta importante mencionar que esta investigación se llevó a cabo mediante un orden lógico, siguiendo los lineamientos institucionales, por ello, se deduce que el presente estudio puede ser empleado como referente idóneo para realizar futuras investigaciones, de igual forma que sirva como aporte para quienes están inmersos en el ámbito de la educación.

## **4. Marco Teórico**

### **4.1 Estrategias Lúdicas**

#### ***4.1.1 Definición***

Las estrategias lúdicas son herramientas para mejorar el aprendizaje pues permiten realizar una enseñanza participativa y dialogada con los estudiantes para alcanzar las metas establecidas, como lo menciona (Cuasapud & Maiguashca, 2023) las estrategias lúdicas son aquellas actividades que permiten que el niño se desenvuelva a través del juego de manera eficaz, con la ayuda de estas estrategias se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas (p. 153).

Las estrategias lúdicas son aquellas herramientas que permiten un aprendizaje participativo pues admiten que los niños sean los actores principales del proceso de enseñanza y aprendizaje ya que mediante el juego los estudiantes ven la enseñanza como algo dinámico y despiertan su interés por aprender pues interactúan y se desenvuelven en las actividades planteadas por el docente con el fin de lograr un aprendizaje significativo.

De la misma manera, (Guaman, 2021) expresa que:

Las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógico estimulada por el uso pedagógico y consiste en métodos, ejercicios y juegos didácticos establecidos específicamente para fomentar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos como en habilidades o competencias sociales. (p. 7)

De acuerdo con lo mencionado por el autor las estrategias lúdicas son juegos didácticos de uso pedagógico que tienen como fin lograr aprendizajes sólidos en los educandos, además, estas actividades permiten que los estudiantes fortalezcan aquellas habilidades, destrezas y competencias sociales al momento de interactuar con otras personas y con el medio que los rodea.

#### ***4.1.2 Importancia de las estrategias lúdicas***

Las estrategias lúdicas permiten fortalecer la enseñanza y mejorar la dinámica de los procesos educativos, ya que estas actividades dan paso a una mejor comprensión de los contenidos y por ello en la actualidad se promueve la actividad lúdica dentro de la educación.



Según, (Jiménez, 2005) la importancia de esta actividad radica en que permite potencializar aspectos relacionados con la abstracción. La innovación y el pensamiento creativo, de la misma forma que desarrolla las habilidades de comunicación y cooperación, así como la capacidad de comprensión y resolución de los problemas y búsqueda de posibles soluciones para ellos. En cuanto al aprendizaje, los juegos fomentan la curiosidad y la imaginación, vinculan las emociones con la cognición, para procesar mejor la información obtenida y evitar la memorización y el aprendizaje repetitivo.

La importancia de las estrategias lúdicas reside en que permiten dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje implementando actividades innovadoras mediante el juego, además, permiten desarrollar las competencias sociales como son los valores y el trabajo en equipo. Estas estrategias impulsan a que el estudiante tenga curiosidad y se incremente su interés por aprender pues de esta manera interactúan y es el ente principal de su propio aprendizaje buscando así sus propias soluciones a los problemas planteados por el docente.

#### ***4.1.3 Características de las estrategias lúdicas***

Las estrategias lúdicas se caracterizan por ser un instrumento potente, según (Granja, 2017) señala que entre las principales características se encuentran las siguientes:

- Tiene como característica la independencia y la libertad en realizar las actividades.
- La organización de las acciones de una manera propia y específica de acuerdo con cada una de las vivencias de los estudiantes.
- Favorece el proceso socializador de las ideas frente al resto de los compañeros cumpliendo así la integración en todo el grupo de trabajo.
- Los estudiantes aprenden a aceptar y respetar las reglas del juego y se puede realizar en cualquier ambiente, lo importante es llegar con el conocimiento de una manera eficaz.
- Promueve la expresión de la imaginación, la creatividad y la espontaneidad.
- El niño es el protagonista de cada una de las actividades propuestas por el docente.
- El juego divierte a los participantes dotando de una experiencia que a futuro el docente logre revivirlas y dar a conocer lo que aprendió.
- Rompe con los esquemas del aula, de la enseñanza tradicionalista y memorística porque elimina el rol autoritario del docente.

Acorde a lo mencionado por el autor, las estrategias lúdicas se caracterizan por ser una herramienta pedagógica que permite desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera dinámica e interactiva, ya que mediante el juego el niño se motiva a aprender y se vincula directamente con las actividades propuestas, la lúdica permite la diversión, imaginación y creatividad de los estudiantes pues estos toman un rol activo en el desarrollo de estas actividades con un fin educativo.

#### ***4.1.4 Clasificación de las estrategias lúdicas***

Es esencial que los docentes conozcan las estrategias lúdicas ya que son actividades que pueden implementar y ejecutar de acuerdo al tema de clases con el fin de que el estudiante tenga esa evolución dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, además, es importante que los docentes sean imaginativos e integradores con los conocimientos que desea impartir y al utilizar estos elementos lúdicos se puede lograr una mejor comprensión, por lo cual, las estrategias lúdicas se desarrollan por medio del juego.

De acuerdo con (Guzmán, 2022), (Caballero, 2021), (Cepeda & Belalcázar, 2019) las estrategias lúdicas se catalogan de la siguiente manera:

- **Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades motoras:** las habilidades motrices son esenciales para el aprendizaje y la educación, las habilidades motoras finas son importantes para tareas como la escritura, lectura y uso de tecnologías. Los juegos de imitación, juegos con obstáculos, juegos de pelota, juegos de movimiento y baile son algunas de las estrategias que se pueden utilizar.
- **Estrategias lúdicas para la consolidación de conocimientos:** el juego constituye una herramienta clave para consolidar conocimientos ya que favorece el crecimiento biológico, mental, emocional, social del niño. Para el aprendizaje de los estudiantes es necesario tener en cuenta la acción, movimiento y esto se da a través de juego, pues aumentan la capacidad de resolver las actividades de aprendizaje de las áreas curriculares.
- **Estrategias lúdicas para el fortaleciendo de valores:** la lúdica ha alcanzado una posición favorable dentro de los procesos de formación, pues adquiere un carácter funcional en la enseñanza-aprendizaje de los valores, dado que a través del juego se hace posible el desarrollo de estrategias que se adecúen a las características evolutivas

de los estudiantes, permitiendo de este modo enfrentar los retos y desafíos que se da en la educación. Así, la lúdica en el fortalecimiento de los valores representa una oportunidad para favorecer escenarios educativos que se adecuen a las demandas y necesidades del contexto.

#### ***4.1.5 Tipos de estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales***

El proceso de enseñanza y aprendizaje se debe realizar de manera diferente en diversos contextos de aprendizaje, sobre todo dentro de la asignatura de Estudios Sociales. Enseñar a los estudiantes mediante el juego es una parte indispensable en su proceso de formación académica, no obstante, el juego debe llevarse a cabo de manera educativa y eficaz.

Existen algunos tipos de estrategias lúdicas que permitirán ayudar al estímulo mental y físico y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Según (Gómez & Iriarte, 2018), los tipos de estrategias lúdicas son las siguientes:

- **El juego la rueda del conocimiento**

El alumno respetando turnos menciona consonantes que irán completando la palabra o palabras que formarán el tema, subtema o contenidos del bloque temático.

- **La elaboración de maquetas**

Constituye también un recurso didáctico muy importante partiendo de un mapa, plano o fotografía el estudiante puede representar a escala su entorno, eso le ayudará a interactuar con el entorno.

- **El crucigrama**

Consiste en que los estudiantes contestarán preguntas relacionadas al tema del que luego formarán un concepto personal sobre lo aprendido.

- **Rompecabezas**

Se utiliza al momento de trabajar, en el estudio de la división política del Ecuador, o de la provincia y su división en cantones, entre otros.

- **Aventureros al tren**

Consiste en cumplir unos objetivos de recorrido entre ciudades con los recursos que tenemos en números de cartas de vagones. El primero que cumpla seis objetivos, habrá ganado. En el tablero se pueden ver representaciones culturales típicas de los países o de las ciudades entre las que se establecen objetivos, de los cuales se puede hablar para despertar la curiosidad en los estudiantes.

- **Tierra Kids países de Europa y del mundo**

En este juego, el primero que llegue a la casilla final de un recorrido, gana. Los jugadores tienen que averiguar un país a través de una carta con uno, dos o tres pistas sean la bandera, capital o ubicación en el mapa.

- **Juego de mesa prehistoria**

Se coloca el tablero y alrededor de este unas fichas, cada jugador en su turno irá dando la vuelta a una de ellas e irá avanzando por las diferentes casillas de las materias primas. Cuando reúna los diferentes elementos que cada cabaña necesita y llegue al centro de la aldea, podrá construir una.

Teniendo en consideración, los diversos tipos de estrategias lúdicas y su importancia dentro del campo educativo, se determina que el juego sigue siendo la actividad primordial en la vida de los niños hasta inicios de la adolescencia, y es necesario para lograr un proceso de desarrollo equilibrado. Por tanto, su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje es imprescindible. Cuando el maestro juega con el grupo, a la vez sugiere, hace proposiciones y demuestra cómo conducir la actividad de una manera diferente y llevarla hacia el logro de objetivos instructivos y educativos sin perder de vista las necesidades e intereses de sus estudiantes se consiguen aprendizajes sólidos en los educandos.

#### ***4.1.6 Estrategias lúdicas de la Web 2.0 que facilitan el aprendizaje de los Estudios Sociales***

Las herramientas de la Web 2.0 son muy útiles dentro de la educación ya que los educadores pueden aprovechar el interés de los estudiantes y utilizar la tecnología para crear actividades que promuevan el aprendizaje activo y colaborativo entre docente y estudiante.

Las plataformas virtuales educativas son espacios web que ofrecen múltiples servicios a profesores, estudiantes, gestores de centros y familias; proveen de información e instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento y entretenimiento. Estas herramientas permiten el aprendizaje colaborativo y se involucra un espacio de intercambio que fomenta la cooperación y modificación de los roles entre profesores y estudiantes lo que implica la adaptación de estrategias de enseñanza y aprendizaje (Allueva, 2019).

La utilización de herramientas de la Web 2.0 resulta muy productiva dentro del ámbito educativo ya que estas aplicaciones tienen gran cantidad de actividades que favorecen el esfuerzo, motivación y rendimiento de los estudiantes, además, que permite la interacción en

tiempo síncrono y asíncrono para un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje por medio del uso de la tecnología.

Las estrategias lúdicas de la Web 2.0 que facilitan la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales según (Iriarte, 2018), (Crespo, 2015) son las que se mencionan a continuación:

- **Geography:** repositorio de juegos y aplicaciones en Flash, incluye todo tipo de propuestas para asimilar conceptos de geografía de Primaria, tanto en castellano como en inglés.
- **Juegos geográficos:** página web con multitud de opciones para practicar geografía a través de juegos y mapas interactivos.
- **Seterra:** juegos de geografía que se basan en mapas interactivos online organizados por zonas y sobre los que hay que situar ciudades, regiones o banderas.
- **Mapas Flash Interactivos:** amplia selección de juegos didácticos sobre mapas, para practicar conocimientos geográficos, incluidas las regiones y comunidades de varios países.
- **Forge of Empires:** se enfoca en la prehistoria.
- **Egyptian Tomb Adventure:** promueve la enseñanza de las primeras civilizaciones y Egipto.
- **Grepolis:** la enseñanza de la Antigua Grecia. Política e Historia.
- **The First Hero:** hace referencia a la Antigua Grecia, cultura y religión.
- **Imperator:** enfatiza la enseñanza de Roma. Política e Historia.
- **Roads of Rome III:** Roma. Cultura, Economía y Religión.

Con lo mencionado anteriormente la gamificación o ludificación brinda la posibilidad de una enseñanza interactiva en base al uso de la tecnología, donde la lúdica es un elemento clave para una mayor participación ya que, el juego es una actividad que resulta interesante para los educandos pues estos están familiarizados con las aplicaciones de la Web 2.0 y estas estrategias lúdicas facilitan la comprensión de la asignatura de Estudios Sociales donde los estudiantes son ente activos del proceso de enseñanza y aprendizaje.

## **4.2 Proceso de enseñanza y aprendizaje**

### ***4.2.1 Definición de enseñanza***

La enseñanza es una construcción conjunta como resultado de los continuos y complejos intercambios con los estudiantes y el contexto educativo. De acuerdo con (Tintaya, 2016) enseñanza es un proceso de organización y disposición de condiciones que facilitan el aprendizaje. La enseñanza, más que un acto de transmisión de experiencias es un proceso de creación de condiciones externas o socioculturales que facilitan la construcción de las estructuras internas personales del sujeto, es decir, se modifica sus conocimientos, actitudes, habilidades y comportamientos en general, mediante situaciones, estímulos y esfuerzos que favorezcan la vivencia de las experiencias necesarias para que se produzcan las modificaciones deseadas.

La enseñanza es un proceso continuo de intercambio de conocimientos que tiene como fin facilitar el aprendizaje mediante experiencias que modifiquen los conocimientos, actitudes y comportamientos de las personas, dentro del campo educativo la enseñanza entre docente y estudiante debe ser de manera clara y concisa por lo que se deben plantear actividades que faciliten al educando lograr un aprendizaje de manera rápida.

### ***4.2.2 Importancia de enseñanza***

La enseñanza tiene como objetivo lograr que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo. Por su parte (Davini, 2008) expresa que:

La enseñanza hoy no es algo que ocurre de modo espontáneo ni representa una acción puntual. Implica una actividad sistemática y metódica, con fases a lo largo de un tiempo la enseñanza es importante porque siempre implica intenciones de transmisión cultural de una muy variada gama de contenidos y del desarrollo de diversas capacidades en quienes aprenden, desde habilidades y destrezas prácticas, desarrollo del pensamiento, hasta resolver problemas, interactuar y participar con otros, o asumir valores sociales (p. 31).

Por ende, la importancia de la enseñanza radica en que permite la transmisión de información donde se debe aplicar diferentes estrategias y técnicas que ayuden a obtener un aprendizaje significativo, la enseñanza debe llevarse con disciplina y continuidad. Además, mediante la enseñanza se forma una relación personal entre el profesor y el estudiante, teniendo en cuenta que cada persona aprende diferente por lo tanto se deben aplicar diferentes formas de enseñanza.

### ***4.2.3 Definición de aprendizaje***

Según (Castro & Guzmán, 2005) definen que el aprendizaje se presenta cuando la nueva información se asocia con el conocimiento pertinente de la estructura cognoscitiva previa del estudiante, es decir, cuando existe una relación entre el nuevo material y las estructuras cognitivas preexistentes (p. 85).

Con lo mencionado anteriormente se puede definir el aprendizaje como una forma de captar lo enseñado o el nuevo conocimiento y asociarlo con la información de nuestro sistema cognoscitivo, el aprendizaje puede surgir de diferentes maneras ya que durante toda la vida siempre se tendrá algo nuevo por aprender.

### ***4.2.4 Importancia del aprendizaje***

El aprendizaje es esencial pues a través de él se adquieren y desarrollan conocimientos, habilidades, conductas y valores que son importantes en la vida de todo ser humano, cabe mencionar que el aprendizaje es el resultado de la experimentación, atención, razonamiento y observación de los diferentes factores con los que interactuamos.

Según (Roa, 2021) indica que:

El aprendizaje es de suma importancia ya que permite relacionar los contenidos de modo no arbitrario y sustancial con lo que el estudiante ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, con una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición que le ayuda a tener un aprendizaje significativo y por ende un mejor desenvolvimiento en su formación académica (p. 67).

Tomando como referencia lo expuesto anteriormente, se puede evidenciar que el aprendizaje es un proceso que permite relacionar y asimilar los diferentes contenidos con algún aspecto específico del cual se tiene conocimiento, el aprendizaje es importante para el desarrollo de la persona pues mediante él se puede mejorar y optimizar las destrezas, habilidades y conductas.

### ***4.2.5 Factores que intervienen en el proceso de enseñanza***

Los factores que intervienen en el proceso de enseñanza según (Lackwood, Ruiz, & Valdivia, 2011) son los que se mencionan a continuación:

## **Metodología**

Una metodología activa permite dinamizar y facilitar el proceso educativo centrado en el estudiante, tomando en cuenta factores, elementos, materiales y estrategias que mejoren los resultados del proceso de enseñanza y aprendizaje, estas técnicas permitirán organizar y desarrollar actividades acordes a los contenidos de estudio.

## **Materiales didácticos**

Los materiales didácticos deben ser medios o recursos que auxilien la labor docente y sirvan para facilitar la comprensión de conceptos durante el proceso de enseñanza, estos materiales deben permitir presentar los temas o conceptos de manera clara, objetiva y accesible al estudiante estimulando así su interés y motivación por aprender.

## **Evaluación**

La forma más adecuada para que los educadores mejoren su actividad profesional y como una buena herramienta es la evaluación, pues esta es necesaria para valorar las estrategias de enseñanza y el nivel de aprendizaje de cada alumno y así poder retroalimentar los contenidos estudiados.

## **Relación docente y estudiantes**

La relación entre docente y estudiante es un factor esencial dentro del proceso de enseñanza debido a que en el aula conviven diariamente, por tal razón, este ambiente debe estar en total armonía lleno de acciones y actitudes positivas que reflejen una relación basada en el respeto y comunicación lo cual favorece al proceso educativo.

Con lo mencionado, los factores que intervienen en el proceso de enseñanza son muy importantes a considerar debido a que dentro del ámbito educativo se debe tomar en cuenta estos elementos tales como la metodología, material didáctico, técnicas de evaluación de conocimientos y la relación docente y alumno, para poder enseñar de una manera acertada, pues estos factores están directamente relacionados con la enseñanza de los estudiantes.



#### ***4.2.6 Factores que intervienen en el aprendizaje***

Los factores que intervienen en el aprendizaje y el éxito académico de manera directa o indirectamente. De acuerdo con (Raya, 2010) son los siguientes:

##### **La motivación**

La motivación es una de las claves del aprendizaje y si no se maneja bien puede provocar desinterés, apatía, escasa participación y el desenlace puede ser el no hacer nada y fracasar. La motivación es considerada como el impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción. Ésta depende de cada persona. Pero los docentes pueden potenciar teniendo en cuenta el nivel de desarrollo del alumno, sus conocimientos previos, su historial educativo y por supuesto que será de vital importancia el desarrollo de la clase, la materia y cómo se imparta.

##### **Empleo de técnicas de estudio**

El aprendizaje requiere de una buena participación por parte del alumno. Estas son herramientas útiles para la tarea que tenemos que afrontar y nos aproximan a la finalidad que pretendemos conseguir. Cada estudiante conoce cuáles son las que mejor resultado le dan, pero son recomendables: la prelectura, el subrayado, la lectura comprensiva y activa, tomar notas, hacer preguntas sobre lo leído o estudiado, realizar esquemas, mapas conceptuales, resúmenes, recitar y repasar.

##### **Factores Ambientales**

El lugar de estudio requiere de una serie de condiciones que favorezcan la sesión de estudio. Sea cual sea el lugar elegido, debe permitir la concentración y evitar las distracciones como conversaciones, interrupciones o ruidos. Este lugar debe estar ordenado, donde pueda encontrar todo el material que haga falta para evitar la pérdida de tiempo innecesaria. Además, es necesario que reúna unas condiciones adecuadas de iluminación, temperatura, ventilación y mobiliario.

##### **Factores Internos**

Son los factores que afectan al éxito o fracaso en el estudio. Debemos intentar conseguir que la relación entre atención, memoria y motivación funcione de la mejor forma posible, obteniendo así los resultados deseados. Un factor es la atención, que está muy ligada a la

concentración, qué hace referencia a una cualidad de la percepción que funciona como una especie de filtro de los estímulos ambientales, evaluando cuáles son los más importantes y dotándolos de prioridad para centrarse de manera persistente en un estímulo o actividad. La memoria hace referencia a la capacidad de retener, almacenar y recuperar información del cerebro. El cerebro humano tiene diversos tipos de memoria, de acuerdo con su duración y su contenido. Las más empleadas son la memoria a corto y a largo plazo.

Con base a lo anterior, es necesario que se consideren los diferentes factores tanto internos como externos que intervienen en el proceso de aprendizaje del estudiante, pues estos influyen en su formación escolar, por ende, si todos estos factores se dan de la manera correcta se logrará un proceso de enseñanza y aprendizaje eficaz y si sucede lo contrario se verá afectado el rendimiento del estudiante y su éxito académico, es por esto, que es de suma importancia considerar estos aspectos para brindar una educación de calidad.

#### ***4.2.7 Actores del proceso de enseñanza y aprendizaje***

En lo que concierne el quehacer educativo los principales protagonistas que intervienen en el proceso educativo son los docentes y estudiantes. (Torres & Girón, 2009) manifiestan que:

*El profesor:* es el profesional que se encarga de diagnosticar planificar, ejecutar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje; y, *los estudiantes:* son los sujetos que, participan activamente en la clase, recibiendo la ayuda del docente e interactúan con los recursos formativos que tienen a su alcance, logrando superar los objetivos previstos. La relación entre docentes y estudiantes determina el grado de empatía, interés, motivación, satisfacción e incluso de entusiasmo que el docente genera en el grupo; mientras que la relación entre estudiantes define la calidad de la integración grupal, la implementación adecuada del aprendizaje colaborativo y la convivencia escolar.

Con base a lo expuesto, los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje somos los docentes y estudiantes pues cada uno cumple su rol, el profesor es quien guía y enseña los nuevos contenidos de estudio, mientras los estudiantes participan activamente en todas las actividades planteadas durante su proceso académico, cabe mencionar que el estudiante es el principal actor del proceso de enseñanza y aprendizaje por ende, debe ser un ente activo ya que la educación gira a su alrededor, asimismo, es importante que para que este proceso se

desarrolle de la mejor manera se mantenga una buena relación y comunicación entre docente-estudiante teniendo siempre presente el respeto y los valores en general.

#### ***4.2.8 Incidencia del uso de la tecnología durante el proceso de enseñanza y aprendizaje***

La tecnología se ha convertido en un medio idóneo para la enseñanza y aprendizaje, pues ofrece al usuario un uso interactivo empleando las herramientas tecnológicas en espacio y tiempo promoviendo un mejor desempeño ya que contribuye al desarrollo de las clases para que sean más participativas y dinámicas.

Según (Reyes, Gutiérrez, de la Cruz, & Gallardo, 2023) en el desarrollo de las estrategias de enseñanza y aprendizaje se requiere el uso de variabilidad de recursos que ejercen de sostén y apoyo en el proceso educativo, estos medios se refieren a las herramientas, material y recursos tecnológicos como las plataformas virtuales que constituyen un apoyo indispensable tanto para la tarea del docente como para las actividades de aprendizajes del estudiante.

Con base a lo mencionado por el autor el uso de la tecnología durante el proceso de enseñanza y aprendizaje es esencial ya que brinda la posibilidad tanto al docente como al estudiante de utilizar varias herramientas y plataformas tecnológicas que facilitan el proceso educativo, pues, profesores y alumnos pueden interactuar con gran facilidad logrando que las clases sean más dinámicas e interactivas propiciando aprendizajes y conocimientos sólidos.

De acuerdo (Burgos, Rodríguez, & Tavárez, 2016) la tecnología brinda beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje algunos de ellos son:

- Contribuye al desarrollo de clases más participativas, interactivas y dinámicas.
- Permite el acceso a mayor fuente de información.
- Facilita la labor docente.
- Motiva la autonomía en los estudiantes.
- Propicia aprendizajes significativos.
- Desarrolla la competitividad.
- Innova la enseñanza.
- Propicia un mejor rendimiento académico.

La tecnología contribuye con grandes beneficios dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje pues mediante ella se puede implementar métodos de enseñanza nuevos teniendo siempre a la mano información actual, lo que ayuda a enriquecer el aprendizaje de los estudiantes así mismo permite el acceso a múltiples herramientas lo que mantiene el interés y

motivación del estudiante activo dentro de su formación académica, pues se enseña y aprende por medios tecnológicos ya que actualmente vivimos en una era digital donde la mayoría de las personas conoce y se familiariza con los recursos tecnológicos.

## **5. Metodología**

### **5.1 Área de estudio**

La Unidad Educativa “José Ángel Palacio” pertenece a la Zona 7, se encuentra ubicada en la ciudad y provincia de Loja, en la parroquia el Sagrario en las calles Juan de Salinas y Pasaje Rodríguez, su código AMIE es 11H0057.

Cuenta con jornada matutina, vespertina y nocturna, el nivel educativo que ofrece es: Inicial, Educación Básica y Bachillerato; cuenta con un total de 1276 estudiantes, 59 docentes y siete administrativos.

#### **Misión**

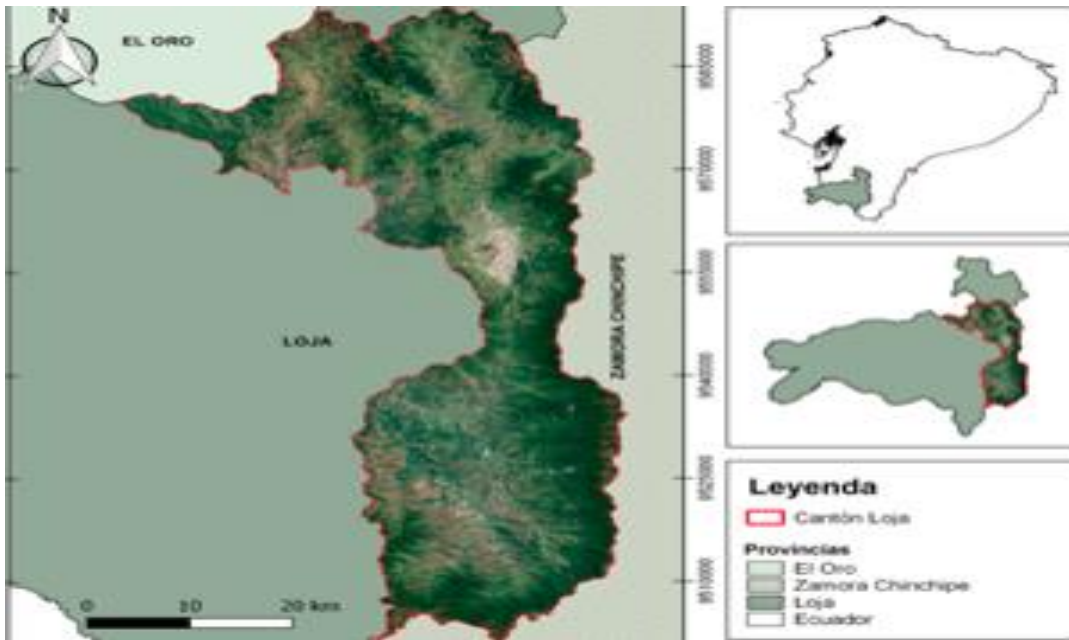
La Unidad Educativa “José Ángel Palacio”, es una entidad de carácter fiscal al servicio de la sociedad, que forma estudiantes con conocimientos científicos, con conciencia social, crítica y creativa; en donde se potencia la axiología a través de su práctica diaria para entregar a la sociedad personas con competencias científicas y humanísticas que vayan a coadyuvar al engrandecimiento de la patria.

#### **Visión**

La Unidad Educativa “José Ángel Palacio” se constituirá en una institución formadora de personas con mentalidad crítica, creativa, autosuficiente, identificados con valores y una amplia conciencia social para enfrentar el presente y los retos del futuro, mediante la utilización de las corrientes pedagógica de avanzada.

#### **Datos de Ubicación**

**Figura 1** *Mapa de la ciudad de Loja*



Nota. Imagen del mapa de Loja, del autor Balcázar C.

**Figura 2** Croquis de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”



Nota. Imagen tomada desde Google Maps

## 5.2 Procedimiento

### 5.2.1 Alcance de la investigación

El presente trabajo de investigación fue de tipo descriptivo, puesto que el objetivo principal fue de identificar y determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes, la investigación se centró en la toma de información y presentación de la misma, tal como se presentó en la realidad investigada y en base a estos se procedió a describir las relaciones entre las variables en un momento determinado.

### 5.2.2 Enfoque

El tipo de investigación fue investigación mixta, es decir, cuali-cuantitativa. Se hizo uso de lo cualitativo para la descripción, análisis, interpretación y explicación de los fenómenos que se encontraron en la realidad investigada. La investigación cuantitativa se la aplicó para examinar de manera numérica los datos obtenidos, por lo tanto, permitió la cuantificación y medición de los resultados extraídos en los instrumentos aplicados.

### 5.2.3 Métodos

- **Descriptivo:** Permitted la presentación de la información sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”, además, permitió describir de manera minuciosa los resultados que se obtuvieron y cómo se manifestaron en los instrumentos de investigación, para posteriormente llevar a cabo la interpretación.
- **Analítico:** Se empleó para realizar una revisión general de literatura, para luego desagregar sus partes o elementos teniendo en consideración, las variables sobre las estrategias lúdicas y el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de comprender la esencia del objeto de estudio e indagar su comportamiento en la realidad investigada.
- **Sintético:** Posterior al análisis, se realizó un razonamiento lógico y de este modo se pudo abstraer las partes más importantes y particulares de la información que se

recolectaron de las variables de estudio. Asimismo, favoreció a la construcción y formulación de las conclusiones del trabajo de investigación.

- **Estadística descriptiva:** Permitió procesar la información recabada con los instrumentos de investigación. Específicamente, se la utilizó al momento de contabilizar la frecuencia en la que se presentaron los hechos y obtener los porcentajes respectivos. También fue de mucha utilidad en la representación gráfica de los datos recabados.

#### *5.2.4 Técnicas e instrumentos*

- **Entrevista:** Permitió obtener información sobre las estrategias lúdicas que aplica la docente y las características del proceso de enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales desarrollada por los estudiantes. Fue aplicada a la docente del sexto grado paralelo A, para lo cual se elaboró una entrevista, que contuvo los ítems generales que orientaron el diálogo entre el entrevistado y el entrevistador. Fue necesario solicitar autorización a las autoridades de la Institución y coordinar fecha y hora de aplicación con la docente. La información fue registrada a través del diario de campo, mediante el diálogo, se fue registrando información relevante e importante para su posterior análisis y presentación.
- **Encuesta:** Esta técnica sirvió para aplicarla a la muestra de estudiantes del sexto grado paralelo A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”, con el propósito de indagar a profundidad y obtener información acerca de las estrategias lúdicas y su incidencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, la misma que constó de diez preguntas de selección múltiple y de estimación.
- **Observación:** Fue aplicada por la investigadora en cinco ocasiones la cual permitió observar directamente y vincularse con el lugar de investigación, además, de evidenciar el problema de investigación teniendo en consideración las variables de estudio y el desempeño de la docente y estudiantes del sexto grado paralelo A dentro del aula de clases. Luego de aplicar la ficha de observación se procedió a sintetizar y analizar los resultados obtenidos.

La ficha de observación constó de cuatro apartados, el primero se compuso de tres indicadores orientados a la interacción lúdica de la docente en el Área de Estudios Sociales; el segundo por dos indicadores, enfocados en conocer si la docente



implementó juegos interactivos para dinamizar las actividades dentro de la misma área; el tercer apartado permitió conocer las estrategias lúdicas que utiliza la docente dentro del Área de Estudios Sociales; por último, el cuarto apartado abordó el proceso de enseñanza y aprendizaje que tiene la docente con la finalidad de indagar si la educadora propicia un aprendizaje activo tanto individual como colectivo, apoyada en las actividades lúdicas.

### ***5.2.5 Población y Muestra***

La población estuvo integrada con un total de 15 personas; una docente y 14 estudiantes entre hombres y mujeres, los cuales pertenecen al sexto grado de EGB paralelo A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”. Al ser una población pequeña no se obtuvo muestra y se involucró en la investigación a toda la población.

## **5.3 Procesamiento y análisis de datos**

### ***5.3.1 Organización de la información***

Una vez aplicados los instrumentos de investigación, se procedió a la organización de los datos recabados de la encuesta, la entrevista y la ficha de observación que han sido utilizados. Para ello, se procedió a la agrupación de las preguntas de los instrumentos, tomando en consideración la relación que mantengan con los objetivos y así dar respuestas a las preguntas de investigación.

Asimismo, se realizó una comparación de las respuestas dadas por el docente con las respuestas de los estudiantes, contrastando también con la información recabada con la ficha de observación y de esta manera obtener resultados pertinentes de la investigación. De este modo, se procedió al procesamiento, representación y análisis de los resultados obtenidos para un mejor entendimiento de los datos recolectados, lo cual permitió obtener las conclusiones correspondientes a la investigación que se realizó.

### ***5.3.2 Procesamiento de la información***

La información organizada fue tabulada haciendo uso de la estadística descriptiva. En el caso de las preguntas cerradas se procedió a contabilizar la frecuencia en la que se presentaron los indicadores, y a obtener los porcentajes respectivos de los instrumentos previamente aplicados.

En el caso de las preguntas abiertas, se procedió a sistematizar las respuestas para obtener una visión general sobre el tema que se está preguntando, así mismo, se analizó la información recopilada para su posterior presentación.

### ***5.3.3 Representación de la información***

La información tabulada fue expresada a través de la gráfica de barras, para lo cual se hizo uso del programa ofimático de Excel. Este procedimiento facilitó la objetivación y comprensión de los datos para finalmente realizar la comprobación y verificación de los objetivos planteados en la investigación esto permitió interpretar los resultados asignando valores numéricos para poder obtener conclusiones sobre el tema de estudio.

### ***5.3.4 Análisis de los datos***

El análisis de los datos se realizó con la organización y reducción de datos mediante la integración y la categorización de análisis fundamentales de cada instrumento, de modo que los patrones y los temas puedan identificarse y vincularse fácilmente luego se procedió a interpretar de los resultados de cada instrumento aplicado.

Por ende, esto sirvió para poder analizar con mayor acierto los procesos y fenómenos que se presentaron teniendo en cuenta la información recopilada de la entrevista y el cuestionario, asimismo, se relacionó la información obtenida con el marco teórico referente al tema de investigación para luego de cada análisis poder obtener una conclusión de los datos e información obtenida frente al problema de investigación.

### ***5.3.5 Formulación de la propuesta***

Con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el sexto grado se planteó una guía didáctica con diferentes actividades planificadas utilizando diversas estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” pues se construyó a través de los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados con el fin mejorar del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

## 6. Resultados

### 6.1 Resultados obtenidos de la entrevista aplicada a la docente

#### 1. ¿Cómo define usted las estrategias lúdicas?

**RD:** Defino a las estrategias lúdicas como una serie de juegos, dinámicas, juegos de mesa o bingos que se pueden utilizar en diferentes asignaturas.

**CI:** Con base a la entrevista, se infiere que la docente conoce y tiene una idea clara de que son las estrategias lúdicas, las mismas que son esenciales en la labor docente ya que permiten desarrollar un aprendizaje interactivo.

Es importante que la docente tenga conocimiento sobre las estrategias lúdicas ya que muchos de los juegos ayudan al desarrollo de habilidades sociales, es decir, por medio de la interacción entre estudiantes y al participar en actividades lúdicas, pueden desarrollar habilidades como la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo los cuales son esenciales en el entorno educativa y en la vida cotidiana.

#### 2. ¿Usted utiliza estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?

**RD:** Si, utilizo las estrategias lúdicas porque estas estrategias permiten un proceso de enseñanza y aprendizaje más dinámico con todos los estudiantes.

**CI:** Es importante la implementación y utilización de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que permiten el desarrollo de la creatividad y competencias sociales, además, brinda a los docentes la oportunidad de trabajar con nuevas herramientas y estrategias para el crecimiento y estímulo de las diferentes competencias y habilidades de los estudiantes.

Al utilizar las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje hacen que este proceso sea más divertido y atractivo para los estudiantes. El juego tiene la capacidad de captar la atención de los educandos, lo que aumenta su motivación y compromiso con los contenidos de estudio.

**3. ¿Qué importancia tiene para usted el uso de estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje con sus estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales?**

**RD:** Considero que son muy importantes ya que permiten que los estudiantes aprendan bien y participen de manera activa en lo que corresponde a la asignatura que imparto, esto es, Estudios Sociales.

**CI:** El uso de estrategias lúdicas es de gran importancia en el ámbito educativo pues propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y predispone la atención del niño lo cual motiva al aprendizaje de los temas de clases impartidos.

Al momento que la docente utiliza las estrategias lúdicas a través del juego puede desafiar y estimular el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad ya que al incorporar estas estrategias los docentes pueden fomentar el desarrollo cognitivo de los estudiantes de una manera entretenida y efectiva.

**4. ¿Qué materiales utiliza usted para impartir las clases de Estudios Sociales?**

**RD:** El material que utilizo son diapositivas, mapas conceptuales y papelotes.

**CI:** De acuerdo con la entrevista la docente hace uso de material un poco tradicional lo cual no favorece al aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, pues para enseñar esta asignatura es muy beneficioso utilizar material como mapas, maquetos, audiovisual y material didáctico acorde al tema de clase.

Asimismo, es importante que se fomente el juego ya que proporcionan una forma de aprendizaje práctico y experimental, pues a través de actividades lúdicas los estudiantes pueden experimentar conceptos y aplicar conocimientos de manera práctica, lo que favorece a la consolidación y comprensión de los contenidos.

**5. ¿Cómo incide para usted el uso del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?**

**RD:** Considero que el juego incide mucho porque los estudiantes comprenden de mejor manera los temas de clases.

**CI:** El juego dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje es importante ya que permite el desarrollo de las destrezas y propicia un ambiente armónico para una mejor convivencia e interacción entre docentes y estudiantes.

El juego puede hacer que la información sea más memorable, ya que los conceptos aprendidos a través de experiencias lúdicas a menudo se retienen de manera más efectiva, pues, la conexión emocional y la participación activa contribuyen a la retención a largo plazo.

**6. ¿Cuál sería su valoración en lo que corresponde aplicar juegos para fomentar el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?**

**RD:** Excelente, todos los docentes debemos aplicar el juego en todas las asignaturas ya que es muy útil al momento de trabajar con niños.

**CI:** En base a la entrevista la docente considera que es muy importante y útil aplicar juegos para el aprendizaje de los Estudios Sociales, pues es esencial tomar en cuenta que el juego es una actividad natural en los niños por tal razón es muy beneficioso practicarlo dentro del ámbito educativo, ya que, como herramienta fomenta la adquisición de los aprendizajes y habilidades esenciales en los educandos.

Además, es esencial utilizar diferentes tipos de juegos ya que contribuye a reducir el estrés y la ansiedad ocasionada con el aprendizaje. Cuando los estudiantes se divierten mientras aprenden, es más probable que vean el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera positiva y esto a su vez tiene un impacto positivo en su bienestar emocional lo que favorece a su aprendizaje.

**7. ¿Usted como docente con qué frecuencia ha implementado con sus estudiantes actividades lúdicas que fomenten el aprendizaje de los Estudios Sociales?**

**RD:** Sí he aplicado ocasionalmente las estrategias lúdicas con mis estudiantes ya que estas permiten desarrollar un ambiente más favorable para un aprendizaje significativo.

**CI:** La docente aplica ocasionalmente las estrategias lúdicas pues consideran que estas son muy favorables para el aprendizaje de los estudiantes ya que ayudan a mejorar su rendimiento académico y a tener un aprendizaje significativo.

Las estrategias lúdicas deben ser aplicadas muy frecuentemente en el ámbito educativo pues, permiten adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, los docentes pueden personalizar las actividades lúdicas para atender las diversas necesidades de sus estudiantes, promoviendo así un entorno de aprendizaje más inclusivo.

**8. ¿Cómo docente qué estrategias lúdicas utiliza para impartir las clases de Estudios Sociales?**

**RD:** Utilizó las dinámicas como estrategia lúdica y esta va a estar relacionada con el tema de clases.

**CI:** En base a la entrevista la estrategia lúdica utilizada por la docente son las dinámicas ya que, esta estrategia contribuye a un aprendizaje más dinámico donde el estudiante es el ente activo y constructor de su propio aprendizaje.

Es fundamental hacer uso de varias estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que al incorporarlas no sólo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también mejora la calidad del proceso educativo al promover la participación, el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas y crear un ambiente de aprendizaje más positivo.

**9. ¿Cree usted que los estudiantes se encuentran satisfecho con la forma de enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales**

**RD:** Creo que sí ya que he logrado cumplir los objetivos de aprendizajes que se plantean dentro de la asignatura de Estudios Sociales.

**CI:** De acuerdo con la entrevista la docente considera que su método de enseñanza es muy bueno pues ha logrado cumplir con los objetivos propuestos, cabe mencionar, que es importante innovar dentro de la labor docente ya que al aplicar nuevas estrategias y herramientas se puede conseguir en los estudiantes aprendizajes sólidos.

Es fundamental que los docentes innoven siempre su proceso de enseñanza y aprendizaje para que los estudiantes lo encuentren más atractivo e interesante pues al momento de hacer uso de estrategias lúdicas o métodos novedosos los docentes pueden captar la atención de sus estudiantes y mantener su interés lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje más dinámico y sólido.

**10. ¿Considera usted que se puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, con la aplicación de estrategias lúdicas, mediante la aplicación de una guía didáctica?**

**RD:** Si, considero que se puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje con la ayuda de una guía didáctica ya que esta facilitaría la labor docente para enseñar de manera óptima la asignatura de Estudios Sociales.

**CI:** De acuerdo con la entrevista la docente ve necesario y está dispuesta a utilizar una guía didáctica. La utilización de una guía didáctica es esencial en la labor docente ya que esta sirve de apoyo para desempeñar de mejor manera el rol docente, además, esta guía brinda la posibilidad de implementar nuevas estrategias para promover la participación activa de todos los estudiantes.

La guía didáctica sirve de gran ayuda a los docentes pues permite organizar y estructurar el contenido de estudio, así mismo permiten una ejecución de elecciones efectivas promoviendo un entorno de aprendizaje más organizado y enfocado acorde a las temáticas de estudio.

### **Análisis general**

De acuerdo con la información obtenida en la entrevista aplicada a la docente se infiere que tiene un conocimiento un tanto limitado sobre las estrategias lúdicas y cómo puede aplicarlas al momento de enseñar la asignatura de estudios sociales, pues se evidencia que lleva una enseñanza se puede decir tradicionalista sin material didáctico que le sirva de apoyo para su labor docente.

El uso de las estrategias lúdicas en la enseñanza es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes y para mejorar la calidad del proceso educativo ya que estas actividades lúdicas motivan al estudiante y capturan su atención generando un ambiente de aprendizaje más motivador. Al utilizar juegos y dinámicas se despierta el interés y la curiosidad del educando lo que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por ende, es esencial que la docente aplique las estrategias lúdicas ya que mediante ellas puede integrar juegos, promover la participación, fomentar la colaboración y propiciar una retroalimentación de los contenidos impartidos, pues como docente siempre tiene que estar dispuesta a la innovación y a la búsqueda de nuevas estrategias, herramientas y métodos que puedan ayudar a crear un ambiente de aprendizaje estimulante y efectivo que motive a los estudiantes aprender.

## 6.2 Resultados obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes

**P1: ¿Cuál de las dos respuestas consideran que hacen referencia a las estrategias lúdicas?**

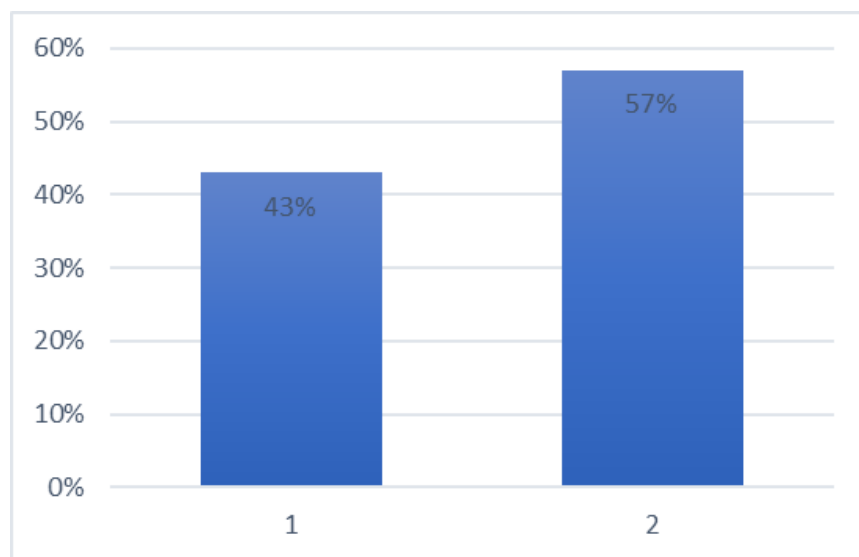
**Tabla 1.** Definición de estrategias lúdicas

Ítems	f	%
A	6	43%
B	8	57%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Significado de estrategias lúdicas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Figura 3.** Definición de estrategias lúdicas



**Nota:** Significado de estrategias lúdicas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

### Análisis

En la tabla N°1, se expresa que el 57% de estudiantes encuestados desconocen cuál es la definición de las estrategias lúdicas, mientras que el 43% conoce cuál es la correcta definición de las estrategias lúdicas.

### Interpretación

En lo que corresponde a la definición de las estrategias lúdicas es importante que los estudiantes conozcan aquellas concepciones ya que pueden motivar al docente a que se



incluyan estas estrategias dentro de su proceso de enseñanza y aprendizaje pues contribuyen de manera efectiva en su rendimiento académica y mejoran las normas de convivencia ya que el niño puede comunicarse, socializar y trabajar en equipo en un ambiente de juego.

**P2: ¿Está de acuerdo en estudiar la asignatura de Estudios Sociales mediante estrategias lúdicas?**

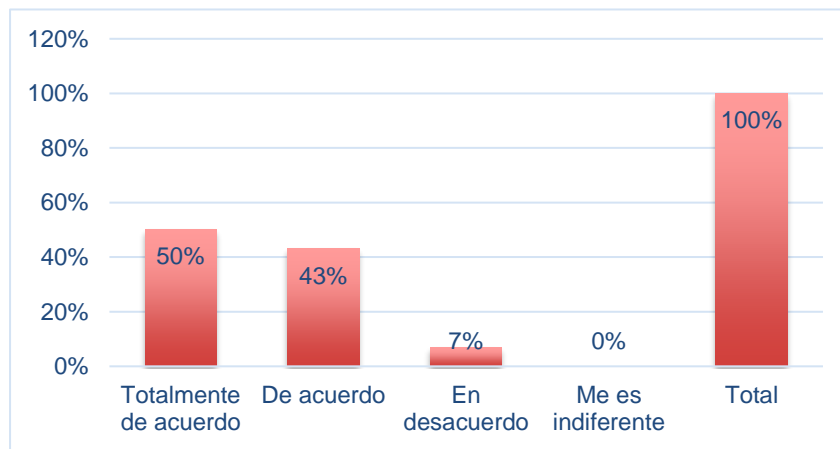
**Tabla 2.** Aprender Estudios Sociales mediante estrategias lúdicas

Ítems	f	%
Totalmente de acuerdo	7	50%
De acuerdo	6	43%
En desacuerdo	1	7%
Me es indiferente	0	0%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Conocer Estudios Sociales a través de estrategias lúdicas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Figura 4.** Aprender Estudios Sociales mediante estrategias lúdicas



**Nota:** Conocer Estudios Sociales a través de estrategias lúdicas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Análisis**

En la tabla N°2, el 50% de los estudiantes mencionan que están totalmente de acuerdo con estudiar la asignatura de Estudios Sociales mediante estrategias lúdicas; el 43% manifiesta que está de acuerdo; mientras el 7% expresan que están en desacuerdo; y, al 0% le es indiferente.

**Interpretación**

Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental incluir las estrategias lúdicas ya que estas permiten a través del juego reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias en los estudiantes, además, de que es una forma innovadora de enseñar ya que despierta el interés del alumno por aprender y este es el actor principal de su propio aprendizaje pues se ve involucrado directamente en estas actividades lúdicas y se deja de lado aquella enseñanza tradicionalista.

**P3: ¿En qué medida valora usted la importancia de que su docente utilice estrategias lúdicas que se enfoquen en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?**

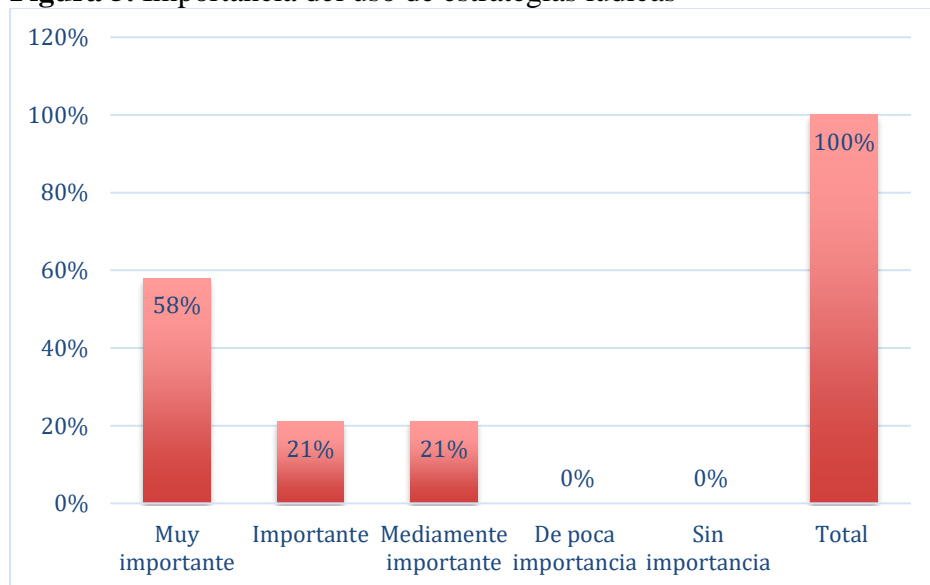
**Tabla 3.** Importancia del uso de estrategias lúdicas

Ítems	f	%
Muy importante	8	58%
Importante	3	21%
Mediamente importante	3	21%
De poca importancia	0	0%
Sin importancia	0	0%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Relevancia del uso de estrategias lúdicas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Figura 5.** Importancia del uso de estrategias lúdicas



**Nota:** Relevancia del uso de estrategias lúdicas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

## Análisis

En la tabla N°3 se puede evidenciar que un 58% de los estudiantes encuentran muy importante que la docente utilice estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales; mientras que el 21% considera que es importante; el 21% expresa que es medianamente importante; posteriormente el 0% alude que es de poca importancia, y sin importancia.

## Interpretación

Es esencial en la labor docente utilizar las estrategias lúdicas pues estas ayudan a que los estudiantes exploren sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas y al mismo tiempo brindan la oportunidad para determinar el grado de conocimiento que ha adquirido el educando durante las clases, pues esto aporta tanto a su desarrollo integral y académico.

### **P4: ¿En qué medida considera usted que incide el uso del juego como estrategia lúdica en el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?**

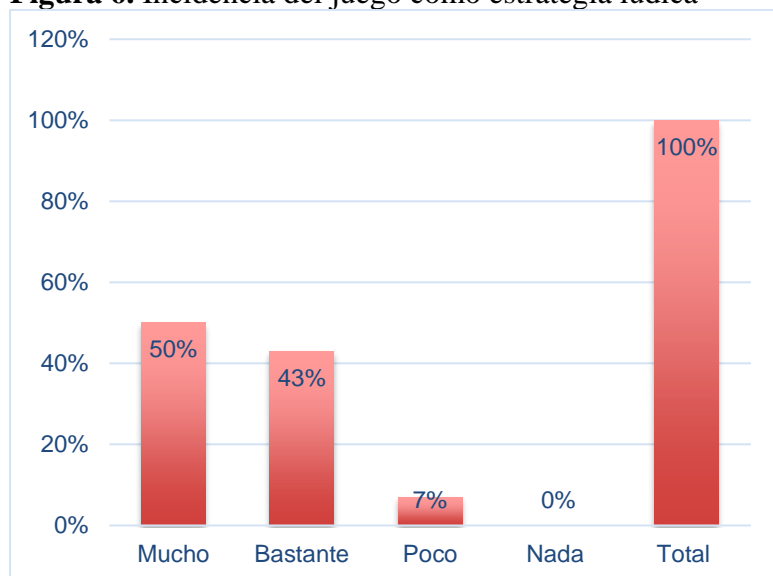
**Tabla 4.** Incidencia del juego como estrategia lúdica

Ítems	f	%
Mucho	7	50%
Bastante	6	43%
Poco	1	7%
Nada	0	0%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Influencia del juego como estrategia lúdica

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Figura 6.** Incidencia del juego como estrategia lúdica



**Nota:** Influencia del juego como estrategia lúdica

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

### **Análisis**

En la tabla N°4, se aprecia que el 50% de los estudiantes consideran que incide mucho el juego como estrategia lúdica en el aprendizaje de los Estudios Sociales; mientras que el 43% expresan que bastante; el 7% que poco; posteriormente el 0% que nada.

### **Interpretación**

El juego como estrategia lúdica dentro de la enseñanza y aprendizaje es importante pues a través de él se puede desarrollar el conocimiento y competencias sociales y emocionales ya que, el juego permite crear vínculos con los demás, compartir y resolver problemas fortaleciendo las habilidades y aprendizajes adquiridos por los estudiantes.

**P5: ¿Cuál sería su valoración en lo que corresponde a que la docente aplique juegos para fomentar el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales?**

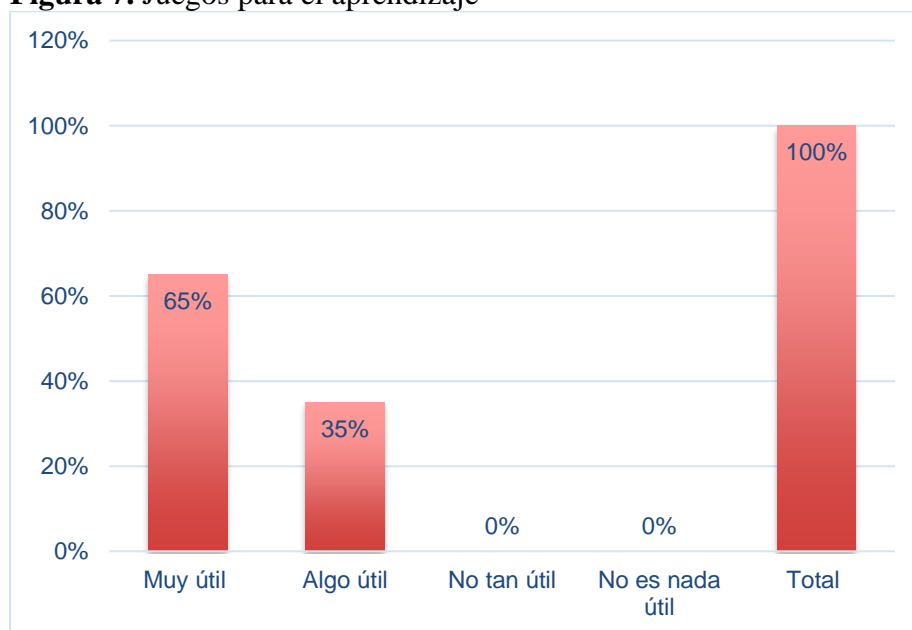
**Tabla 5.** Juegos para el aprendizaje

Ítems	f	%
Muy útil	9	65%
Algo útil	5	35%
No tan útil	0	0%
No es nada útil	0	0%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Aplicación del juego para promover el aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Figura 7.** Juegos para el aprendizaje



**Nota:** Aplicación del juego para promover el aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

## Análisis

En la tabla N°5, se evidencia que el 65% de los estudiantes mencionan que es muy útil que la docente aplique juegos para fomentar el aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, por otro lado; el 35% manifiesta que es algo útil; mientras que el 0% que no es tan útil y no es nada útil.

## Interpretación

En la educación es importante la aplicación de estrategias que fomenten un aprendizaje significativo, por ende, el juego es una estrategia lúdica de gran importancia a la hora de enseñar ya que más allá de brindar la oportunidad de divertirse, también enriquece el cerebro

y el cuerpo pues, incide en el desarrollo de las habilidades y capacidades para planificar, organizar y relacionarse y permite que el alumno aprenda mediante la experimentación y exploración y construya sus propios conocimientos.

**P6: ¿Con qué frecuencia ha participado con sus compañeros de aula en actividades lúdicas que fomentan el aprendizaje de los Estudios Sociales?**

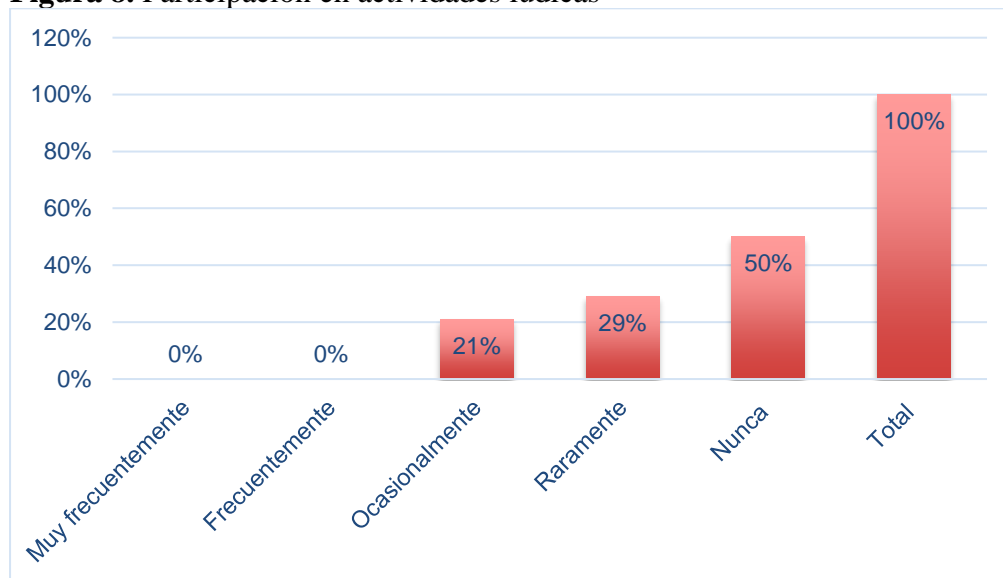
**Tabla 6.** Participación en actividades lúdicas

Ítems	f	%
Muy frecuentemente	0	0%
Frecuentemente	0	0%
Ocasionalmente	3	21%
Raramente	4	29%
Nunca	7	50%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Intervención en actividades lúdicas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Figura 8.** Participación en actividades lúdicas



**Nota:** Intervención en actividades lúdicas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Análisis**

En la tabla N°6 el 50% de estudiantes manifiestan que nunca han participado con sus compañeros de aula en actividades lúdicas; el 29% que participan raramente; 21% expresan que ocasionalmente; mientras que el 0% frecuentemente y muy frecuentemente.

## Interpretación

Las actividades lúdicas constituyen un aliado eficaz para fomentar el aprendizaje significativo, por ende, el docente debe reflexionar sobre su práctica pedagógica y determinar qué actividades y estrategias favorecen a la participación, ya que esta es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje para lograr interacción e interactividad dentro de un ambiente educativo, además, de que permite conocer si los estudiantes han aprendido el tema de clases y si es necesario la retroalimentación.

### **P7: De las siguientes estrategias lúdicas. ¿Cuáles utiliza su maestra durante las clases de Estudios Sociales?**

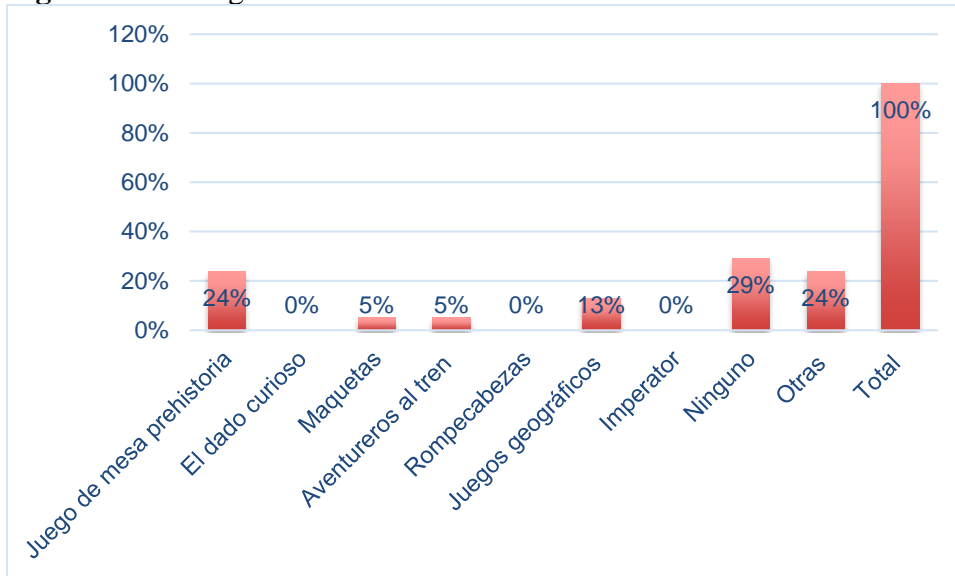
**Tabla 7.** Estrategias lúdicas utilizadas

Ítems	f	%
Juego de mesa prehistoria	5	24%
El dado curioso	0	0%
Maquetas	1	5%
Aventureros al tren	1	5%
Rompecabezas	0	0%
Juegos geográficos	3	13%
Imperator	0	0%
Ninguno	6	29%
Otras	5	24%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Tipos de Estrategias lúdicas implementadas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Figura 9.** Estrategias lúdicas utilizadas



**Nota:** Tipos de Estrategias lúdicas implementadas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

### **Análisis**

En la tabla N°7, referente a que tipo estrategia lúdicas utiliza la docente durante sus clases; el 29% manifiesta que ninguna; el 24% que otras; el 24% mencionan juegos de mesa prehistoria; el 13% juegos geográficos; el 5% maquetas; el 5% aventureros al tren; mientras que el 0% el dado curioso, rompecabezas e imperator.

### **Interpretación**

De acuerdo con los resultados en su mayoría la docente no utiliza estrategias lúdicas durante sus clases, lo cual no es muy favorable para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes ya que se sigue llevando una educación tradicionalista, y el docente debe apostar a la innovación educativa implementando nuevas herramientas y estrategias para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, las estrategias lúdicas propician espacios dinámicos, atractivos y ricos en experiencias.



## P8: ¿Qué material utiliza su docente para impartir las clases de Estudios Sociales?

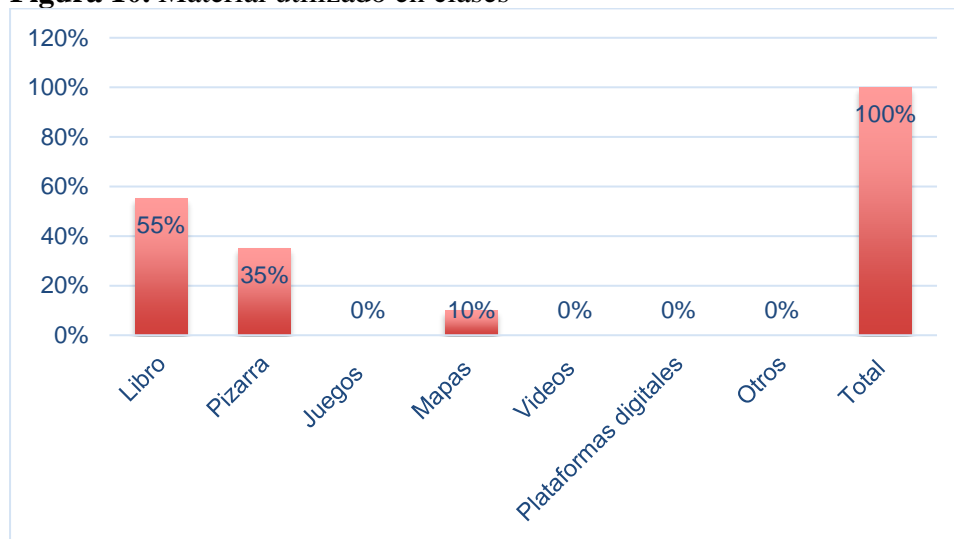
**Tabla 8.** Material utilizado en clases

Ítems	f	%
Libro	11	55%
Pizarra	7	35%
Juegos	0	0%
Mapas	2	10%
Videos	0	0%
Plataformas digitales	0	0%
Otros	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Recursos manejados en clases

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Figura 10.** Material utilizado en clases



**Nota:** Recursos manejados en clases

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

### Análisis

En la tabla N°8, referente al material que utiliza la docente para impartir las clases de Estudios Sociales, el 55% expresan que utiliza el libro; el 35% que la pizarra; el 10% que mapa; mientras que el 0% juegos, videos, plataformas digitales y otros.

### Interpretación

El uso de material didáctico es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, debido a que permite el desarrollo de la concentración cabe mencionar, que los docentes conocen la importancia de este material sin embargo no lo llevan a la práctica, por ende, es importante resaltar que el material didáctico estimula la función de los sentidos y permite acceder de manera fácil a la adquisición de habilidades y destrezas.

**P9: ¿En qué medida se encuentra usted satisfecho con la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales utilizada por su docente?**

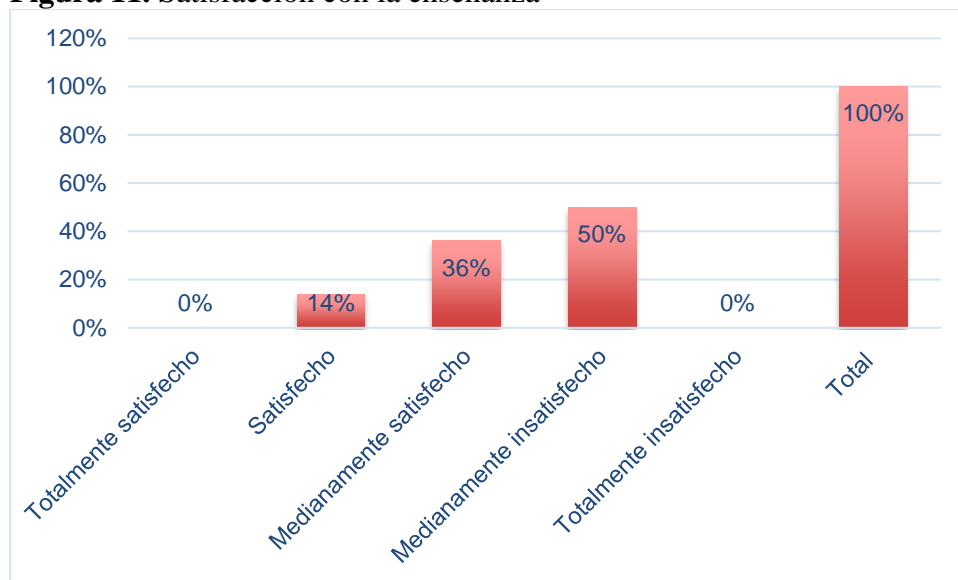
**Tabla 9.** Satisfacción con la enseñanza

Ítems	f	%
Totalmente satisfecho	0	0%
Satisfecho	2	14%
Medianamente satisfecho	5	36%
Medianamente insatisfecho	7	50%
Totalmente insatisfecho	0	0%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Conformidad con la enseñanza de Estudios Sociales

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

**Figura 11.** Satisfacción con la enseñanza



**Nota:** Conformidad con la enseñanza de Estudios Sociales

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

## Análisis

En la tabla N°9 se evidencia que el 50% de los estudiantes se encuentran medianamente insatisfechos con la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales utilizada por su docente, el 36% medianamente satisfecho y el 14% satisfecho; mientras que el 0% totalmente satisfecho e insatisfecho.

## Interpretación

Es importante innovar dentro de la enseñanza pues de acuerdo con los resultados los estudiantes se encuentran medianamente satisfechos con la enseñanza utilizada por su maestra, por lo cual, la labor docente implica que el educador siempre tiene que estar dispuesto a innovar y utilizar nuevos métodos y ambiente que permitan un cambio para que los estudiantes prosperen favorablemente en el logro de los aprendizajes y así lograr la satisfacción dentro de proceso educativo.

**P10: ¿En qué medida considera usted que su docente puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, con la aplicación de estrategias lúdicas, utilizando una guía didáctica?**

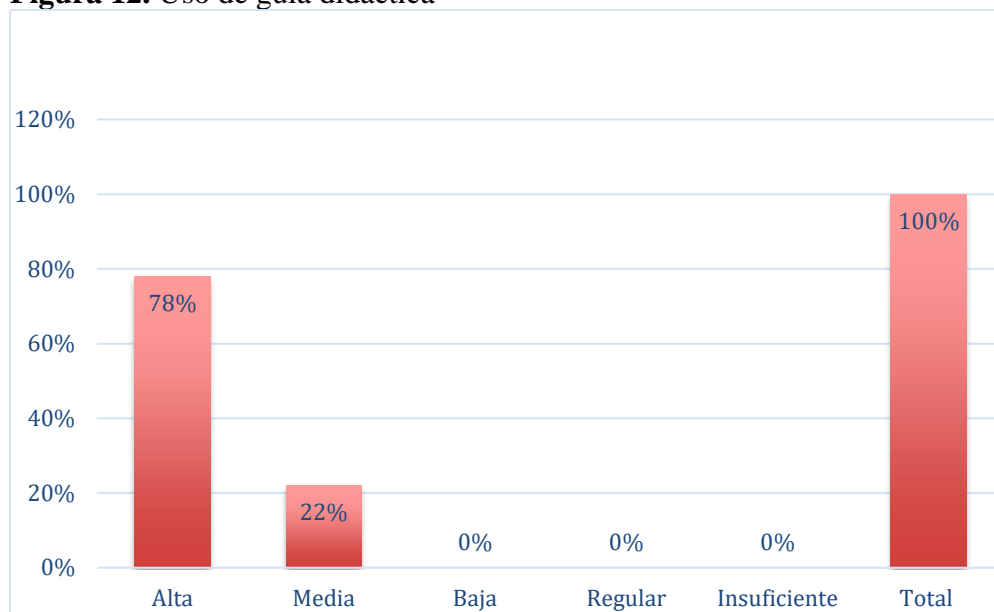
**Tabla 10.** Uso de guía didáctica

Ítems	f	%
Alta	11	78%
Media	3	22%
Baja	0	0%
Regular	0	0%
Insuficiente	0	0%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Utilidad de guía didáctica

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa osé Ángel Palacio.

**Figura 12.** Uso de guía didáctica



**Nota:** Utilidad de guía didáctica

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes del sexto grado A de la Unidad Educativa “José Ángel Palacio”.

### **Análisis**

En la tabla N°10, el 78% de los estudiantes encuestados encuentran alta la posibilidad que su docente pueda mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales con la aplicación de estrategias lúdicas, utilizando una guía didáctica; mientras que el 22% alude que media; y, el 0% baja, regular e insuficiente.

### **Interpretación**

La aplicación de estrategias lúdicas favorece al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje debido a que están enfocadas a crear un ambiente armónico dónde los estudiantes están inmersos en el proceso de aprendizaje mediante el juego a través de actividades divertidas y amenas, asimismo, las guías didácticas sirven de apoyo al docente ya que este recurso optimiza el proceso educativo permitiendo la autonomía del estudiante en las actividades a realizar.

## 7. Discusión

El presente trabajo de investigación está orientado en las estrategias lúdicas y su incidencia en la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” periodo 2023-2024.

Las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje son muy cruciales pues tienden a captar la atención de los estudiantes de manera efectiva lo que ayuda a mantener su interés en el tema de clase, además, contribuyen a que el aprendizaje sea más atractivo, efectivo y significativo ya que los educandos se divierten mientras aprenden.

El propósito de la investigación son el uso de las estrategias lúdicas y su incidencia en la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales; en este proceso se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de estudios sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” periodo 2023-2024.

En la investigación se plantearon tres objetivos específicos:

El *primer objetivo* estuvo direccionado a determinar cómo inciden las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales.

Para dar cumplimiento al mismo se tomó como referencia las preguntas de la entrevista docente y las preguntas de la encuesta aplicada a los estudiantes del sexto grado, cuyos resultados fueron los siguientes: Con base a la pregunta tres del cuestionario aplicada a los estudiantes se evidenció que un 58% de los estudiantes encuentran muy importante que la docente utilice estrategias lúdicas para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales; mientras que el 21% consideran que es importante; y, el 21% expresa que medianamente importante. Al igual que la pregunta cuatro en la que se apreció que el 50% de los estudiantes consideran que incide mucho el juego como estrategia lúdica; mientras que el 43% expresa que bastante; y, el 7% que poco. Además, se consideró la pregunta tres de la entrevista aplicada a la docente la que hace referencia a: ¿Qué importancia tiene para usted el uso de estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza y aprendizaje con sus estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales?, la docente menciona que considera que son muy importantes ya que permiten que los estudiantes aprendan bien y participen de manera activa en las actividades de la asignatura que imparto, esto es, Estudios Sociales. Asimismo, la pregunta cinco ¿Cómo incide para usted el uso del juego en el proceso de enseñanza y

aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales? a la cual respondió considero que el juego incide mucho porque los estudiantes comprenden de mejor manera los temas de clases.

Según (Candela & Benavides, 2020) las actividades lúdicas son parte fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje ya que favorece en las personas la autoconfianza, autonomía y la formación integral, y se debe partir de los principios que rigen la educación como son: la integralidad, participación y la lúdica esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitivas, comunicativas, socio afectivas, corporales y éticas.

Partiendo del criterio expuesto por el autor, las estrategias lúdicas inciden en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales pues mediante ellas los estudiantes pueden comprender mejor los temas de clases ya que favorecen a la autonomía y participación mediante el juego permitiendo que desarrollen sus habilidades y capacidades cognitivas, socio afectivas y comunicativas en este proceso de socialización.

De acuerdo con (Peralta & Guamán, 2020) las estrategias lúdicas fomentan el trabajo autónomo del estudiante, favoreciendo un mayor nivel de compromiso y responsabilidad, así como potencializan las competencias para aprender, lo que favorece a la creación de espacios cooperativos para el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales, haciendo responsable al propio estudiante de su aprendizaje para conseguir conocimientos más sólidos.

Con lo mencionado anteriormente estas estrategias favorecen a la autonomía del estudiante, pues al participar en actividades lúdicas van construyendo su propio aprendizaje, además, que le permite desarrollar sus competencias y habilidades sociales y comunicativas, por lo cual, son esenciales incorporarlas dentro del proceso educativo y en la asignatura de Estudios Sociales.

Siendo así, se puede evidenciar que por parte de la docente y estudiantes consideran que las estrategias lúdicas inciden de forma positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, pero este conocimiento solo queda en teoría ya que, dentro del aula de clases no se practican estas estrategias al momento de enseñar, es por ello que no se presenta un gran interés por parte de los estudiantes al momento de adquirir nuevos conocimientos, la falta de actividades lúdicas no permite dinamizar este proceso y los contenidos de clases para que exista una participación activa en el aula.

En el *objetivo dos* se plantean analizar los tipos de estrategias lúdicas que implementa la docente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, en la asignatura de Estudios Sociales.

Para dar cumplimiento a este objetivo se tomó como referencia la pregunta siete de la encuesta aplicada a los estudiantes donde se evidenció que el 29% de los estudiantes manifestaron que no se utiliza estrategias lúdicas; el 24% que se utiliza otras; al igual que el

24% juegos de mesas prehistóricas; el 13% juegos geográficos; 5% maquetas y, el 5% aventureros al tren. De la entrevista a la docente se consideró la pregunta ocho ¿Cómo docente qué estrategias lúdicas utiliza para impartir las clases de Estudios Sociales? a la que la docente respondió utilizo las dinámicas como estrategias lúdicas y esta va a estar relacionada con el tema de clases.

Según (Guzmán & Zambrano, 2017) plantean que una estrategia lúdica es importante dentro del contexto educativo, pues se ha determinado que, al no utilizar la práctica o el juego como forma de aprendizaje el rendimiento de cada uno de los educandos puede llegar a ser nulo. Es necesario que se vinculen actividades que despierten el interés de los estudiantes y que ayuden a desarrollar diferentes capacidades significativas para su vida.

Las estrategias lúdicas que el docente elija y utilice inciden bastante al momento de impartir nuevos conocimientos a los estudiantes, puesto que estas herramientas pueden desafiar y estimular las habilidades cognitivas de los educandos, como la toma de decisiones, resolución de problemas y la creatividad. Al no implementar estas estrategias dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales se pierde el interés de los estudiantes por aprender acerca de esta materia ya que se sienten desmotivados por el método de enseñanza poco llamativo y nada dinámico.

(Piedra, 2018), sostiene que todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza como son la participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competencia y obtención de resultados en situaciones difíciles.

Con base en lo expuesto para actualizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales los docentes pueden implementar diversas estrategias lúdicas a fin de dinamizar este proceso pueden hacer uso de herramientas tecnológicas y recursos lúdicos para que exista una mayor participación e interacción entre docente y alumno facilitando la comprensión de los contenidos de estudio e incrementando el interés por esta asignatura.

Finalmente, el tercer objetivo específico dentro de la investigación es: diseñar una guía didáctica con estrategias lúdicas para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

Para llevar a cabo este objetivo se consideró la pregunta diez del cuestionario aplicado a los estudiantes donde el 78% de los encuestados encuentran alta la posibilidad que su docente

pueda mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales con la aplicación de estrategias lúdicas, utilizando una guía didáctica; mientras que el 22% alude que media. Igualmente, de la entrevista a la docente se contempló la pregunta diez ¿Considera usted que se puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, con la aplicación de estrategias lúdicas, mediante la aplicación de una guía didáctica? a la cual la docente respondió que sí, considero que se puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje con la ayuda de una guía didáctica ya que esta facilitaría la labor docente para enseñar de manera óptima la asignatura de Estudios Sociales.

Asimismo, tenemos el aporte de (Reyes & Arrieta, 2014) la eficiencia de una propuesta lúdica en el aprendizaje representa crear, innovar y modificar actividades que puedan usarse para motivar y aprender. Las mismas están estrechamente vinculadas al conocimiento del docente, pues este se constituye como un guía para favorecer el ambiente educativo.

Ante lo mencionado por el autor una guía con estrategias lúdicas resulta muy beneficiosa dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje pues a través de su aplicación se puede crear ambientes y actividades dinámicas que promuevan la interacción entre docente y estudiante y el contexto escolar donde aprender Estudios Sociales sea divertido.

Además, se pudo evidenciar que dentro del aula de clases los estudiantes desconocen las estrategias lúdicas, pues la docente no hace uso de ellas llevando un proceso de enseñanza muy monótono donde el estudiante es receptor y no actor de su propio aprendizaje. Por lo cual es importante que se utilicen actividades lúdicas ya que los estudiantes a través del juego van a tener la oportunidad de interactuar entre ellos, compartir sus ideas y experiencias adquiriendo conocimientos a través de la práctica y la lúdica.

Es por ello, que se optó por elaborar una propuesta educativa con estrategias lúdicas, la cual fue construida a través de la necesidad de los educandos tomando en consideración la información de las dos variables de estudio, en el presente trabajo de investigación se desarrolló una guía didáctica llamada “Aventuras en el tiempo” la que consta de varias estrategias lúdicas que contribuyen a la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.



## 8. Conclusiones

- Las estrategias lúdicas inciden de manera positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que, proporciona un entorno educativo dinámico, interactivo y eficiente pues estas estrategias no solo estimulan el interés de los estudiantes, sino que también promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales lo que contribuye al éxito y a la satisfacción en el proceso educativo.
- No existe implementación de las estrategias lúdicas como herramienta didáctica en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, pues se evidenció su carencia y la aplicación de actividades innovadoras para impartir los temas de clases de dicha asignatura, lo que conlleva a mantener un método de enseñanza tradicionalista en donde el estudiante es un mero receptor.
- Se planteó lineamientos alternativos de mejoramiento, mediante el diseño de una guía didáctica denominada “Aventuras en el tiempo”, en la cual se desarrollaron actividades pedagógicas cuyo insumo pedagógico es la lúdica, estas estrategias permiten la interacción entre estudiante-estudiante y docente-estudiante, permitiéndoles desarrollar habilidades cognitivas y sociales, además, estas estrategias favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, ya que los educandos pueden aprender, discutir, enseñar y recibir retroalimentación constante.

## 9. Recomendaciones

- Los resultados del diagnóstico se constituyeron en el punto de partida para promover acciones de mejoramiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Por la importancia de las estrategias lúdicas, se les recomienda a los docentes incorporarlas en sus prácticas pedagógicas ya que, permiten el desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico, el trabajo colaborativo, además, se puede relacionar el juego con el tema de clases lo cual favorece a mantener un ambiente positivo dentro y fuera del aula.
- A la docente se le sugiere emplear diversas estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales, pues al implementarlas permiten al educando desarrollar sus facultades, cognitivas, emocionales y sociales para participar en clases e interactuar con sus compañeros logrando una mejora en su rendimiento académico e innovando la forma de enseñar esta asignatura.
- La propuesta alternativa “Aventuras en el tiempo” está integrada por varias estrategias lúdicas, por ende, se le sugiere a la docente experimentar esta guía didáctica ya que, cuenta con actividades innovadora para la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales, con el fin de mejorar este proceso de manera integral y que los estudiantes tengan conocimientos más sólidos.

## 10. Bibliografía

- Allueva, A. (2019). *Enfoques y experiencias de innovación educativa con TIC en educación superior*. España : Prensas Universitarias de Zaragoza. Obtenido de [https://www.google.com.ec/books/edition/Enfoques\\_y\\_experiencias\\_de\\_innovaci%C3%B3n\\_e/ar6zDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Estrategias+1%C3%ADicas+de+la+Web+2.0+que+facilitan+el+aprendizaje+de+los+Estudios+ Sociales&printsec=frontcover](https://www.google.com.ec/books/edition/Enfoques_y_experiencias_de_innovaci%C3%B3n_e/ar6zDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Estrategias+1%C3%ADicas+de+la+Web+2.0+que+facilitan+el+aprendizaje+de+los+Estudios+ Sociales&printsec=frontcover)
- Barcia, J., & Carvajal, B. (2015). El proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 3(3), 139-154. Obtenido de <https://observatorioturisticobahia.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/57/622>
- Burgos, A., Rodríguez, J., & Tavárez, J. (2016). *Incidencia de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de sexto, séptimo y octavo grado* (Vol. 21). Educación Superior. Obtenido de <file:///C:/Users/josel/Downloads/110-Texto%20del%20art%C3%ADculo-390-1-10-20170718.pdf>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo de Conocimiento : Revista Científico-profesional*, 6(4), 861-878. Obtenido de <file:///C:/Users/josel/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revistas de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Castro, S., & Guzmán, B. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*(58), 83-102. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372005.pdf>
- Cepeda, N., & Belalcázar, A. (2019). El rol de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento práctico de los valores éticos. *Revista Criterios*, 26(2), 87-105. Obtenido de <file:///C:/Users/josel/Downloads/Dialnet-ElRolDeLasEstrategiasLudicasEnElFortalecimientoPra-8736368.pdf>
- Crespo, J. (03 de 09 de 2015). *aulaplaneta*. Obtenido de [aulaplaneta](https://www.aulaplaneta.com/2015/09/03/recursos-tic/25-herramientas-tic-para-el-aula-de-ciencias-sociales-infografia). Obtenido de <https://www.aulaplaneta.com/2015/09/03/recursos-tic/25-herramientas-tic-para-el-aula-de-ciencias-sociales-infografia>
- Cuasapud, J., & Manguashca, M. (10 de 01 de 2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Uisrael Revista Científica*, 153. Obtenido de <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/694/737>
- Davini, M. (2008). *Métodos de enseñanza: didáctica general para maestros y profesores*. (Santillana, Ed.) Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55091503/-METODOS-DE-ENSENANZA-davini-libre.pdf?1511446034=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOS\\_DE\\_ENSENANZA\\_Didactica\\_general\\_p.pdf&Expires=1689217730&Signature=dAhMsuGkKBXR8~mNUveggRJQVZVYALXBe](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55091503/-METODOS-DE-ENSENANZA-davini-libre.pdf?1511446034=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOS_DE_ENSENANZA_Didactica_general_p.pdf&Expires=1689217730&Signature=dAhMsuGkKBXR8~mNUveggRJQVZVYALXBe)

- Gómez, J., & Iriarte, J. (2018). *Bebé a Mordor*. Obtenido de *Bebé a Mordor*: <https://bebeamordor.com/juegos-asignatura-ciencias-sociales/>
- Granja, S. (2017). *Universidad Técnica de Cotopaxi*. Obtenido de Universidad Técnica de Cotopaxi: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4009/1/T-UTC-0346.pdf>
- Guaman, P. (2021). *Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- Guerrero, R. (2014). Estrategias lúdicas: Herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 30-43. Obtenido de <file:///C:/Users/josel/Downloads/Dialnet-EstrategiasLudicasHerramientaDeInnovacionEnElDesar-6844395.pdf>
- Guzmán, D., & Zambrano, N. (2017). Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo. (F. d. Universidad de Guayaquil, Ed.) *Repositorio Institucional*. Obtenido de <https://repositorio.ug.edu.ec/items/991c357a-0ea4-447a-9af5-2395bde49546>
- Guzmán, E. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades motrices en niños de preescolar. *Fronteras en Ciencias Sociales y Humanidades*, 216. Obtenido de <https://fronterasdelasociedad.com/index.php/fervista/article/view/103/179>
- Iriarte, J. (22 de 05 de 2018). *BEBÉ A MORDOR*. Obtenido de *BEBÉ A MORDOR*: <https://bebeamordor.com/juegos-asignatura-ciencias-sociales/>
- Jiménez, C. (2005). PEDAGOGIA LUDICA: EL TALLER COTIDIANO Y SUS APLICACIONES. En *PEDAGOGIA LUDICA: EL TALLER COTIDIANO Y SUS APLICACIONES*. Kinesis. Obtenido de <https://www.casadellibro.com/libro-pedagogia-ludica-el-taller-cotidiano-y-sus-aplicaciones/9789589401460/997729>
- Lackwood, I., Ruiz, Z., & Valdivia, V. (17 de 10 de 2011). Factores que influyen en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área español como segunda lengua, en quinto y sexto grado en la modalidad de multigrado en la escuela Bilingüe: Enmanuel. *Ciencia e Interculturalidad*, 2(2), 105-124. Obtenido de <https://camjol.info/index.php/RCI/article/view/575/400>
- Peralta, D., & Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/62/414>
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 2-16. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211/1403>
- Raya, E. (2010). FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL APRENDIZAJE. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7060.pdf>
- Reyes, M., Gutiérrez, R., de la Cruz, J., & Gallardo, C. (2023). *Procesos de enseñanza y aprendizaje en la sociedad actual*. Dykinson, S.L. Obtenido de [https://www.google.com.ec/books/edition/Procesos\\_de\\_ense%C3%B1anza\\_y\\_aprendizaje\\_en/APTJEAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Incidencia+del+uso+de+la+tecnolo](https://www.google.com.ec/books/edition/Procesos_de_ense%C3%B1anza_y_aprendizaje_en/APTJEAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Incidencia+del+uso+de+la+tecnolo)

g%C3%ADa+durante+el+proceso+de+ense%C3%B1anza+y+aprendizaje&pg=PA56  
&printsec=frontcover

- Reyes, T., & Arrieta, B. (2014). Influencia de las actividades lúdicas grupales en la calidad de la lectura y en las relaciones personales de los alumnos de educación primaria. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales* , 16(3), 388-399. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5655339>
- Roa, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*. Obtenido de <https://www.camjol.info/index.php/FAREM/article/view/11608/13465>
- Tintaya, P. (2016). Enseñanza y desarrollo personal. *Revista de Investigación Psicológica*(16). Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-30322016000200005](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000200005)
- Torres, H., & Girón, D. (2009). *Didáctica General* (1 ed., Vol. 9). COORDINACIÓN EDUCATIVA Y CULTURAL CENTROAMERICANA. Obtenido de [https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen\\_09.pdf](https://ceccsica.info/sites/default/files/content/Volumen_09.pdf)

## 11. Anexos

### Anexo 1. Informe de estructura, coherencia y pertinencia



unl  
Universidad  
Nacional  
de Loja



Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA  
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Loja, 13 de septiembre de 2023

Dra.

Cecilia Costa Samaniego, Mgtr.

**DIRECTORA ACADÉMICA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Ciudad. –

De mis consideraciones.

Por medio del presente tengo a bien informar, que una vez revisado el proyecto de investigación de Integración Curricular o Titulación denominado: **Estrategias lúdicas y su incidencia en la enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” periodo 2023-2024.**, de autoría de la Srta. **Joselin Adriana Macas Calva**, estudiante de la Carrera de Educación Básica, previo a optar por el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica debo anunciar lo siguiente:

**El Tema** es pertinente de realizarlo ya que se encuentra en las líneas de investigación previstas en la carrera y que constan en el Plan de Estudios.

- **El Problema** determinado guarda coherencia con la realidad nacional, provincial, local e institucional.
- **La Justificación** está planteada desde el punto de vista académico y social.
- **El Objetivo General ha sido planteado para:** Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” periodo 2023-2024
- **El Marco Teórico** contiene contenidos y conceptos coherentes con el tema planteado.
- **En la Metodología** se describe correctamente la metodología aplicada para la elaboración del proyecto, así como la utilización de métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos a utilizar durante la elaboración del trabajo de titulación.
- **El Cronograma** está planteado para que la investigación sea realizada en los tiempos establecidos.

*Educamos para Transformar*

## Anexo 2. Designación de Director del Trabajo de Integración Curricular



FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN  
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

MEMORANDO Nro. 339-CEB-FEAC-UNL-2023  
Loja, 23 de octubre de 2023

**Asunto:** Designación como Director del Trabajo de Integración Curricular.

Magister.  
Cecilia del Carmen Costa Samaniego  
**DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**  
Vía correo electrónico.

### *De mi consideración:*

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente **Art. 225**, que expresa: "Si el informe fuera favorable, el/la aspirante presentará el proyecto de investigación al Coordinador de la Carrera, quién designará al Director del Trabajo de Integración Curricular o de titulación y autorizará su ejecución." y el Art. 228 que expresa: "El director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de investigación, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma. Luego de receptor el informe favorablemente interpuesto por la Mgr. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado: **Estrategias lúdicas y su incidencia en la enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa "José Ángel Palacio" periodo 2023-2024.**, autoría de la Srta. **Joselin Adriana Macas Calva**, aspirante del Ciclo de Licenciatura de la Carrera de Educación Básica, modalidad de estudios presencial. Sede Loja. De conformidad al cuerpo legal referido, me permito designar como **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se adjunta, para que se dé estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación correspondientes, a partir de la fecha el aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente,



Cecilia Costa Samaniego  
**DIRECTORA DE LA CEB-FEAC-UNL**

Original: Destinatario.  
Copia: Archivo CEB  
Teléfono: 0999988465 Correo electrónico: [cecilia.costa@unl.edu.ec](mailto:cecilia.costa@unl.edu.ec)  
cccs/jcag

**Anexo 3.** Propuesta alternativa



Enlace:

<https://acortar.link/B47gqu>



## Anexo 4. Certificado del Abstract

Mgtr. Yuri Gina Mendoza Vivanco  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INGLÉS

CERTIFICO:

Que el documento aquí compuesto es fiel traducción del idioma español al idioma inglés del resumen para el Trabajo de Integración Curricular denominado **Estrategias lúdicas y su incidencia en la enseñanza y aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes del sexto grado en la Unidad Educativa “José Ángel Palacio” periodo 2023-2024.**, de la estudiante **Joselin Adriana Macas Calva**, con número de cédula **1105376618**, de la carrera de Educación Básica de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación.

Lo certifico en honor a la verdad y autorizo a la interesada hacer uso del mismo en lo que a sus intereses convenga.

Loja, 27 de febrero de 2024



Mgtr. Yuri Gina Mendoza Vivanco  
Registro de la SENESCYT: 1031-2016-1721244  
Cédula: 1105129918  
E-mail: yuri.mendezav@educacion.gob.ec