



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD PRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del

Título de Licenciada en Ciencias de la Educación

Mención: Educación Básica

TEMA:

“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "JAIME ANDRADE FABARA" DE LA CIUDAD DE LATACUNGA ”

AUTORA: Verónica Vanessa Chiluisa Pilatasig

TUTOR: Dr. Medardo Alfonso Mera Constante, Mg.

AMBATO - ECUADOR

2023

A. PAGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Medardo Alfonso Mera Constante, Mg , con C.C 050125995-6 en calidad de Tutor del trabajo Graduación o Titulación sobre el tema: “Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje Colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga " desarrollado por la estudiante Verónica Vanessa Chiluisa Pilatasig, considero que dicho Informe Investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presente de este ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

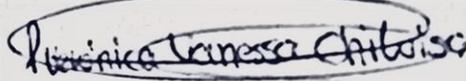
Dr. Medardo Alfonso Mera Constante, Mg.

C.I. 050125995-6

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Verónica Vanessa Chiluisa Pilatasig con C.C 050375383-2, dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: “Estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga", quien, basada en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, la revisión bibliográfica, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora.



Verónica Vanessa Chiluisa Pilatasig

C.I. 050375383-2

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: “Estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga " presentado por Verónica Vanessa Chiluisa Pilatasig, estudiante de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada y calificada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Lic. Pablo Hernández Mg.

C.C 1802098028

Miembro del Tribunal

Lic. José Fonseca Mg.

C.C. 1802106698

Miembros del Tribunal

DEDICATORIA

Con gran entusiasmo y felicidad, dedico mi trabajo de investigación a DIOS, quien es él que me sostiene firme y fuerte, por ser mi guía a lo largo de mi carrera universitaria, así como también por ser mi fortaleza en mis momentos de debilidad y de angustia, por brindarme una vida llena de aprendizajes de alegría y de experiencias.

Dedico este trabajo con mucho amor y cariño a mi madre Blanca quien con su ejemplo y sabiduría supo guiarme con su amor y comprensión, a mi padre Fabián que siempre estuvo para mí apoyándome moral y económicamente, a mi hija Maibryd que es mi pilar fundamental en mi vida y mi fuerza para seguir adelante, a mi hermano Alexis que siempre está dándome ánimos, a mi abuelita María Hortencia (+) que es mi guía espiritual y que desde el cielo me protege para ir por el camino del bien, este sueño es de las dos.

A mi mejor amiga Elizabeth Chisaguano que siempre está presente en mis días de felicidad, así como también en mis momentos difíciles, gracias por ser mi consejera y porque siempre estas a mi lado cuando más te necesito, aunque no te lo pida tu estas ahí, fiel y leal como a nadie.

Verónica Chiluisa

AGRADECIMIENTO

Al culminar con esta etapa importante de mi vida, quiero agradecer profundamente a la Universidad Técnica de Ambato por formarme como profesional.

Quiero agradecer a mi tutor de tesis al Dr. Medardo Mera, por guiarme y orientarme en este proceso, ya que he podido alcanzar con los objetivos planteados, ya que con su experiencia me ha permitido que realice mi trabajo de investigación con éxito; agradecer también al Lic. Pablo Hernández, quien me brindo unas palabras de aliento en un momento difícil. Asimismo, agradecer a la Msc. Rosario Osorio rectora de la escuela de educación básica “Jaime Andrade Fabara” por brindarme el apoyo necesario para realizar mi investigación.

Un agradecimiento eterno a mis docentes de la carrera por inculcarnos valores, así como también nos brindó una educación de calidad.

Verónica Chiluisa

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PAGINAS PRELIMINARES	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
INDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT.....	xi
B.CONTENIDOS	12
CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO	12
1.1 Antecedentes Investigativos.....	12
1.2 Objetivos	31
CAPITULO II.- METODOLOGÍA.....	32
2.1 Materiales.....	32
2.2 Métodos.....	33
CAPITULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	35
3.1 Análisis y discusión de los resultados.....	35
CAPITULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
4.1 Conclusiones	66
4.2 Recomendaciones.....	68
C. MATERIALES DE REFERENCIA.....	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69
ANEXOS	75

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Aplicación de las estrategias lúdicas y conocimientos previos.</i>	35
Tabla 2 <i>Relación de las estrategias lúdicas con el tema de clase.</i>	36
Tabla 3 <i>La frecuencia que se aplica las estrategias lúdicas y la motivación.</i>	37
Tabla 4 <i>Aplicación de estrategias lúdicas y el aprendizaje colaborativo.</i>	38
Tabla 5 <i>Aplicación de actividades lúdicas y motivación en el aprendizaje.</i>	39
Tabla 6 <i>Aprendizaje colaborativo y aplicación de estrategias lúdicas.</i>	40
Tabla 7 <i>Juegos educativos y la socialización de los estudiantes.</i>	41
Tabla 8 <i>Beneficio de las estrategias lúdicas y el aprendizaje colaborativo.</i>	42
Tabla 9 <i>Aprendizaje colaborativo y nuevos conocimientos</i>	43
Tabla 10 <i>Aprendizaje colaborativo y contexto educativo.</i>	44
Tabla 11 <i>Frecuencia que implementa las estrategias lúdicas y asignaturas básicas.</i>	45
Tabla 12 <i>Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo de las asignaturas.</i>	46
Tabla 13 <i>Trabajo en equipo y el aprendizaje de las asignaturas.</i>	47
Tabla 14 <i>Aplicación de estrategias lúdicas y conocimiento impartido en clase.</i>	48
Tabla 15 <i>Relación de estrategias lúdicas con el tema de clase</i>	49
Tabla 16 <i>Frecuencia que aplica las estrategias lúdicas y motivación en los estudiantes.</i>	50
Tabla 17 <i>Por la aplicación de estrategias y la motivación al trabajo en equipo.</i>	51
Tabla 18 <i>Actividades lúdicas y motivación en el aprendizaje</i>	52
Tabla 19 <i>Aprendizaje colaborativo y la relación con las estrategias lúdicas.</i>	53
Tabla 20 <i>Juegos educativos y la socialización con los compañeros.</i>	54
Tabla 21 <i>Aplicación de las estrategias lúdicas y el aprendizaje</i>	55
Tabla 22 <i>Aprendizaje colaborativo y nuevos conocimientos</i>	56
Tabla 23 <i>Trabajo en equipo y el contexto educativo</i>	57
Tabla 24 <i>Frecuencia que implementan las estrategias lúdicas y la enseñanza de las asignaturas.</i>	58
Tabla 25 <i>Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje en las asignaturas.</i>	59
Tabla 26 <i>Trabajo en equipo y el aprendizaje de las asignaturas.</i>	60
Tabla 27 <i>Identificación del nivel de aprendizaje colaborativo</i>	61

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Aplicación de las estrategias lúdicas y conocimientos previos</i>	35
Figura 2 <i>Relación de las estrategias lúdicas con el tema de clase.</i>	36
Figura 3 <i>La frecuencia que se aplica las estrategias lúdicas y la motivación</i>	37
Figura 4 <i>Aplicación de estrategias lúdicas y el aprendizaje colaborativo</i>	38
Figura 5 <i>Aplicación de actividades lúdicas y motivación en el aprendizaje.</i>	39
Figura 6 <i>Aprendizaje colaborativo y aplicación de estrategias lúdicas</i>	40
Figura 7 <i>Juegos educativos y la socialización de los estudiantes.</i>	41
Figura 8 <i>Beneficio de las estrategias lúdicas y el aprendizaje colaborativo</i>	42
Figura 9 <i>Aprendizaje colaborativo y nuevos conocimientos</i>	43
Figura 10 <i>Aprendizaje colaborativo y contexto educativo</i>	44
Figura 11 <i>Frecuencia que implementa las estrategias lúdicas y asignaturas básicas.</i>	45
Figura 12 <i>Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo de las asignaturas</i>	46
Figura 13 <i>Trabajo en equipo y el aprendizaje de las asignaturas</i>	47
Figura 14 <i>Aplicación de estrategias lúdicas y conocimiento impartido en clase.</i>	48
Figura 15 <i>Relación de estrategias lúdicas con el tema de clase.</i>	49
Figura 16 <i>Frecuencia que aplica las estrategias lúdicas y motivación en los estudiantes.</i>	50
Figura 17 <i>Por la aplicación de estrategias y la motivación al trabajo en equipo.</i> ...	51
Figura 18 <i>Actividades lúdicas y motivación en el aprendizaje</i>	52
Figura 19 <i>Aprendizaje colaborativo y la relación con las estrategias lúdicas</i>	53
Figura 20 <i>Juegos educativos y la socialización con los compañeros</i>	54
Figura 21 <i>Aplicación de estrategias lúdicas y el aprendizaje</i>	55
Figura 22 <i>Aprendizaje colaborativo y nuevos conocimientos.</i>	56
Figura 23 <i>Trabajo en equipo y el contexto educativo</i>	57
Figura 24 <i>Frecuencia que implementan las estrategias lúdicas y la enseñanza de las asignaturas</i>	58
Figura 25 <i>Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje en las asignaturas.</i>	59
Figura 26 <i>Trabajo en equipo y el aprendizaje de las asignaturas</i>	60
Figura 27 <i>Identificación del nivel de aprendizaje colaborativo.</i>	61

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: “Estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga”

AUTORA: Verónica Vanessa Chiluisa Pilatasig

TUTOR: Dr. Medardo Alfonso Mera Constante, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La educación forma parte fundamental en el proceso de enseñanza, de tal manera al emplear diferentes técnicas y métodos de enseñanza crea participación entre los estudiantes y docentes, con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje. La presente investigación tiene como objetivo determinar la importancia de la aplicación de las estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga. Para el desarrollo de la investigación se empleó la metodología de enfoque cuali-cuantitativo, de nivel descriptivo y modalidad bibliográfica documental, lo cual nos permitió desarrollar una descripción general y profunda de las características de los sujetos de estudio. Dentro de la investigación se utilizó fuentes de información primarias como secundarias. Para la recolección de los datos se empleó la técnica de la encuesta con un instrumento de preguntas politómicas; como muestra de estudio se contó con la participación de 4 docentes y 89 estudiantes de séptimo año de la escuela de educación básica “Jaime Andrade Fabara”. Como resultado se obtuvo que las estrategias lúdicas permiten mejorar el aprendizaje, en el desarrollo enseñanza-aprendizaje ya que permite adquirir nuevos conocimientos que generan una mayor motivación en los estudiantes, como también mejorar el aprendizaje colaborativo, para alcanzar la socialización entre ellos. Al aplicar las estrategias lúdicas se logró resultados favorables en el aprendizaje de un nivel alto, debido a que la lúdica ayuda al desarrollo de las habilidades despertando el interés por aprender y así construir un aprendizaje significativo.

Descriptor: Aprendizaje colaborativo, Contexto educativo, Estrategias lúdicas, Proceso de enseñanza – aprendizaje, Socialización.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
BASIC EDUCATION CAREER
PRESENCE MODALITY

TOPIC: "Playful strategies in the collaborative learning of seventh grade students of the basic education school "Jaime Andrade Fabara" of the city of Latacunga".

AUTHOR: Verónica Vanessa Chiluisa Pilatasig

TUTOR: Dr. Medardo Alfonso Mera Constante, Mg.

ABSTRACT

Education is a fundamental part of the teaching process, in such a way that the use of different techniques and teaching methods creates participation between students and teachers, with the purpose of improving the teaching-learning processes. The objective of this research is to determine the importance of the application of playful strategies in the collaborative learning of seventh grade students of the basic education school "Jaime Andrade Fabara" in the city of Latacunga. For the development of the research, we used the methodology of qualitative-quantitative approach, descriptive level and documentary bibliographic modality, which allowed us to develop a general and deep description of the characteristics of the subjects of study. Primary and secondary sources of information were used in the research. For data collection, the survey technique was used with an instrument of polytomous questions; the study sample included 4 teachers and 89 seventh grade students of the "Jaime Andrade Fabara" basic education school. As a result, it was obtained that the playful strategies allow improving learning, in the teaching-learning development, since it allows acquiring new knowledge that generates a greater motivation in the students, as well as improving collaborative learning, to achieve socialization among them. By applying the playful strategies, favorable results were achieved in learning at a high level, because the playfulness helps the development of skills awakening the interest to learn and thus build a meaningful learning.

Descriptors: Collaborative learning, educational context, Playful strategies, Teaching-learning process, Socialization.

B. CONTENIDOS

CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Investigativos

Como parte del desarrollo del informe de titulación se efectuó en diversas fuentes bibliográficas estudios de sustento y fundamentación teórica de investigaciones previas relacionadas con el tema de estudio “Estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga ", de manera que se han recabado los siguientes antecedentes investigativos:

Relacionado al uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje, se halla el estudio de Caballero (2021) con el objetivo de recabar información para determinar el juego como una herramienta que facilita el aprendizaje y su importancia para la vida del estudiante ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas, para ello tituló la investigación como “Las actividades lúdicas para el aprendizaje”. La metodología empleada parte de un diseño descriptivo, con un enfoque cualitativo, con la modalidad de revisión bibliográfica documental, en la cual recurrió a la búsqueda de datos en revistas como EBSCO, Scielo, Redalyc, Dialnet, mismos que fueron ordenados de acuerdo a la información que aporta.

Los principales hallazgos que recabó el estudio reflejan que al aplicar estrategias como los juegos en la educación permite al estudiante captar mejor el aprendizaje, entre una de las alternativas está el uso de juegos tradicionales para afianzar habilidades sociales y la práctica de actividad físicas. De igual manera el autor indica que la actividad lúdica favorece la capacidad visual, táctil y auditiva, noción espacio temporal, movimientos y coordinación del cuerpo por ende la interacción de los niños permite intercambiar ideas, opiniones, sentimientos que favorecen la socialización y comunicación. En conclusión, el estudio refleja que, durante la etapa de enseñanza de los estudiantes, el uso de estrategias lúdicas y la adaptación de todos los recursos disponibles al proceso

de aprendizaje repercuten en la capacidad del desarrollo cognitivo del estudiante para alcanzar un aprendizaje significativo.

En la investigación de Beltrán y Sánchez (2023), tuvo como objetivo analizar el tema “Las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de estudios sociales, de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Hermano Miguel de la ciudad de Latacunga”. Para ello emplea la metodología basada en un enfoque mixto, a nivel exploratorio y descriptivo, con la modalidad de estudio bibliográfico, para ello recuperaron información de revistas digitales, repositorio de la Universidad Técnica de Ambato y otras fuentes fidedignas de carácter científico, complementado con una encuesta basada en un cuestionario aplicado a una población de 70 estudiantes y 5 docentes de la institución.

El estudio en mención determinó que un 80% de los docentes consideran que las estrategias lúdicas son importantes para un aprendizaje significativo, cuyos beneficios es el desarrollar la creatividad, la predisposición para aprender nuevos temas que generan motivación y a su vez la socialización con sus compañeros, por ende los autores concluyeron que las estrategias lúdicas corresponden a las actividades que incluyen los juegos educativos, las dinámicas grupales, las dramatizaciones, los juegos de mesa y demás herramientas que puedan ser utilizados por los docentes con el fin de reforzar el aprendizaje, conocimientos y competencias de los estudiantes en el aula de clases para ello se aplica la metodología lúdica para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

Según Chimarro (2023), efectuó la investigación con el objetivo de dar a conocer la importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, debido al cuestionamiento que ha tenido el idioma inglés en el ámbito educativo, para la cual tituló su estudio “Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños de quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe” cuya metodología se basó en un enfoque crítico-propositivo, la investigación tuvo lugar en la Unidad Educativa Fiscomisional “Mariana De Jesús”, donde se recopilaron datos directamente de los estudiantes de quinto grado de

Educación General Básica, con una población de 34 participantes de la edad de 9 a 10 años, los datos fueron analizados por medio de un estudio estadístico descriptivo.

Los resultados indican que el 67% de los docentes a veces utilizan técnicas activas para enseñar el idioma inglés, además de ellos el 67 % de los encuestados indicaron que los docentes nunca contemplan las estrategias lúdicas en la formación del estudiante. Por lo tanto, el autor concluyó que las estrategias lúdicas en los estudiantes del quinto grado, muchos docentes no utilizan estas estrategias en sus clases, por lo que se requiere mejorar su implementación para lograr mejores resultados en el proceso educativo. Además, tanto docentes como estudiantes respaldan la elaboración de una guía de estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés.

Rodríguez (2022), al realizar su estudio con el propósito de elaborar una estrategia lúdica para mejorar el desempeño académico en el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas, desarrollo la investigación titulada “Actividades Lúdicas para Mejorar el Rendimiento académico en la Enseñanza Aprendizaje de las Matemáticas en el Grado Sexto del Centro Educativo Rural Indígena Coredocito”. Para ello la metodología se basó con un enfoque cualitativo, con fases de estudio como la indagación, diseño de la propuesta de intervención y valoración de la propuesta, cuya población objeto de estudio fueron 175 estudiantes, la muestra elegida fue de 20 estudiantes de sexto grado, a quienes se les aplicó como instrumento la técnica de la entrevista basada en un guion.

El estudio reflejó que entre las debilidades que afectan el rendimiento académico de los estudiantes en las matemáticas, especialmente en los estudiantes indígenas es la falta de seguridad al hablar español debido al temor a ser ridiculizados por los compañeros, por lo tanto, el uso de estrategias lúdicas como el juego puede ayudar a desarrollar habilidades creativas significativas y permitir la libre expresión emocional de los estudiantes. Los estudiantes se mostraron muy atentos y participativos en las actividades de juego propuestas y expresaron su deseo de jugar en todas las clases de matemáticas.

Paguay (2022), en su tesis de investigación “Estrategias lúdicas para fortalecer la comprensión lectora y los valores interculturales en los estudiantes de la “Unidad Educativa Miguel Ángel Zambrano”, el desarrollo del estudio partió de una metodología con un diseño descriptivo, y un enfoque a nivel cuanti–cualitativo, cuya población objeto de estudio fueron los estudiantes de la Unidad Educativa Miguel Ángel Zambrano; la cual, está conformada por 225 alumnos, el muestreo se realizó en base a los criterios del investigador por lo tanto se contó con 30 estudiantes de quinto y sexto año, como técnica de recolección de datos se aplicó una entrevista a los docentes y encuestas a los estudiantes.

Los resultados de la investigación demostraron que en las clases de lenguaje los docentes no emplean estrategias lúdicas para estimular la lectura, de igual manera se demostró que se promueve muy poco la comprensión lectora y los valores interculturales por ende son escasas las estrategias para fomentar la lectura diaria y mejorar la pronunciación. Por lo tanto, concluye que la intervención en el proceso de enseñanza aprendizaje favorece el desarrollo de actividades lúdicas para la comprensión lectora y el desarrollo intercultural, de modo aprender jugando es una estrategia de motivación para alcanzar sus objetivos.

Al indagar sobre el aprendizaje colaborativo, la investigación de Cortés y Royero, (2020), realizada con el objetivo de fomentar el aprendizaje cooperativo como estrategia metodológica para el estudio de las ciencias sociales en el grado 7° de la Institución Educativa La Mata del municipio de Chimichagua, titulada “Aprendizaje cooperativo como estrategia metodológica para el estudio de las Ciencias Sociales”, el trabajo adoptó el enfoque cualitativo dentro del paradigma crítico reflexivo de la Investigación Acción Pedagógica. El diseño se dividió en tres etapas: el análisis crítico (reflexión, diagnóstico y evaluación), la implementación de cambios (acción y observación), y la evaluación de la práctica (autorreflexión). Los instrumentos utilizados fueron una entrevista con los profesores, un cuestionario para los estudiantes y un diario de campo para registrar sus experiencias.

Los resultados del estudio indicaron que los estudiantes se interesan muy poco en el aprendizaje de las ciencias sociales, debido a que la consideran una asignatura

metódica, tradicional, que no cumple con sus expectativas, además consideran que los trabajos grupales constituyen una distracción además limita la participación de todos los estudiantes. Al aplicar las nuevas metodologías del aprendizaje colaborativo arrojó resultados que despertaron el interés de los estudiantes, el deseo de aprender en equipo por ende la practica metodológica del trabajo en equipo con actores, roles y dinámicas diferentes mejoran el interés y rendimiento de los alumnos en el aprendizaje de las ciencias sociales.

El trabajo de investigación de Vargas (2022), tuvo como objetivo analizar la influencia de la aplicación del aprendizaje colaborativo, en el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales, desarrollo la investigación titulada “Aprendizaje colaborativo y rendimiento académico en la asignatura de ciencias naturales”, para ello empleo la metodología cuasi experimental con un enfoque cuantitativo con un estudio longitudinal de panel–transversal y un estudio bibliográfico, cuya población objeto de estudio fueron los 42 estudiantes matriculados en la Unidad Educativa “Bartolomé Marín” de la comunidad de Santa Rita, cantón Archidona, para ello se aplicó un pretest y postest cuyos datos fueron analizados en el programa estadístico SPSS.

Los resultados señalan que tras haber aplicado actividades colaborativas, se han mejorado los conocimientos y habilidades de los estudiantes, de igual manera los estudiantes consideran que las clases de ciencias naturales son interactivas al aplicar el aprendizaje colaborativo, finalmente se concluyó que las estrategias de aprendizaje colaborativo ayudan en el rendimiento académico y por ende existe una mejor interacción entre docentes y estudiantes, consiguiente tras la intervención el rendimiento académico mejora considerablemente tras aplicar actividades grupales de igual manera mejora el desarrollo de habilidades y destrezas de forma individual y grupal.

De acuerdo a Zavala (2018), en su estudio realizado con el objetivo de determinar la influencia del programa de habilidades de mediación escolar en el aprendizaje cooperativo de estudiantes de sexto grado de educación primaria titulado “Habilidades de mediación escolar y aprendizaje cooperativo de estudiantes de educación primaria”, se desarrolló con la modalidad de estudio cuantitativo, con un diseño cuasi–

experimental, cuya población objeto de estudio fueron 144 estudiantes de sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa pública, ubicada en el distrito de José Leonardo Ortiz, a quienes se les aplicó un cuestionario de indagación de conflictos y disputas en el ámbito escolar y el test de escala de Likert ¿Soy capaz de solucionar conflictos y trabajar en equipo? (Pre y post test).

Los resultados del estudio indican que la influencia del aprendizaje colaborativo potenciaron habilidades como empatía, asertividad, confianza, tolerancia, manejo de emociones, escucha activa, comunicación, lenguaje corporal, ya que previo a la aplicación de estrategias el 84% de los estudiantes manifestaron ser empáticos, sin embargo les costaba confiar en sus compañeros, no obstante posterior a la intervención el 45% de los estudiantes aprendió a mejorar la confianza entre sus compañeros y solucionar conflictos. Por lo tanto, concluye que la intervención a través del programa "Aprendemos juntos a ser cooperativos", que se centra en las habilidades de mediación escolar, tuvo un impacto importante en el aprendizaje cooperativo. Esto permitió que los estudiantes desarrollaran actitudes de compañerismo y aprendieran diversas estrategias para resolver conflictos de forma pacífica en sus equipos de trabajo.

Ricce et al. (2022), dentro de la investigación realizada tiene como fin analizar el aporte conceptual, a partir de artículos científicos publicados entre 2016 al 2020, sobre aprendizaje colaborativo para la enseñanza de las matemáticas considerando su aplicación por nivel educativo, por lo tanto tituló el estudio "El aprendizaje colaborativo en la enseñanza de las matemáticas: revisión sistemática", para alcanzar los propósitos del estudio se tomó un diseño de revisión sistemática del estudio bibliométrico, con los datos tomados en bases Scopus, EBSCO, Academic OneFile y ERIC, de manera que se tomó una muestra de 27 artículos científicos.

Los resultados del estudio indican que los sustentos teóricos empleados para investigar el aprendizaje colaborativo se basan en la teoría del conflicto socio -cognitivo del autor Piaget y en la teoría socio cultural de Lev Vygotsky que motivan al docente al emplear estrategias que motiven la interacción para el desarrollo cognitivo del estudiante. Finalmente se concluye que el aprendizaje colaborativo es una estrategia formal socializadora para desarrollar habilidades y capacidades, por su parte recalca la

tendencia a mayores investigaciones en el campo de la educación y el aprendizaje colaborativo durante los años 2019 y 2020.

Espinal et al. (2022), desarrollan la investigación con el propósito de verificar la influencia del aprendizaje colaborativo para la mejora del pensamiento crítico en estudiantes. La investigación se tituló “Aprendizaje colaborativo para la mejora del pensamiento crítico en estudiantes de secundaria”, para ello empleó la metodología basada en un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental, para ello se tomó como muestra 30 estudiantes seleccionados bajo criterios de inclusión como son estudiantes de séptimo ciclo, cuya técnica de recolección de datos fue la encuesta con un cuestionario estructurado para medir el pensamiento crítico, posterior los datos fueron analizados en el programa estadístico SPSS.

Los resultados indican que el aprendizaje colaborativo al aplicarse en el grupo control indican un desarrollo del pensamiento crítico en el 40,18 % a diferencia del grupo control que mantuvo métodos de enseñanza tradicional obtuvo 20,82 %. Por lo tanto, el estudio concluye que el trabajo colaborativo influye para la mejora del pensamiento crítico, además establece como reflexión la importancia de detectar las limitaciones del estudiante y mejorarlas a través del desarrollo de programas, por lo tanto, el aprendizaje colaborativo promueve a los estudiantes a socializar e interactuar.

Fundamentación Teórica de la Variable Independiente.

Didáctica

La didáctica para Torres y Girón (2018), se deriva del griego didaskein: enseñar y tékne: arte, entonces, se puede decir que es el arte de enseñar, por lo tanto, comprende procedimientos, técnicas y recursos para el proceso de enseñanza – aprendizaje, cuyo propósito es adecuar las posibilidades y necesidades a las herramientas de enseñanza para alcanzar un resultado eficaz (P. 11–13). La didáctica busca métodos y técnicas para mejorar el proceso de enseñanza, para ello permite abordar, analizar, diseñar planes y esquemas para que los estudiantes mejoren su nivel de aprendizaje, entre estas

herramientas están los juegos didácticos y materiales didácticos, que constituyen materiales usados dentro del aula de clases para motivar a los alumnos.

Casasola (2020) indica que existen dos tipos de didáctica, la didáctica general y la didáctica especial, **la didáctica general** se enfoca en analizar los fundamentos y bases de disciplinas, se ocupa de examinar los elementos clave del proceso de enseñanza, como principios, técnicas, modelos y estrategias, que pueden aplicarse en diferentes contextos y niveles educativos (P. 40). Por consiguiente, la didáctica general se basa en el estudio de métodos y técnicas de enseñanza a partir del diagnóstico de las necesidades de los alumnos para plantear la técnica que se adecue de manera que el proceso educativo establezca una relación participativa entre el docente y el estudiante para ello parte de cuatro elementos fundamentales como son objetivos, contenidos, metodología y evaluación.

Por otro lado, “**La didáctica especial** se centra en los contenidos curriculares específicos de un área de conocimiento en particular, su objetivo es desarrollar una metodología de enseñanza adecuada para garantizar un proceso de aprendizaje efectivo en ese campo específico” (Casasola, 2020, P. 40). Este tipo de didáctica hace énfasis en el estudio particular del método y práctica de enseñanza a cada asignatura de la malla curricular, estableciendo los procedimientos más adecuados dependiendo de la necesidad del estudiante y apoya la resolución de problemas de enseñanza en áreas específicas.

Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas constituyen un concepto complejo en el que se combinan el conjunto de herramientas para dirigir un proceso que posibilita el desarrollo de actividades y planes para lograr un proceso de aprendizaje en el campo educativo, las estrategias didácticas se orientan hacia el proceso de aprendizaje, para ello comprenden el diseño de programas, elaboración y formulación de contenidos de aprendizaje, para ello se diseña un estilo que estimule al estudiante ya sea la observación, análisis, expresión de opiniones, propuesta de soluciones, descubrimiento (Casasola, 2020, P. 44). Se infiere que las estrategias didácticas son

las acciones, actividades y programas que el docente emplea para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de sus alumnos.

Orellana, (2018) manifiesta que las estrategias didácticas, son actividades que parten desde un objetivo hacia los contenidos, de manera que el docente desarrolla programas y los transforma en un proceso didáctico que permite un proceso de enseñanza efectivo, entre algunos ejemplos de estrategias didácticas están la exposición, la interrogación didáctica, diálogo, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo. Por consiguiente, las estrategias didácticas se comprenden como las actividades que el docente implementa en el aula de clase para crear un entorno propicio para el aprendizaje significativo, en donde se busca captar el interés del estudiante.

Estrategias lúdicas

Morocho y Quintana (2023) señalan que las estrategias lúdicas son instrumentos cuya ayuda potencia las actividades de aprendizaje y solución de problemas, propiciando una participación activa del educando, que se logra a través del juego ya que es un medio canalizador de actividades que permiten al alumno incidir en un tema a través de un ambiente ameno, proporcionándole experiencias únicas en el aprendizaje, que lo motiva a intervenir tanto individual como grupalmente contribuyendo a la consolidación del conocimiento” (P. 152-154). Desde la perspectiva de los autores corresponde a un conjunto de herramientas que el docente aplica para mejorar el nivel de aprendizaje de los alumnos a través de un espacio interactivo por lo que están relacionadas al juego como parte del proceso de enseñanza en donde el estudiante indaga, reconoce, descubre, aprende, razona mientras se divierte.

Herrera (2021) establece que las estrategias lúdicas se enfocan en la educación a través del juego disciplinado en las aulas, de modo que combina la diversión con instrucciones para lograr un aprendizaje significativo, debido a que el juego educativo constituye una técnica que fomenta el desarrollo cognitivo, afectivo y motriz. Por consiguiente, las estrategias lúdicas comprenden una serie de actividades que implican un juego educativo, que se diseña y se aplica a los estudiantes para combinar la

diversión y el aprendizaje de modo que el alumno mejore la comprensión del tema y se sienta parte del proceso.

Valle (2019) señala que las estrategias lúdicas se consideran un componente de la pedagogía, cultura, juego y desarrollo humano, que propician la enseñanza en el estudiante de igual manera mejora sus capacidades sensorio motrices, figuradas o de razonamiento, para ello el juego debe producir agrado, contener un marco normativo, actividad espontánea, que le permitan expresarse. Las estrategias lúdicas aplicadas al proceso de enseñanza aprendizaje, dependen de la organización y adaptación del docente a la práctica.

Borja y Bailón (2020) indican que “entre las ventajas de la lúdica en el proceso de enseñanza - aprendizaje, intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o material didáctico, lo que facilita la adquisición de conocimiento y desarrollo de habilidades” (P. 85), resaltando que la lúdica, al mejorar la concentración aumentaría la comprensión de los estudiantes lo que facilita un buen aprendizaje.

Características de las actividades lúdicas

Las estrategias lúdicas, para Cabezas et al. (2019) se caracterizan por:

Interactuar, aprender con la guía y aprendizaje de pares, aprender jugando, romper esquemas para favorecer la creatividad, solucionar problemas, favorecer la motivación por la participación del aprendizaje, incorporar estrategias innovadoras, involucrar competencia, colaboración, acción, experimentación, participación, favorecer la relajación y el entusiasmo, fomentar retos y desafíos, satisfacer necesidades humanas de relación social, comunicación, trabajo en equipo y generar emociones positivas como la felicidad y el autoestima. (P. 1)

Las características que menciona el autor en cuanto a las actividades lúdicas resaltan en la combinación de acciones que involucren ya sean físicas o mentales, en las que el estudiante pueda participar de forma colectiva, experimentando y aprendiendo mientras se relaja y juega.

No obstante Gutiérrez et al. (2019) indican que el juego debe poseer dos características principales, que es cumplir **la función lúdica** que consiste en involucrar aspectos de diversión y placer, y **la función educativa** que se relaciona con la construcción y aprobación del conocimiento, que deben mantenerse en equilibrio para que no solo sea una actividad didáctica.

Dentro de las estrategias lúdicas contemporáneas, según Tarrés y Cullell (2021) el juego que se aplique debe ser gamificado, es decir debe adaptarse a las tendencias e inclinaciones del alumno, de modo que el docente se convierte en un diseñador de actividades que promueven el aprendizaje y el estudiante asume un rol usuario jugador, por ende, se pueden aplicar juegos libres, guiados por el docente o reglados (P. 2). Ante esta noción innovadora del autor la gamificación que debe tener las estrategias lúdicas incita al docente mantenerse innovando y actualizando sus herramientas al entorno tecnológico de los estudiantes es decir complementar los juegos tradicionales con actividades que se encuentren en el interés de los estudiantes con ámbitos fuera de lo común, para ello el docente debe establecer el objetivo, las normas y el aprendizaje que se desea impartir.

Actividades lúdicas

Al comprender que las actividades lúdicas corresponden a todas las formas de juego, ya sea juegos mentales, juegos de mesa, juegos tradicionales, entre otros. No obstante, estos deben estar adecuados y orientados a ser un aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje. Para ello se distinguen tres elementos del juego como son: la mecánica del juego, la dinámica del juego y la estética del juego.

Para Cornellá et al. (2020), la **mecánica del juego** “son diferentes acciones, comportamientos y mecanismos de control ofrecidos al jugar, es decir las reglas básicas del juego que determinan cómo se desarrolla y deben ser respetadas por los jugadores” (P. 8). Entre las reglas que se fijan en los juegos están la puntuación que se obtiene tras ejecutar determinada acción y la puntuación con la cual se declara un ganador, los niveles sobre los que se estructura el juego, aquellos movimientos

permitidos y las combinaciones de estos y los que no se deben ejecutar, los retos que implica el juego, y demás reglas que permitan alcanzar el objetivo.

De igual manera la **dinámica del juego** “constituye el comportamiento del jugador y lo que puede realizar a partir de la mecánica del juego, por ejemplo, elegir avanzar por un camino u otro, gastar monedas, descubrir rincones, avanzar fichas, crear grupos, colaborar, competir.” (Cornellá et al., 2020, P. 8). Por consiguiente, la dinámica del juego es el efecto en el comportamiento de los jugadores a la mecánica del juego, corresponde a la serie de respuestas o actitudes que puede tomar para alcanzar culminar con éxito el reto, por ende, en este proceso el jugador puede desarrollar una actitud colaborativa, competitiva, explorar el ambiente del juego, identificar riesgos, problemas y resolverlos.

Finalmente, la **estética del juego**, “implica los gráficos, música, ambientación, historia que cuenta el juego, lo que percibe el jugador y que hace que se implique en el juego, ya que produce sensaciones, fantasía, narrativa, reto, comunicación, descubrimiento y expresión al jugador” (Cornellá et al., 2020, P. 8). Se puede definir a la estética del juego como las herramientas que perciben los jugadores ya sean de forma visual, auditiva o sensorial, que captura el interés del jugador y lo hace innovador, por ejemplo, la música que acompaña a la dinámica del baile.

De manera que los juegos como parte del aprendizaje al cumplir las características de mecánica, dinámica y estética pueden ser empleados como una herramienta del aprendizaje, algunos de los juegos pueden ser:

- Juegos de mesa (HedBanz, nunca olvido una cara, tangram, letra a letra, rompecabezas)
- Juegos de salón (palabras encadenadas, el ahorcado, memory, veo veo)
- Juegos tradicionales (rayuela, el trompo, rondas, el gato y el ratón)
- Juegos de ordenador (árbolABC, cokitos, cristic, wordwall, mundoprimeria) incluyendo;
- Videojuegos (kahoot, MathLand, quizizz, La Torre del Conocimiento - Ma)

Para citar un ejemplo, Carmona y Cardeñoso (2019) resaltan cómo funcionan los juegos de mesa, el autor propone que los estos juegos deben captar el interés y gustos lúdicos del alumno, para ello deben relacionarse ya sea con la cultura, edad, y experiencias del niño, un claro ejemplo es el uso de juegos de mesa para el desarrollo de habilidades lógicas y matemática (P. 70). Entre los juegos de mesa el estudiante puede desarrollar su memoria, observación e imaginación, de igual manera le ayuda a resolver problemas, elaborar estrategias, tomar decisiones y puede identificar la importancia de cumplir normas de convivencia por la mecánica del juego.

Ocampo et al. (2020) indican que la inclusión de los videojuegos denominada Game-Based Learning, permite al estudiante construir un estudio a través de un aprendizaje experimental que evoluciona por la incógnitas que expone el juego, estos se desarrollan con la combinación de varias metodologías pedagógicas y técnicas informáticas que cumplen el objetivo de enseñar, además el uso de estos sistemas permite evaluar resultados de acuerdo a la forma en que el estudiante juega, el tiempo de respuesta y el nivel de dificultad. Este tipo de juegos permite una retroalimentación analizando los resultados alcanzados el docente puede identificar las debilidades del estudiante y reforzarlos, de manera que se mejora el aprendizaje pues en la actualidad los estudiantes están más relacionados con la tecnología.

Estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje

Cadena y Bailón (2020) señalan que las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje otorga beneficios en los alumnos ya que estos adquieren conocimiento, conciencia, dominio del equilibrio, coordinación control, fomenta la organización del sistema corporal, manejo de la estructura espacio – temporal y posibilidad la percepción sensorial, motriz, ritmo, mejora la agilidad y flexibilidad (P. 79). De manera que el uso de estrategias lúdicas en los estudiantes con el conjunto de beneficios que otorga permite un desarrollo íntegro del estudiante a nivel cognitivo, social y psicológico.

Es entonces que las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje constituye una “forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea,

de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen” (Cadena y Bailón, 2020, P. 82). Por consiguiente, las actividades lúdicas favorecen a la adaptación del estudiante al entorno mientras aprende lo que lo rodea y desarrolla habilidades de pensamiento propio y construye su conocimiento, en un entorno en el que el docente es un apoyo y otorga retroalimentación en las fases del proceso enseñanza aprendizaje.

Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente

Proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza aprendizaje “es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos, haciendo más eficiente la dirección del aprendizaje, para elaborar conocimientos y adquirir habilidades” (Solórzano et al., 2019, P. 51). De manera que incluyen un proceso en el que el docente y el alumno participan de forma organizada, y parte de una planificación con objetivos, herramientas y resultados a alcanzar.

Cabe mencionar que el proceso de enseñanza aprendizaje está conformado por elementos. Osorio et al. (2021), expresan que el primer elemento es determinar el contenido, competencias y currículo es decir lo que se pretende enseñar, de ahí parte la metodología que son los elementos que se emplean para enseñar; los objetivos que constituyen los propósitos que los estudiantes deben alcanzar; los medios que son estrategias materiales y métodos a usar; la planificación que corresponde al plan didáctico para llevar a cabo la actividad; y finalmente el proceso se complementa con la evaluación en la que mide la eficacia del plan una vez implementado.

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje los protagonistas son los docentes y estudiantes, no obstante, existen otros factores que se deben tomar en cuenta al momento de establecer la planificación académica como son el entorno geográfico, educativo y cultural en el que se encuentran los alumnos. Además, el proceso de enseñanza aprendizaje se complementa con la motivación, interés, atención, aplicación y retroalimentación para una transferencia efectiva del conocimiento.

Molina, (2019) menciona que el proceso enseñanza - aprendizaje, corresponde una serie de operaciones cognitivas para que el estudiante, cuya finalidad es facilitar la adquisición, almacenamiento y utilización de información, por lo cual estas pueden ser utilizadas y elaboradas por los profesores a medida que estas se adapten a las necesidades de los estudiantes (P.1). Entre las ventajas de aplicar un proceso educativo basado en objetivos y con metodología permite que el estudiante fortalezca sus habilidades tanto, física, social, afectiva, de manera creativa y dinámica que le permiten expresarse.

Aprendizaje colaborativo

Para Vargas et al. (2020) el aprendizaje colaborativo es el trabajo en grupos heterogéneos, que propician un diálogo, con la intención de alcanzar un objetivo y resolver un problema ya sea de manera individual o conjunta que les permite desarrollar habilidades interpersonales, lo que permite el desarrollo cognitivo de manera positivo, y el cultivo de valores como el compañerismo, la amistad, para maximizar el aprendizaje propio y de los demás (P.366). En síntesis, el aprendizaje colaborativo es una alternativa de aprender en equipo, de manera que los estudiantes desarrollan habilidades y valores sociales que permite aprender mientras se construye una interacción social.

En este escenario el aprendizaje colaborativo cumple un rol fundamental para afianzar las habilidades personales y sociales de los alumnos. La interrelación en el aprendizaje permite un entorno equitativo con ambientes reflexivos, con un objetivo, conjunto de estrategias, trabajo colaborativo, por lo que maximiza los resultados, de modo que el aprendizaje colaborativo “es un conjunto de métodos de instrucción para el desarrollo de habilidades mixtas de cada miembro del equipo, en que resuelven problemas de con un pensamiento crítico en un entorno de respeto, cooperación que disminuye el aislamiento” (Rodríguez, 2020, P.33). En resumen, este tipo de aprendizaje busca mejorar el nivel de aprendizaje de los estudiantes a través del trabajo grupal, en el cual se reúnen con el objetivo de resolver un problema para ello deben combinar las habilidades de cada participante, tomar decisiones colectivas, haciendo que el proceso

sea significativo, no obstante, en este proceso el estudiante a más de aprender, desarrolla valores sociales y personales.

Elementos del aprendizaje colaborativo

Para que el aprendizaje colaborativo sea efectivo es indispensable contar con el compromiso de los miembros del equipo en alcanzar el objetivo del trabajo, de igual manera el trabajo y contribución individual de cada participante y finalmente los recursos con los que se cuentan para ejecutar. Por consiguiente, un proceso organizado de aprendizaje tiene varios elementos que lo caracterizan como mencionan Guerra et al. (2019):

- Interpretación positiva: es la capacidad de percibir el vínculo entre los compañeros de equipo.
- Interacción cara a cara: consiste en el fomento de intercambiar actividades cognitivas, procedimientos que sean afectivos.
- Responsabilidad y valoración personal: fortalece el aprendizaje dinámico y desarrollo de valores.
- Desarrollo de estrategias de comunicación: implica técnicas de comprensión, explicación, respuestas, debate y discusión.
- Desarrollo de competencias intelectuales y profesionales, capacidad de análisis, síntesis, razonamiento lógico.
- Crecimiento personal, implica mejora del autoestima, autoconocimiento y relaciones sociales. (P. 272)

Como menciona el autor al buscar un trabajo en equipo en los estudiantes, el docente debe considerar varios elementos al momento de diseñar las actividades, por ende se debe establecer las actividades, objetivos, participación y contribución de los miembros del equipo, los equipos deben estar conformados de forma estratégica a fin de crear un entorno armonioso, se debe además explicar cuidadosamente la dinámica del trabajo, solventar dudas e inquietudes antes, durante y después de la actividad, e incorporar una autoevaluación para determinar la efectividad del trabajo.

Diseño de propuestas para el aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo, se lleva a cabo con el diseño de actividades que ajusten a cumplir los objetivos planteados para la clase, por ello para el desarrollo el docente debe tener en cuenta las siguientes fases para establecer una propuesta dinámica efectiva. Vaillant y Manso (2019):

Inicia con el *diagnóstico e indagación*, en el cual se identifican habilidades, falencias, preferencias del estudiante. La siguiente fase *la planificación*, donde se diseña de la actividad que resuelva las necesidades de los alumnos. Agrupamiento, corresponde a identificar la forma en la que se conformarán los grupos, de acuerdo a las características de los estudiantes. *Actividades de aprendizaje*, consiste en establecer las actividades que se desarrollaran para cumplir el objetivo propuesto. *Espacios y tiempos*, determina el tiempo en que debe desarrollarse la actividad ya sea dentro del aula o un espacio propicio para los fines. *Acción e implementación* incluye la ejecución de la actividad y finalmente *la reflexión y evaluación* de resultados. (P.62 – 86)

En consecuencia, el diseño de actividades para un aprendizaje colaborativo es una secuencia de pasos a seguir en el que parte del diagnóstico, diseño y planificación, acción e implementación y evaluación, este proceso en simultáneo y utilizado en algunos ejemplos de actividades de aprendizaje colaborativo como las dinámicas grupales, lecturas cooperativas, investigación y proyectos grupales, debates, etc

Retos del aprendizaje colaborativo

La implementación del aprendizaje colaborativo dentro del aula, se enfrenta a algunos retos hasta que el estudiante acepte y se adapte a la técnica, el docente planifique correctamente las actividades y cuente con los recursos necesarios. En relación, Vaillant y Manso (2019) señalan “pérdida del control de la clase, escasa preparación del docente, falta de materiales, resistencia al trabajo colaborativo, déficit de conocimiento a las técnicas, ausencia de procedimientos y evaluaciones” (P. 33). Las dificultades al implementar dicha estrategia están ligadas a la necesidad de preparación del docente para planificar y comprender los elementos y objetivos, así como medir el

alcance de los materiales disponibles para ejecutarla que se contrarresta con el diagnóstico un elemento clave para este aprendizaje.

No obstante, como resalta el autor existe un factor relacionado al comportamiento de los alumnos que representa un reto para el aprendizaje colaborativo, como señalan Rodríguez et al. (2020) “Se deben contemplar acciones para incentivar al estudiante a involucrarse activamente en la interacción para el intercambio de ideas y conocimientos, a comprender la importancia de esta fase para su desarrollo cognitivo y a mantener la armonía con los miembros del grupo” (P.245). Este reto señala lo indispensable de conocer las habilidades y características de los participantes a fin de conformar un equipo que tenga un ambiente adecuado para trabajar, evitando conflictos y una poca participación.

Entre otros de los retos de la adaptación al aprendizaje colaborativo, existen acciones propias del trabajo en equipo tal es el caso de actitudes como “poca tolerancia para negociar, conflictos personales, falta de trabajo en equipo, desigualdad de habilidades y aptitudes, falta de compromiso, empatía y valores, actitud negativa, solo quienes trabajan con sus amigos, apatía, menor esfuerzo, falta de integración y comunicación” (Ambriz, 2021, P.2). Por ende, el docente debe ser una constante guía para apoyar a los equipos en solventar sus dudas y a la vez motivar a los estudiantes y mediar en caso de conflictos para solucionarlos, para ello incluso será importante determinar las actividades de mayor interés del grupo para adaptarlas al proceso.

Importancia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo

El uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo combina los beneficios de estas dos herramientas, “hace posible una didáctica colaborativa, con metodologías activas y dinámicas, que se adapta a los estilos de los estudiantes facilitando el desarrollo del trabajo, al mismo tiempo que les permite reflexionar sobre la necesidad de aprender a trabajar en grupo, identificando aquellas actitudes que les impide integrarse” (Ambriz, 2021, P.9). La importancia radica en la mejora de las habilidades sociales del estudiante mientras aprende.

Ñacato et al. (2020) mencionan que “el aprendizaje colaborativo basado en actividades lúdicas permite un desarrollo cognitivo en la solución de problemas de manera grupal, genera acuerdos entre estudiantes, facilita el desarrollo afectivo, cultivo de valores, motivación, desarrollo motriz que se genera con el aporte de cada participante” (P.19). Por consiguiente, el trabajo colaborativo en un ambiente de juego, con una participación activa permite que cada estudiante aprenda de sus compañeros, de modo que cada uno apoye e intervenga en la búsqueda de respuestas aprendiendo a colaborar y generar un aprendizaje significativo.

1.2 Objetivos

Objetivo General

- ✓ Determinar la importancia de la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga.

Objetivos Específicos

- ✓ Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas y el aprendizaje colaborativo.

La variable independiente “estrategias lúdicas” se fundamentó científica y teóricamente al igual que la variable dependiente “aprendizaje colaborativo”, mediante la búsqueda en revistas, libros, artículos y otras fuentes bibliográficas.

- ✓ Caracterizar las estrategias lúdicas en el séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade Fabara".

Las estrategias lúdicas fueron caracterizadas por medio de la investigación mediante la aplicación de encuestas a docentes y estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade Fabara".

- ✓ Identificar el nivel de aprendizaje colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade Fabara".

El nivel de aprendizaje se estableció por medio de la investigación que se realizó a través de la aplicación de la encuesta a los estudiantes de séptimo grado de educación básica "Jaime Andrade Fabara".

CAPITULO II.- METODOLOGÍA

En el siguiente apartado, se detallará los materiales y métodos más óptimos que fueron empleados para el desarrollo de la presente investigación.

2.1 Materiales

Para el desarrollo de la investigación se empleó los recursos humanos, donde participaron activamente el estudiante/investigador y el docente tutor quien transmitió el conocimiento necesario para la elaboración del trabajo. Adicionalmente, se empleó como materiales los artículos científicos publicados en revistas indexadas para la conformación de la sustentación teórica, empleando bases de datos como Scielo, Dialnet, Redalyc, Formación Universitaria, entre otros. Además, del empleo de diversos repositorios universitarios y libros actualizados.

Se contó con la colaboración de la escuela de Educación Básica “Jaime Andrade Fabara” con el apoyo de la rectora Msc. Rosario Osorio, los docentes y estudiantes de séptimo grado, con una población de 4 docentes tutores de cada aula y 89 estudiantes.

Para la recolección de la información se utilizó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario conformado por 13 preguntas politómicas, dirigida a 89 estudiantes y 4 docentes. El cuestionario, previa a su aplicación, fue validado en su contenido por dos docentes especializados en el área.

Para la investigación se utilizó la técnica de la encuesta, ya que la misma permitió acceder a información directa del sujeto o sujetos de estudio; en este caso la población de estudio está conformado por los docentes y estudiantes de la escuela de educación básica “Jaime Andrade Fabara”.

Se emplea la técnica encuesta, que es definida como aquella herramienta útil y óptima para la recolección de información de la fuente directa, que permite la obtención de datos de forma rápida, sencilla y eficaz, debido a que es un procedimiento estandarizado (Feria et al., 2020).

Se trabajará con una población de 4 docentes y 89 estudiantes pertenecientes al séptimo grado de la escuela de educación básica “Jaime Andrade Fabara”, entorno a la muestra no se empleará debido a que la población es finita, y por ende la aplicación de la encuesta no es muy elevada.

Condori (2020) define a la población como aquel conjunto de personas, objeto, sucesos, hechos que se emplean para el análisis de una determinada problemática. Dicha población brindara la información necesaria para el desarrollo de la investigación.

2.2 Métodos

En el estudio se utilizó el enfoque cuali-cuantitativo (mixto) con la finalidad de que el investigador se acerque más al sujeto de estudio, con el propósito de obtener una mayor información y lograr resolver la problemática identificada, analizando y describiendo de manera profunda la realidad estudiada e importancia de la aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes.

Sánchez (2019) menciona que el enfoque cualitativo es aquel procedimiento o metodología que emplea diferentes métodos para comprender la vida social del sujeto de estudio que permite realizar una descripción profunda del fenómeno de estudio, para lo cual se sitúa en el lugar de los hechos, con la finalidad de obtener la mayor cantidad de información. Este enfoque es muy empleado en la actualidad por los investigadores ya que es inductivo y flexible, permitiendo mostrar y analizar la realidad subjetiva de la problemática.

Hernández Sampieri (2017) define al enfoque cuantitativo como aquella investigación enfocada en el análisis y tratamiento de datos numéricos que serán empleados dentro de la investigación. Este proceso es considerado como deductivo, secuencial, capaz de analizar la realidad objetiva del problema. Esta investigación es desarrollada con el fin de establecer diferentes pautas sobre el comportamiento de los sujetos.

La investigación bibliográfica documental, permitió la recolección y análisis de las diferentes fuentes secundarias información entorno a las variables de estudio y permitiendo la conformación de los antecedentes investigativos, así como la

sustentación teórica del mismo. Como se mencionó anteriormente, se empleó diversas revistas científicas, estudios científicos, páginas web, libros, etc.

Ñaupas et al. (2019) definen la modalidad de investigación *bibliografía documental*, como aquel proceso de investigación donde se recolecta información de diversas fuentes como libros, textos, revistas, informes, Google académico, entre otras, dicha información debe estar estrechamente relacionada a la temática de la investigación, para su análisis y posterior incorporación en la investigación.

La investigación de tipo descriptiva tiene la finalidad de ir detallando de manera minuciosa la diferente información, que será útil para el éxito del estudio, enfocado en las características propias del fenómeno de la investigación, esto con respecto a las estrategias lúdicas y al aprendizaje colaborativo.

Guevara et al. (2020) definen el tipo de *nivel descriptivo* de la investigación, permite la caracterización profunda y detallada de la población, esta descripción se la considera como una explicación minuciosa de los diferentes fenómenos o acontecimientos del estudio; la investigación descriptiva es empleada tanto para los enfoques cualitativos como cuantitativos, por su gran eficiencia y utilidad para el desarrollo de investigaciones.

CAPITULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

Análisis e Interpretación de la Encuesta aplicada a docentes de séptimo grado de la escuela de Educación Básica “Jaime Andrade Fabara”.

Pregunta 1. ¿Considera usted que la aplicación de las estrategias lúdicas ayuda al desarrollo de los conocimientos previos en sus estudiantes?

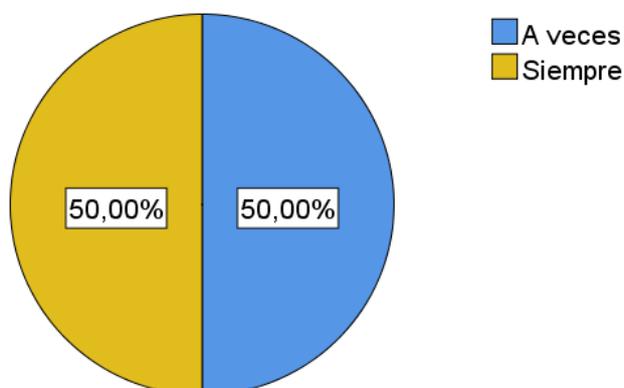
Tabla 1

Aplicación de las estrategias lúdicas y conocimientos previos.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	2	50,0
Siempre	2	50,0
Total	4	100,0

Figura 1

Aplicación de las estrategias lúdicas y conocimientos previos



Análisis e Interpretación:

El 50% de los docentes encuestados considera que la aplicación de las estrategias lúdicas siempre ayuda al desarrollo de los conocimientos previos en sus estudiantes, mientras que, el 50% restante expresa que a veces ayuda.

Se puede activar los conocimientos previos de los estudiantes mediante las estrategias lúdicas que ayudan a recordar el tema aprendido en la anterior clase y enlazarlo con el nuevo tema y construir el aprendizaje significativo.

Pregunta 2. ¿Relaciona las estrategias lúdicas con el tema de clase en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes?

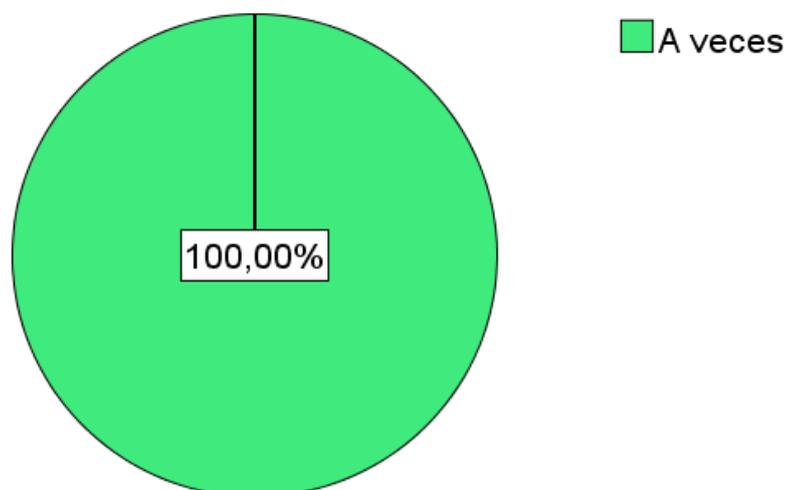
Tabla 2

Relación de las estrategias lúdicas con el tema de clase.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	4	100,0

Figura 2

Relación de las estrategias lúdicas con el tema de clase.



Análisis e Interpretación:

El 100% de los docentes encuestados mencionaron que a veces relacionan las estrategias lúdicas con el tema de clase en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes.

Los docentes relacionan las estrategias lúdicas a veces con el tema de clases, es decir, que al momento de enseñar a sus estudiantes no aportaran en su totalidad a elevar el interés, la motivación y la interacción de los estudiantes en el proceso didáctico de la clase.

Pregunta 3. ¿Aplica usted con mucha frecuencia las estrategias lúdicas en sus clases para motivar a sus estudiantes?

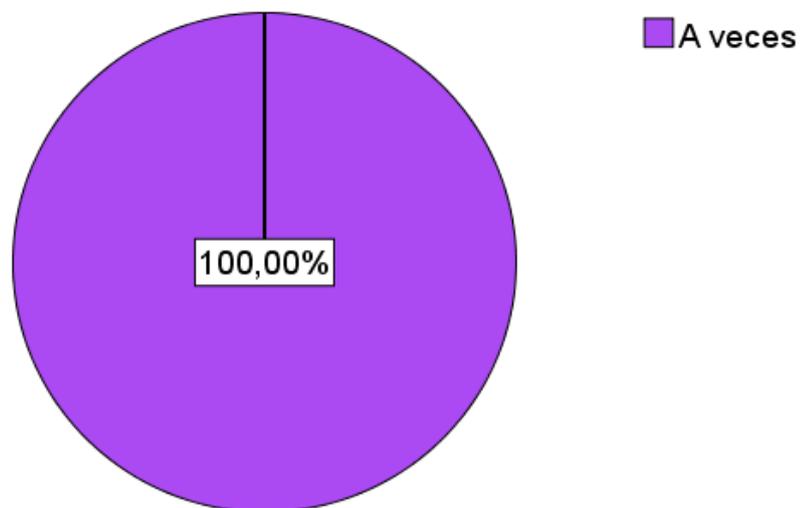
Tabla 3

La frecuencia que se aplica las estrategias lúdicas y la motivación.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	4	100,0

Figura 3

La frecuencia que se aplica las estrategias lúdicas y la motivación.



Análisis e Interpretación:

El 100% de los docentes encuestados mencionan que a veces aplican con mucha frecuencia las estrategias lúdicas en sus clases para motivar a sus estudiantes.

Los docentes aplican con frecuencia las estrategias lúdicas en su proceso de enseñanza, ya que la misma ayuda a que los estudiantes se sientan motivados por aprender nuevas temáticas, al emplear las estrategias los estudiantes desarrollaran sus capacidades motrices, creativas, perceptivas e incrementará su rendimiento escolar.

Pregunta 4. ¿Considera que la aplicación de las estrategias lúdicas contribuye en el desarrollo del aprendizaje colaborativo?

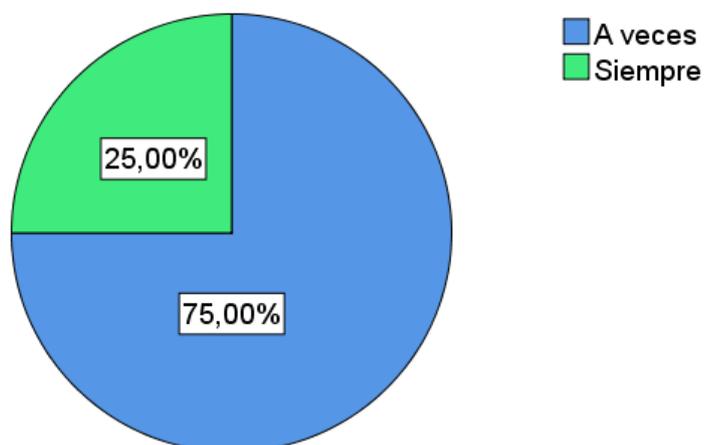
Tabla 4

Aplicación de estrategias lúdicas y el aprendizaje colaborativo

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	3	75,0
Siempre	1	25,0
Total	4	100,0

Figura 4

Aplicación de estrategias lúdicas y el aprendizaje colaborativo



Análisis e Interpretación:

De los 4 docentes encuestados, se observa que el 75% de los docentes mencionaron que a veces aplican las estrategias lúdicas para contribuir el aprendizaje colaborativo. Mientras que el 25% restante siempre las aplica, ya que han visto la importancia de las mismas dentro de la educación.

Analizando la información anterior, se puede observar la importancia de la aplicación de estas estrategias dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje aplicado por los docentes, ya que permitirá contribuir con el desarrollo del aprendizaje colaborativo, promoviendo así la construcción de una cultura, comunidad o entorno escolar idóneo para el desarrollo académico de los estudiantes, el aprendizaje colaborativo permite que los estudiantes sean capaces de desarrollar habilidades de liderazgo, permitiendo así descubrir nuevas formas de trabajar en grupo.

Pregunta 5. ¿Piensa usted que la aplicación de actividades lúdicas le sirve como motivación durante el proceso de aprendizaje?

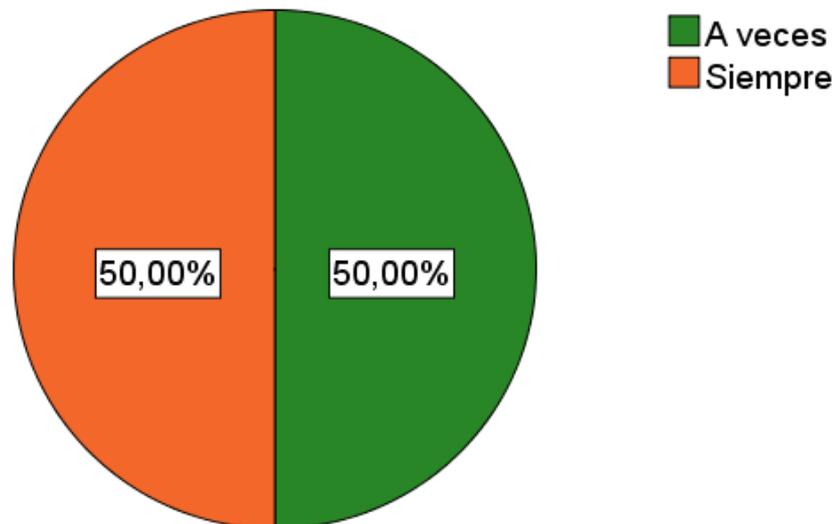
Tabla 5

Aplicación de actividades lúdicas y motivación en el aprendizaje.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	2	50,0
Siempre	2	50,0
Total	4	100,0

Figura 5

Aplicación de actividades lúdicas y motivación en el aprendizaje.



Análisis e Interpretación:

El 50% de los docentes encuestados mencionaron que a veces la aplicación de actividades lúdicas le sirve como motivación durante el proceso de aprendizaje. Mientras que el 50% restante mencionaron que siempre las aplican.

La mayoría de los docentes están de acuerdo que es importante que se apliquen actividades lúdicas para el desarrollo de los procesos de aprendizaje, lo cual evita que los niños sientan ese desinterés por seguir aprendiendo nuevas temáticas, al aplicar las actividades lúdicas dentro de la clase permite mejorar el proceso intelectual, la motricidad e incrementar nuevos conocimientos útiles para la vida cotidiana.

Pregunta 6. ¿Considera que el aprendizaje colaborativo tiene relación con la aplicación de las estrategias lúdicas?

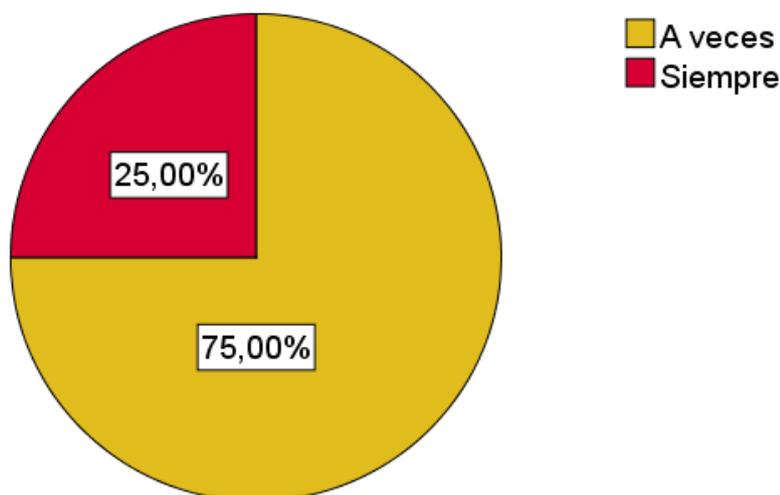
Tabla 6

Aprendizaje colaborativo y aplicación de estrategias lúdicas.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	3	75,0
Siempre	1	25,0
Total	4	100,0

Figura 6

Aprendizaje colaborativo y aplicación de estrategias lúdicas



Análisis e Interpretación:

El 75% de los docentes encuestados dijeron que a veces consideran que el aprendizaje colaborativo tiene relación con la aplicación de las estrategias lúdicas, mientras que el 25% restante consideran que siempre el aprendizaje tiene una estrecha relación con las estrategias lúdicas.

Desde la perspectiva del docente y su amplia experiencia se puede evidenciar que el aprendizaje colaborativo tiene una estrecha relación con la aplicación de las diferentes estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que ambos trabajan por un solo objetivo que es mejorar el rendimiento académico, y el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Pregunta 7. ¿Piensa usted que los juegos educativos permiten que los estudiantes estén socializados entre sí?

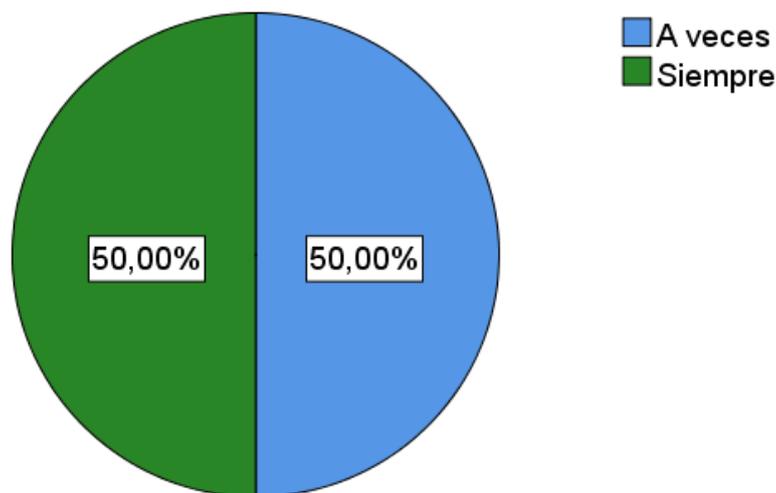
Tabla 7

Juegos educativos y la socialización de los estudiantes.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	2	50,0
Siempre	2	50,0
Total	4	100,0

Figura 7

Juegos educativos y la socialización de los estudiantes.



Análisis e Interpretación:

De lo 4 docentes encuestados, el 50% de los docentes mencionan que a veces los juegos educativos permiten que los estudiantes estén socializados entre sí, mientras que, el 50% restante mencionan que siempre.

Los procesos de aprendizaje deben cambiar, es decir, dejar a un lado las metodologías tradicionales lo único que provocan es el desinterés por aprender nuevos temas, aquí nace la idea de implementar los juegos educativos para adquirir nuevos conocimientos, así como mejorar la sociabilización y empatía entre los estudiantes, promoviendo así el trabajo colaborativo y la transmisión de conocimientos entre los estudiantes.

Pregunta 8. ¿Considera que la aplicación de estrategias lúdicas beneficia el desarrollo del aprendizaje colaborativo en sus estudiantes?

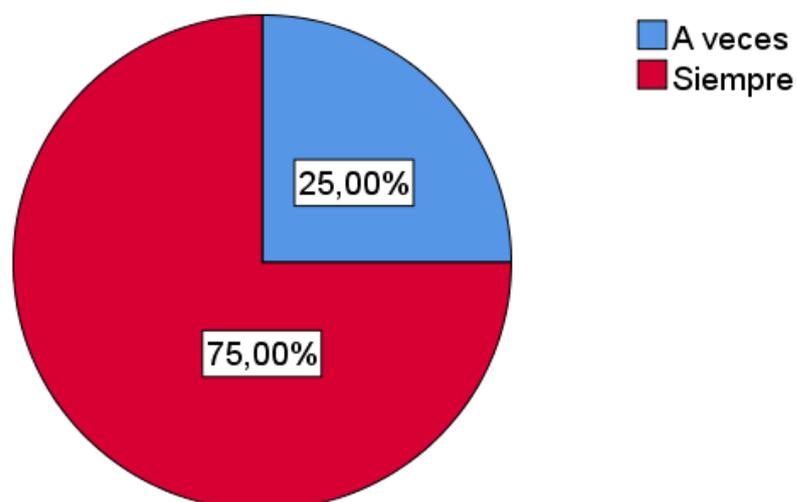
Tabla 8

Beneficio de las estrategias lúdicas y el aprendizaje colaborativo.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	1	25,0
Siempre	3	75,0
Total	4	100,0

Figura 8

Beneficio de las estrategias lúdicas y el aprendizaje colaborativo



Análisis e Interpretación:

El 25% de los docentes encuestados mencionaron que a veces la aplicación de las estrategias mejoran el aprendizaje colaborativo en sus estudiantes, mientras que el 75% expresaron que siempre influyen positivamente la aplicación de las estrategias en el desarrollo del aprendizaje colaborativo.

Las estrategias lúdicas son herramientas esenciales que permiten mejorar el aprendizaje de los estudiantes, las mismas que ayudan a adquirir nuevos conocimientos de una forma práctica y fácil. Es por ello que, las estrategias poseen una amplia relación con el aprendizaje colaborativo, ya que permite reforzar todo lo aprendido entre compañeros, siendo capaces de compartir y cooperar con los demás.

Pregunta 9. ¿El aprendizaje colaborativo permite adquirir nuevos conocimientos a los estudiantes?

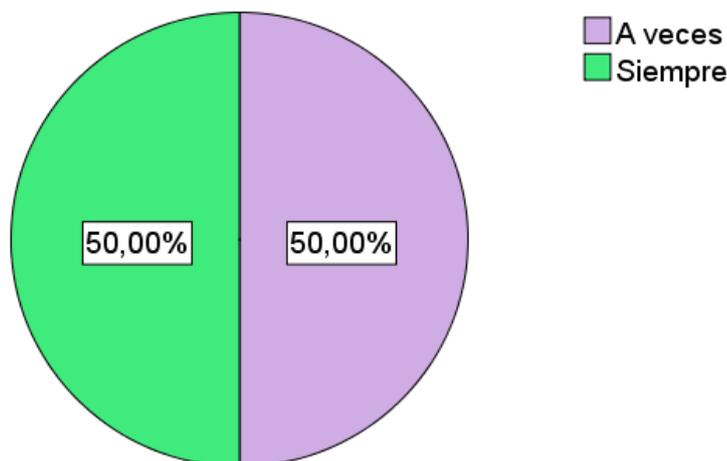
Tabla 9

Aprendizaje colaborativo y nuevos conocimientos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	2	50,0
Siempre	2	50,0
Total	4	100,0

Figura 9

Aprendizaje colaborativo y nuevos conocimientos



Análisis e Interpretación:

El 50% de los docentes encuestados, a veces y siempre respectivamente, están de acuerdo que el aprendizaje colaborativo permite que los estudiantes logren alcanzar nuevos conocimientos.

En la actualidad es de suma importancia que se aplique el aprendizaje colaborativo dentro de los procesos de aprendizaje, lo que permite la generación de nuevos conocimientos basándose en diferentes puntos de vistas, donde los estudiantes participan activa y libremente emitiendo sus opiniones e ideas con respecto al tema estudiando.

Pregunta 10. ¿Cree usted que el aprendizaje colaborativo influye en el contexto educativo?

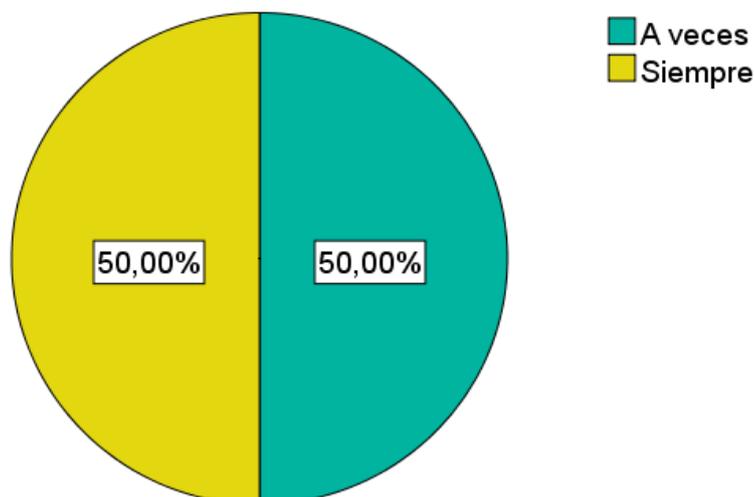
Tabla 10

Aprendizaje colaborativo y contexto educativo.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	2	50,0
Siempre	2	50,0
Total	4	100,0

Figura 10

Aprendizaje colaborativo y contexto educativo



Análisis e Interpretación:

De acuerdo a la pregunta sobre el aprendizaje colaborativo y su influencia en el contexto educativo, se observa que el 50% de los docentes mencionaron que siempre influyen, de igual forma el 50% mencionaron que a veces cree que el aprendizaje puede llegar a influir en el contexto educativo.

Al hablar de los contextos o entornos educativos, los docentes tienen una concepción clara que es aquel lugar donde los estudiantes interactúan entre sí, para la construcción de su aprendizaje. Por ello, la mayoría de los docentes están seguros que el aprendizaje colaborativo si influye positivamente en la construcción del contexto educativo y por ende en el rendimiento académico.

Pregunta 11. Señale la frecuencia con la que usted implementa estrategias lúdicas en la enseñanza de las asignaturas básicas

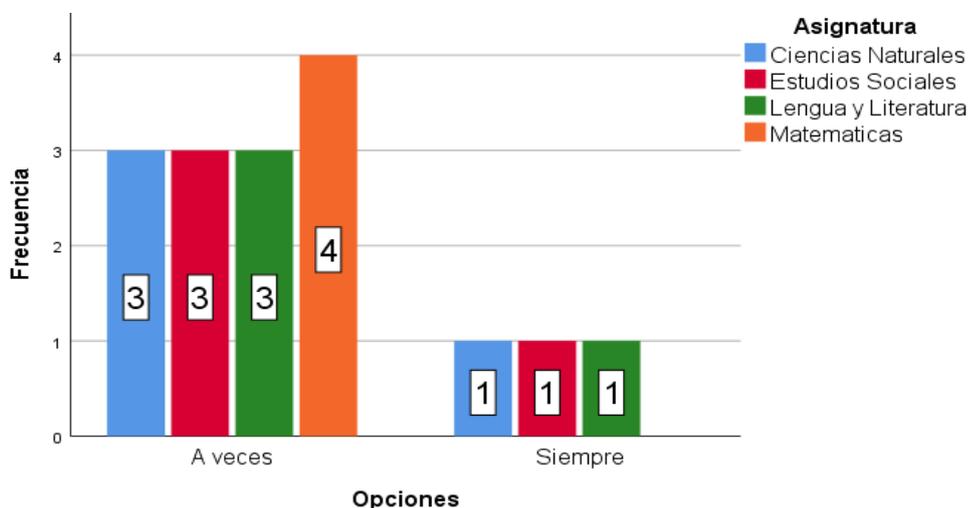
Tabla 11

Frecuencia que implementa las estrategias lúdicas y asignaturas básicas.

Asignaturas	A veces	Siempre
Ciencias Naturales	3	1
Estudios Sociales	3	1
Lengua y Literatura	3	1
Matemáticas	4	0

Figura 11

Frecuencia que implementa las estrategias lúdicas y asignaturas básicas.



Análisis e Interpretación:

Del total de 4 docentes, en las asignaturas de Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Lengua y Literatura 3 docentes mencionaron que a veces implementan con frecuencia las estrategias lúdicas y 3 docentes expresaron que siempre, mientras que en la asignatura de Matemáticas 4 docentes manifestaron que a veces aplican dichas estrategias.

Independientemente de la asignatura que se esté impartiendo, es esencial que los docentes implementen las estrategias lúdicas, ya que las mismas les ayuda a obtener grades resultados, así como al cumplimiento de los objetivos trazados en el aprendizaje.

Pregunta 12. De acuerdo a su criterio, el uso de estrategias lúdicas favorece al aprendizaje significativo de las siguientes asignaturas básicas.

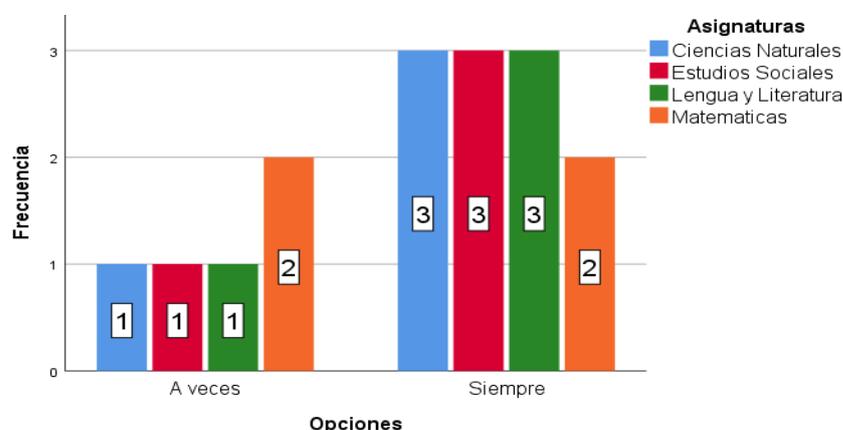
Tabla 12

Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo de las asignaturas.

Asignaturas	A veces	Siempre
Ciencias Naturales	1	3
Estudios Sociales	1	3
Lengua y Literatura	1	3
Matemáticas	2	2

Figura 12

Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo de las asignaturas



Análisis e Interpretación:

Del total de 4 docentes, en las asignaturas de Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Lengua y Literatura 3 docentes mencionaron que a veces consideran que el uso de las estrategias lúdicas favorece al aprendizaje significativo de las asignaturas, 3 docentes expresaron que siempre, mientras tanto en la asignatura de Matemáticas 2 docentes manifestaron que a veces y 2 docentes que siempre fortalecen las estrategias lúdicas en el aprendizaje.

Para los docentes es de suma importancia emplear las estrategias lúdicas dentro de su práctica ya que la mismas favorecen positivamente al desarrollo del aprendizaje significativo, el mismo que se enfoca en la combinación de conocimientos previos más los actuales, y como los mismos podrán ser empleados para su vida diaria, al alcanzar el aprendizaje significativo no solo motivamos al estudiante aprender nuevas cosas, sino también al docente ya que se observa el logro de obtener resultados positivos en su enseñanza.

Pregunta 13. Considera usted que el trabajo en equipo mejora el aprendizaje de las siguientes asignaturas básicas.

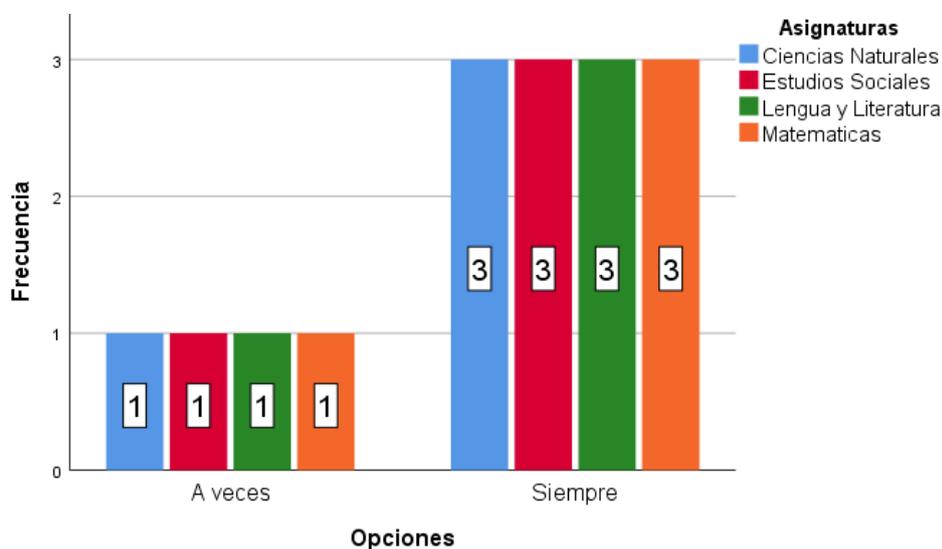
Tabla 13

Trabajo en equipo y el aprendizaje de las asignaturas.

Asignaturas	A veces	Siempre
Ciencias Naturales	1	3
Estudios Sociales	1	3
Lengua y Literatura	1	3
Matemáticas	1	3

Figura 13

Trabajo en equipo y el aprendizaje de las asignaturas.



Análisis e Interpretación:

Del total de 4 docentes, en las asignaturas de Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Lengua y Literatura y Matemáticas 4 docentes mencionaron que a veces el trabajo en equipo es la mejor opción para el aprendizaje, y 4 docentes expresaron que siempre mejora el aprendizaje adquirido en las distintas materias.

Los docentes hicieron hincapié en que el desarrollar el trabajo en equipo es una gran ayuda para mejorar los aprendizajes, ya que los estudiantes serán capaces de compartir sus ideas y opiniones con su compañero. El emplear el trabajo en equipo promueve la motivación, creatividad y el desarrollo de habilidades para aprender las diferentes temáticas que se enseña dentro del aula de clases.

Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes de séptimo grado de la escuela de Educación Básica “Jaime Andrade Fabara”.

Pregunta 1. ¿La aplicación de las estrategias lúdicas le ha ayudado a retener el conocimiento impartido en clase?

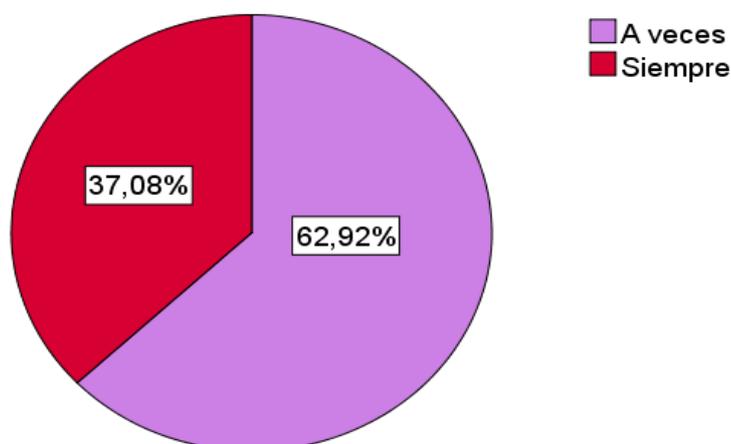
Tabla 14

Aplicación de estrategias lúdicas y conocimiento impartido en clase.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	56	62,9
Siempre	33	37,1
Total	89	100,0

Figura 14

Aplicación de estrategias lúdicas y conocimiento impartido en clase.



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, el 62.9% que equivale a 56 estudiantes mencionaron que a veces la aplicación de las estrategias lúdicas le ha ayudado a retener el conocimiento impartido en clase, mientras que, el 37.1% que equivale a 33 estudiantes expresan que siempre les ha ayudado.

La aplicación de estrategias lúdicas en los estudiantes es esencial para adquirir el conocimiento del docente ya que las mismas permite dejar a un lado las metodologías tradicionales de enseñanza y se promueve nuevas metodologías donde se incorpora el juego como un recurso educativo.

Pregunta 2. ¿El docente relaciona las estrategias lúdicas con el tema de clase que imparte?

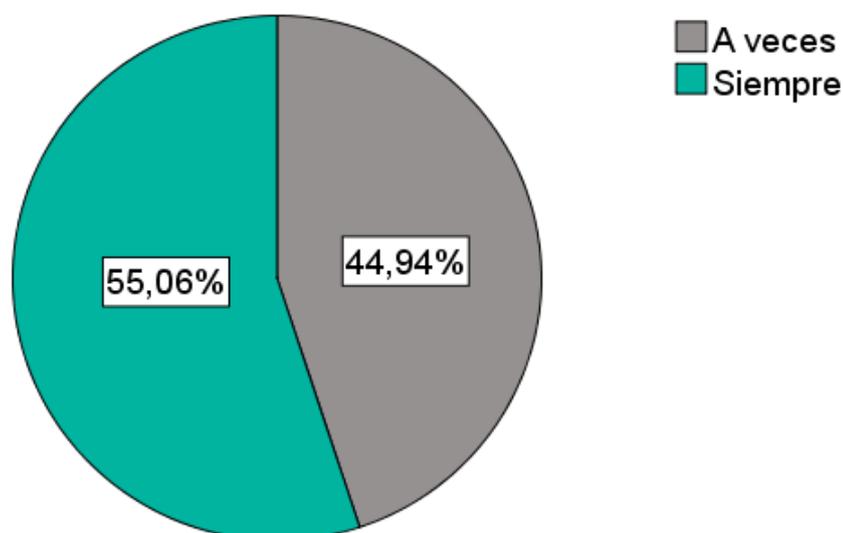
Tabla 15

Relación de estrategias lúdicas con el tema de clase

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	40	44,9
Siempre	49	55,1
Total	89	100,0

Figura 15

Relación de estrategias lúdicas con el tema de clase.



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados, el 55,06% de los estudiantes mencionan que a siempre el docente relaciona las estrategias lúdicas con el tema de clase que imparte. Mientras que, el 44,94% de estudiantes expresan que a veces relacionan.

Los estudiantes han observado el arduo esfuerzo que hacen los docentes por impartir las clases. Por ello, los docentes deben relacionar las estrategias lúdicas con los contenidos impartidos, para así ir fortaleciendo las aptitudes, habilidades y capacidades. La mayor parte de los estudiantes expresan que, los docentes si relacionan las estrategias lúdicas con el tema de clase, es decir que, si hay un buen aprendizaje, por otro lado, los docentes deberán aplicar técnicas nuevas para un aprendizaje significativo.

Pregunta 3. ¿Con que frecuencia el docente aplica las estrategias lúdicas en sus clases para motivar a los estudiantes?

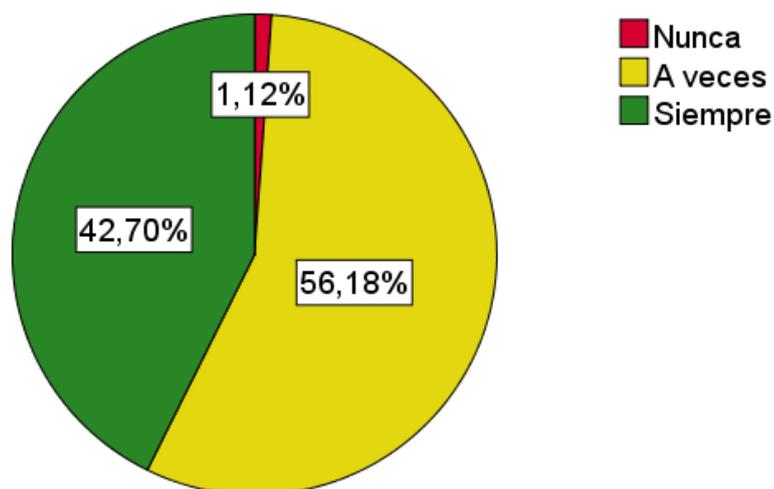
Tabla 16

Frecuencia que aplica las estrategias lúdicas y motivación en los estudiantes.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	1,1
A veces	50	56,2
Siempre	38	42,7
Total	89	100,0

Figura 16

Frecuencia que aplica las estrategias lúdicas y motivación en los estudiantes.



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, el 56.2% mencionaron que a veces los docentes aplican las estrategias lúdicas para motivar a los estudiantes. El 42.7% mencionaron, han observado que siempre aplican dentro de las clases. Finalmente, con el 1.12% de los encuestados mencionaron que nunca aplican dichas estrategias.

La aplicación de las estrategias lúdicas dentro del proceso de aprendizaje es esencial, ya que las mismas pueden ser empleadas como herramientas de motivación hacia los estudiantes.

Pregunta 4. ¿La aplicación de las estrategias lúdicas lo motivan al trabajo en equipo?

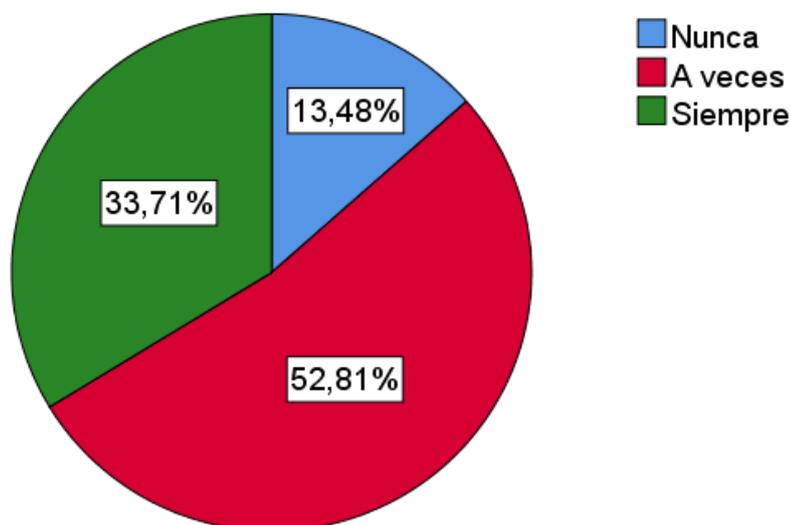
Tabla 17

Por la aplicación de estrategias y la motivación al trabajo en equipo.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	12	13,5
A veces	47	52,8
Siempre	30	33,7
Total	89	100,0

Figura 17

Por la aplicación de estrategias y la motivación al trabajo en equipo.



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, el 52,8% de estudiantes mencionan que la aplicación de las estrategias lúdicas lo motivan al trabajo en equipo, el 33,7% de estudiantes expresan que siempre y el 13,5 % expresan que nunca lo motivan.

La mayoría de los estudiantes han demostrado que las estrategias lúdicas empleadas por los docentes les ayudan a motivar a seguir trabajando y mejorando el trabajo en equipo, los docentes se sienten motivados para trabajar en conjunto, ya que es una manera de que su aprendizaje sea creativo y divertido.

Pregunta 5. ¿La aplicación de actividades lúdicas le sirve como motivación durante el proceso de aprendizaje?

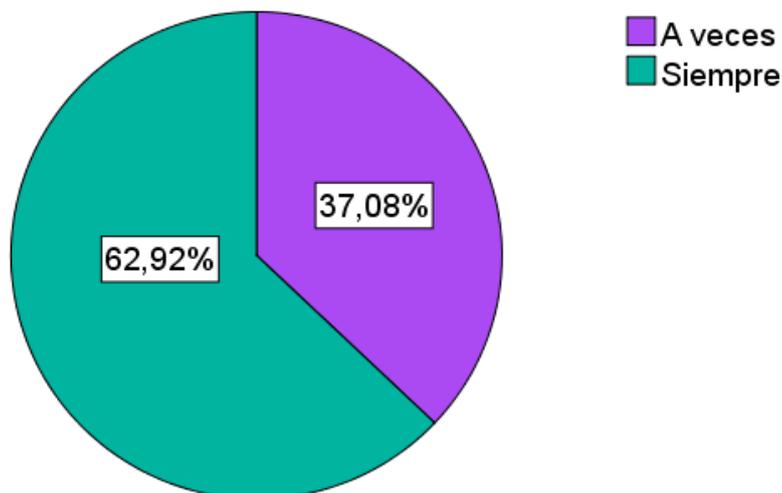
Tabla 18

Actividades lúdicas y motivación en el aprendizaje

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
A veces	33	37,1
Siempre	56	62,9
Total	89	100,0

Figura 18

Actividades lúdicas y motivación en el aprendizaje



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, 62,9% equivalente a 56 estudiantes expresan que siempre están motivados, mientras que el 37,1% de estudiantes encuestados mencionaron que la aplicación de actividades lúdicas le sirve como motivación durante el proceso de aprendizaje

Los estudiantes dicen que siempre aprenden más cuando los docentes aplican las actividades lúdicas, porque es en donde se puede observar si los estudiantes están explorando sus habilidades y capacidades para expresar lo que sienten y piensan.

Pregunta 6. ¿Considera que el aprendizaje colaborativo tiene relación con la aplicación de las estrategias lúdicas?

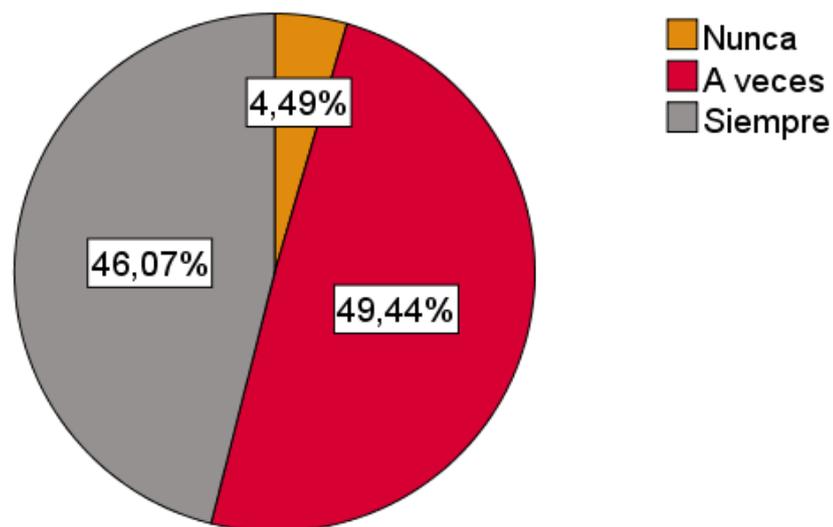
Tabla 19

Aprendizaje colaborativo y la relación con las estrategias lúdicas.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	4	4,5
A veces	44	49,4
Siempre	41	46,1
Total	89	100,0

Figura 19

Aprendizaje colaborativo y la relación con las estrategias lúdicas



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, el 49,4% de los estudiantes mencionan que a veces considera que el aprendizaje colaborativo tiene relación con la aplicación de las estrategias lúdicas, el 46,1% de los estudiantes expresan que siempre y el 4,5% de estudiantes mencionan que nunca relacionan la aplicación de estrategias.

Los estudiantes mencionan que a veces los docentes relacionan el aprendizaje colaborativo con las estrategias, debido a que aplican otros métodos de estudios, que favorece el conocimiento de los estudiantes, al aplicar el aprendizaje colaborativo se mejora el compañerismo, y por ende los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 7. ¿Los juegos educativos le permiten socializar con los compañeros de clase?

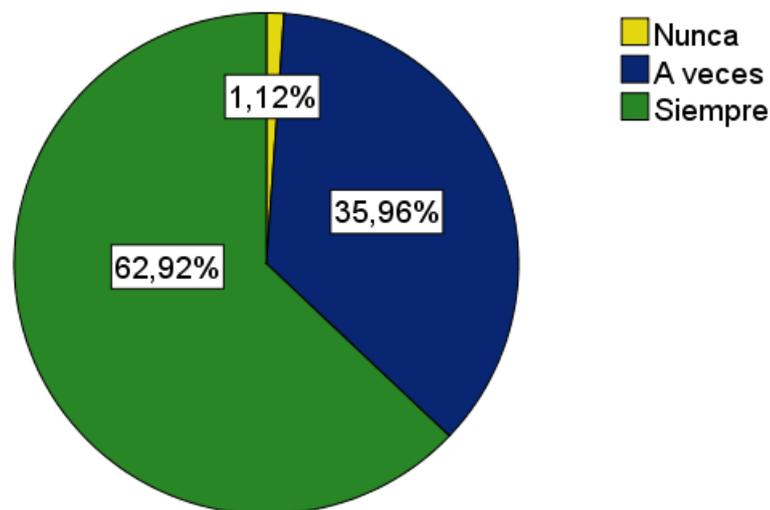
Tabla 20

Juegos educativos y la socialización con los compañeros.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	1,1
A veces	32	36,0
Siempre	56	62,9
Total	89	100,0

Figura 20

Juegos educativos y la socialización con los compañeros



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, el 62,9% de los estudiantes mencionaron que siempre los juegos educativos permiten socializar con los compañeros. Seguido con el 35,96% a veces lo logra. Finalmente, con el 1,12% los estudiantes mencionaron que nunca los juegos educativos permiten socializar con los compañeros.

Los estudiantes mencionan que los juegos educativos entre compañeros son importantes, porque así su aprendizaje es adecuado, como también desarrollan sus habilidades y aprenden a ser solidarios y respetuosos entre ellos.

Pregunta 8. De acuerdo a su criterio ¿La aplicación de estrategias lúdicas han mejorado el aprendizaje de sus compañeros de clase?

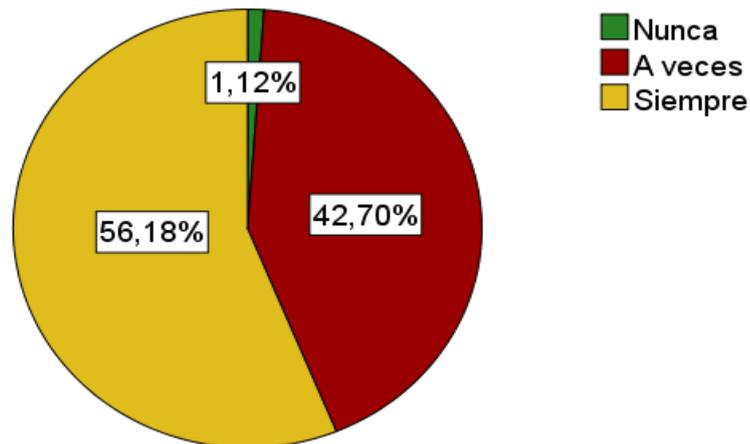
Tabla 21

Aplicación de las estrategias lúdicas y el aprendizaje

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	1,1
A veces	38	42,7
Siempre	50	56,2
Total	89	100,0

Figura 21

Aplicación de estrategias lúdicas y el aprendizaje



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, el 56,18% de los estudiantes mencionaron que siempre la aplicación de estrategias ha mejorado el aprendizaje. Con el 42,70% mencionaron que a veces han logrado ver estos mejoramientos. Finalmente, con el 1.12% mencionaron que nunca han visto el mejoramiento mediante las estrategias lúdicas.

La mayor parte de los estudiantes mencionan que si han mejorado su aprendizaje al momento de trabajar en equipo, esto ayuda a que entre ellos se ayuden y desarrollen su conocimiento para solucionar problemas.

Pregunta 9. ¿El aprendizaje colaborativo le permite adquirir nuevos conocimientos?

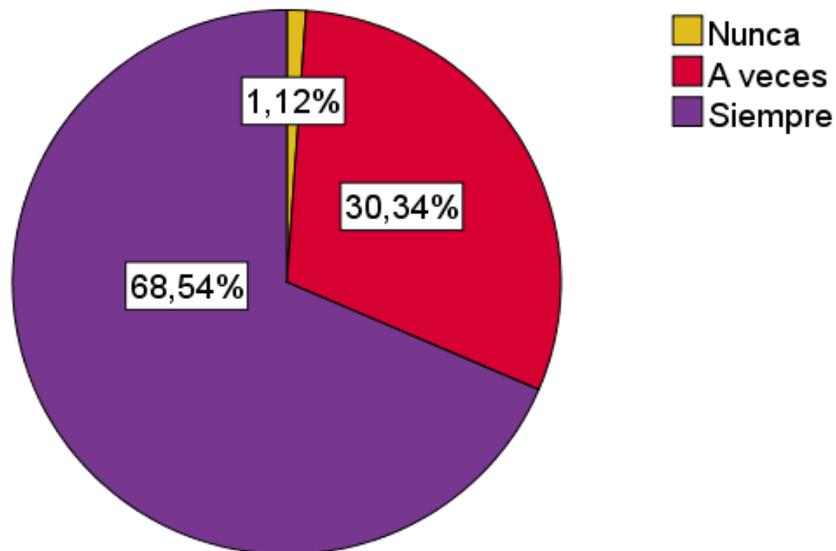
Tabla 22

Aprendizaje colaborativo y nuevos conocimientos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	1,1
A veces	27	30,3
Siempre	61	68,5
Total	89	100,0

Figura 22

Aprendizaje colaborativo y nuevos conocimientos.



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, el 68,54% de los estudiantes siempre el aprendizaje colaborativo le permite adquirir nuevos saberes. El 30,34% a veces han observado que el aprendizaje les ayuda adquirir nuevos conocimientos. Finalmente, el 1,12% nunca han observado que el aprendizaje logre la adquisición de conocimientos.

Los estudiantes mencionan que trabajar en equipo si ayuda en la adquisición de nuevos conocimientos, ya que entre compañeros tienden a ayudarse a colaborar con ideas o analizando los temas que sean de difícil comprensión.

Pregunta 10. ¿Cree usted que el trabajo en equipo influye en el contexto educativo?

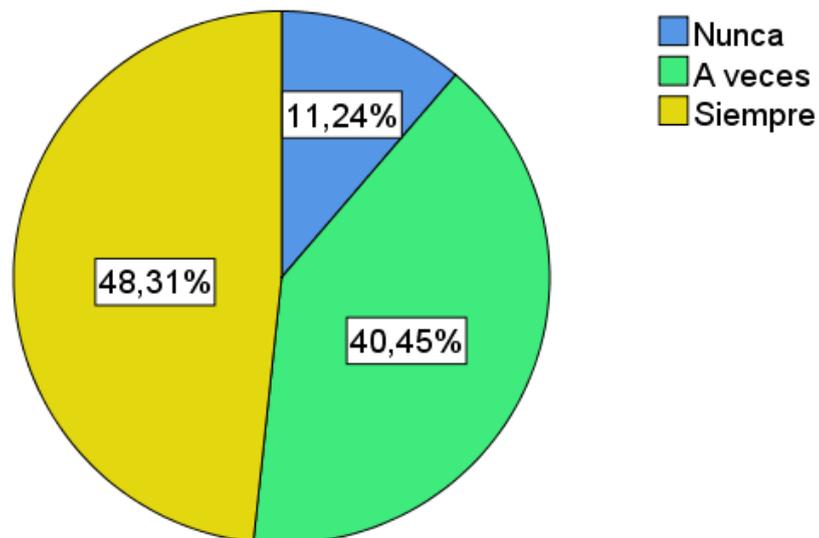
Tabla 23

Trabajo en equipo y el contexto educativo

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	10	11,2
A veces	36	40,4
Siempre	43	48,3
Total	89	100,0

Figura 23

Trabajo en equipo y el contexto educativo



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, el 48,31% de los encuestados mencionaron que el trabajo en equipo si influye en el contexto educativo. El 40,45% menciona que a veces puede influir. Finalmente, el 11,24% nunca han observado que el trabajo influya de alguna manera en el contexto educativo.

La mayoría de los estudiantes expresan que si influye el contexto educativo ya que su enseñanza- aprendizaje se ve perjudicado por experiencias que han vivido ya sea por problemas familiares, personales o en la institución y puede causar que su rendimiento académico se vea afectado.

Pregunta 11. Señale la frecuencia con la que sus docentes implementan estrategias lúdicas en la enseñanza de las asignaturas básicas:

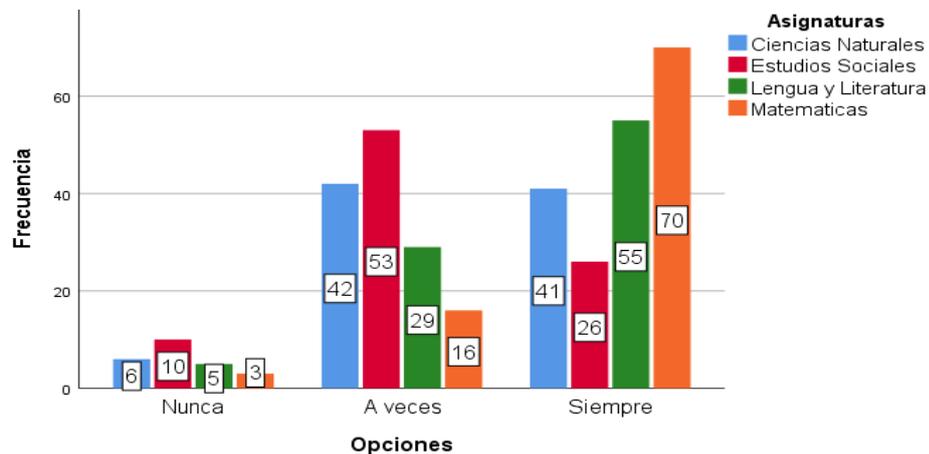
Tabla 24

Frecuencia que implementan las estrategias lúdicas y la enseñanza de las asignaturas

Asignaturas	Nunca	A veces	Siempre
Ciencias Naturales	6	42	41
Estudios Sociales	10	53	26
Lengua y Literatura	5	29	55
Matemáticas	3	16	70

Figura 24

Frecuencia que implementan las estrategias lúdicas y la enseñanza de las asignaturas



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, 70 estudiantes en la asignatura de Matemáticas, 55 estudiantes de Lengua y Literatura, 41 estudiantes de Ciencias Naturales y 26 estudiantes de Estudios Sociales, manifiestan que siempre sus docentes implementan con frecuencia las estrategias lúdicas en la enseñanza.

Los estudiantes mencionaron que, si implementan estrategias lúdicas en las asignaturas, por lo que les ha ayudado a comprender las nuevas temáticas de clase que se está desarrollando, por ello es importante que los docentes apliquen las estrategias para que su aprendizaje en las asignaturas sea significativo.

Pregunta 12. De acuerdo a su criterio, el uso de estrategias lúdicas le ha favorecido en el aprendizaje de las siguientes asignaturas básicas.

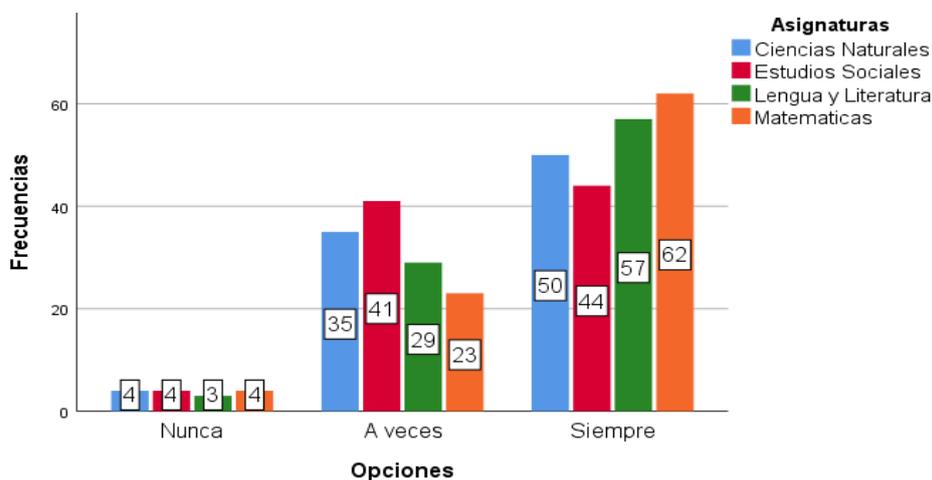
Tabla 25

Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje en las asignaturas.

Asignaturas	Nunca	A veces	Siempre
Ciencias Naturales	4	35	50
Estudios Sociales	4	41	44
Lengua y Literatura	3	29	57
Matemáticas	4	23	62

Figura 25

Uso de estrategias lúdicas y el aprendizaje en las asignaturas.



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, 62 estudiantes en la asignatura de Matemáticas, 57 estudiantes de Lengua y Literatura, 50 estudiantes de Ciencias Naturales y 44 estudiantes de Estudios Sociales expresan que el uso de estrategias lúdicas siempre les ha favorecido en el aprendizaje.

Los estudiantes mencionaron que con el uso de las estrategias que aplican los docentes permite una mejor comprensión de los temas tratados en clases, esto con el objetivo de que su aprendizaje sea adecuado y obtener resultados favorables, mejorando así la calidad de aprendizaje que imparte.

Pregunta 13. Considera que el trabajo en equipo mejora el aprendizaje de las siguientes asignaturas básicas:

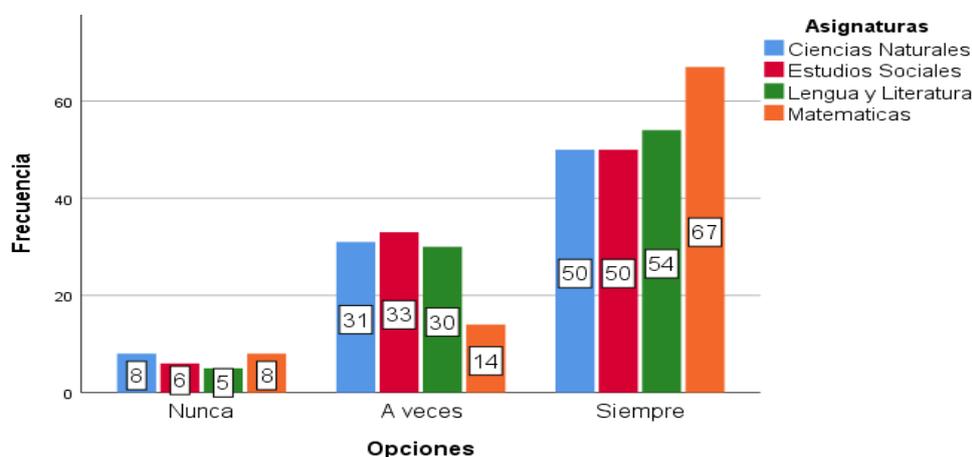
Tabla 26

Trabajo en equipo y el aprendizaje de las asignaturas.

Asignaturas	Nunca	A veces	Siempre
Ciencias Naturales	8	31	50
Estudios Sociales	6	33	50
Lengua y Literatura	5	30	54
Matemáticas	8	14	67

Figura 26

Trabajo en equipo y el aprendizaje de las asignaturas.



Análisis e Interpretación:

De un total de 89 estudiantes encuestados que representa al 100%, 67 estudiantes en la asignatura de Matemáticas, 54 estudiantes de Lengua y Literatura, 50 estudiantes de Estudios Sociales y Ciencias Naturales, manifiestan que siempre considera que el trabajo en equipo mejora el aprendizaje.

Cabe mencionar en cuanto al análisis de las preguntas 11,12 y 13 nos señala que las estrategias lúdicas forman parte de las enseñanzas aprendizaje como parte de un proceso del desarrollo de los estudiantes en cada una de las asignaturas a estudiar para una mejor comprensión y entendimiento, es así como se obtiene como un resultado de siempre demostrando la importancia de aprendizaje.

Análisis e identificación del nivel aprendizaje colaborativo

Basados en el análisis e interpretación de los ítems 9 y 10 de la encuesta aplicada a los estudiantes, sobre el aprendizaje colaborativo le permite adquirir nuevos conocimientos y el trabajo en equipo influye en el contexto educativo, se deduce el nivel de aprendizaje colaborativo, según se ilustra en la siguiente tabla y gráfico.

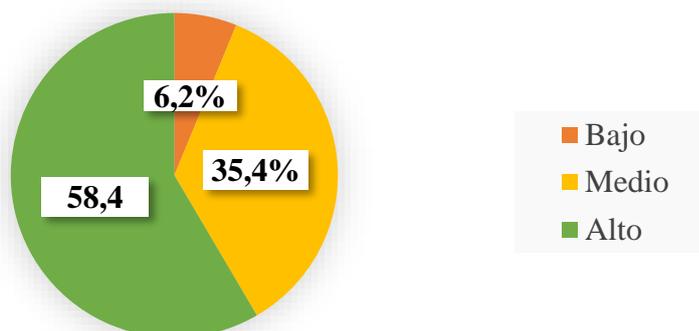
Tabla 27

Identificación del nivel de aprendizaje colaborativo

Opciones	Frecuencia de respuestas	Porcentaje
Bajo	11	6,2
Medio	63	35,4
Alto	104	58,4
Total	178	100,0

Figura 27

Identificación del nivel de aprendizaje colaborativo.



Análisis e Interpretación:

En el análisis general del aprendizaje colaborativo en los datos recolectados del total de 178 respuestas el 58,4% representa el nivel Alto, el 35,4% el nivel Medio y 6,2% el nivel Bajo, esto nos permite observar que las enseñanzas en los estudiantes es buena ya que buscan trabajar en equipo y así adquirir nuevos conocimientos, por ende los estudiantes aprenden cuando pueden realizar explicaciones con sus propias palabras, ejemplifica conceptos, relaciona y vincula ideas, formula preguntas y analiza de manera crítica; en la respuesta del nivel medio nos menciona que los estudiantes logran entender el contexto y en varias ocasiones es un poco dificultoso por o que se ve perjudicado de una u otra manera; así como existe estudiantes que se encuentran en un nivel bajo ya que no pueden comprender de manera clara y precisa lo que el texto posee y busca la ayuda de un docente o compañero para que le ayuden a mejorar su aprendizaje sin verse afectado en su rendimiento académico.

Discusión

En cuanto a los resultados obtenidos y la bibliografía consultada, se ha determinado que las estrategias lúdicas son necesarias dentro del trabajo que efectúa el docente con los estudiantes para lograr los objetivos planteados; asimismo, el docente es el encargado de inducir el trabajo colaborativo en el aula, considerado como una metodología innovadora que promueve la colaboración de los estudiantes en un mismo grupo.

En cuanto a los datos obtenidos en el estudio realizado se encontró que los docentes en la aplicación de las estrategias lúdicas ayudan a que los estudiantes aprendan constante y continuamente, por ende, el docente debe preparar la clase, además cabe señalar que al aplicar y buscar nuevas estrategias mejorara de manera continua la enseñanza - aprendizaje en el estudiante.

En la encuesta realizada a los docentes se puede observar que las estrategias lúdicas ayudan al desarrollo de los conocimientos previos de los estudiantes, los temas de clase que el docente presenta se relacionan con el proceso de enseñanza - aprendizaje, además la frecuencia que los docentes aplican las estrategias lúdicas en las clases les sirven para motivar a los estudiantes, así como el desarrollo del aprendizaje colaborativo con los juegos educativos permite que estén socializados entre sí para adquirir nuevos conocimientos de las diferentes asignaturas básicas y así favorecer el aprendizaje significativo.

En este mismo sentido, Barreno (2018) menciona que las estrategias de aprendizaje son fundamentales y necesarias en el desarrollo del proceso educativo ya que permite ayudar, fortalecer, comprender y adquirir nuevas técnicas y métodos para que los estudiantes puedan guardar en la memoria lo aprendido en clases, lo cual significa que el aporte dentro de la investigación es satisfactorio.

Resultados similares se han observado en la investigación desarrollada por Sánchez et al. (2022), donde se evidencia que los docentes son la parte esencial para mejorar la calidad de la educación, ya que ellos son los encargados de desarrollar y diseñar estrategias y actividades lúdicas enfocadas en el aprendizaje colaborativo donde los estudiantes deberán realizar actividades de socialización, así como de interacción entre

sus compañeros. El trabajo en equipo o aprendizaje colaborativo permite desarrollar la formación significativa de los estudiantes, mediante el fortalecimiento de competencias y habilidades.

Ambriz (2021) por su parte menciona que las estrategias lúdicas son esenciales para desarrollar el trabajo colaborativo dentro del proceso de aprendizaje y enseñanza, debido a que dichas estrategias tratan de desarrollar y demostrar la importancia del trabajo en equipo para la adquisición de nuevas nociones entorno a las materias del currículo, mejorando así el rendimiento escolar.

Con relación a la implementación de las estrategias lúdicas basada en el aprendizaje colaborativo y activo, se puede evidenciar que los mismos son fundamentales, ya que se puede obtener una gran diversidad de puntos de vista entorno a la temática estudiada. Además de que los estudiantes sienten ese interés por participar y aprender no solo de sus docentes sino también de sus compañeros. En sí, las estrategias lúdicas permiten desarrollar el aprendizaje integral de los estudiantes (Chaves, 2023).

Las estrategias lúdicas en las asignaturas básicas impartidas como: Ciencias Naturales, Lengua y Literatura, Estudios Sociales y Matemáticas en el trabajo realizado, se menciona que es importante la búsqueda e implementación por parte de los docentes nuevos métodos de aprendizaje y enseñanzas, para que los estudiantes entiendan y puedan alcanzar un aprendizaje eficaz y eficiente. Cabe señalar que en la asignatura de Matemáticas los estudiantes tienen inconvenientes frecuentes por lo cual es importante promover un buen aprendizaje compartiendo ideas entre docentes y estudiantes promoviendo distintas enseñanzas mediante la creatividad, motivación y desarrollo de las habilidades para aprender las distintas materias.

Dicho comentario anterior estuvo relacionado con la investigación de Bravo y Díaz (2020), señalan que Matemáticas es una materia un poco compleja para los estudiantes, por lo cual la adquisición de conocimientos los docentes deben modificar el método de enseñanza, donde se pueda emplear el juego didáctico como una actividad lúdica para el desarrollo de dicho proceso y consolidación de nuevos conocimientos.

Además, Cuello et al. (2020) añaden que las estrategias pedagógicas o lúdicas son esenciales para mejorar el aprendizaje de la asignatura Matemática, ya que el mismo permite desarrollar un aprendizaje dinámico, donde los estudiantes son capaces de

mejorar sus competencias para la solución de problemas al implementar estas estrategias permite a los estudiantes a aprender sin miedos ni negativas.

Los estudiantes mencionan que la aplicación de las estrategias lúdicas ayuda a retener y entender el conocimiento de cada una de las materias ya que aportan de manera positiva al alcance de su desarrollo. Por lo tanto, en las diferentes asignaturas que se evaluó se puede tomar en cuenta que es importante buscar nuevas estrategias lúdicas de aplicación de enseñanza aprendizaje en Matemáticas, sin embargo, las demás materias forman parte del aprendizaje lo cual los estudiantes buscan tener una mejor comprensión de los temas desarrollados en clases; el objetivo de los estudiantes también es emplear, conocer y poner en práctica lo aprendido alcanzando un buen desempeño académico.

Herrera (2023) en su trabajo de investigación sustenta que es fundamental que los docentes apliquen continuamente actividades lúdicas para que al momento de desarrollar los temas de las diferentes asignaturas pueden lograr alcanzar que los estudiantes opinen, aprendan y se sientan participes en el tiempo de clases creando nuevos métodos de aprendizaje. En cuanto a la investigación de Rosero y Rosero (2021) aporta que al aplicar las estrategias lúdicas permiten una mejor decisión en la relación docente - estudiante y así se lograra evitar una educación tradicional en donde la autoridad del maestro no puede ser cuestionada, por lo tanto, establece relaciones más afectivas en los sitios dónde se desenvuelven las instituciones educativas.

Candela y Benavides (2020) mencionan que las estrategias lúdicas dentro de la educación son consideradas como un aliado eficaz para fomentar, desarrollar y mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes que deberán adquirir para su desarrollo tanto personal, profesional y académico ya que las mismas promueven el desarrollo del pensamiento creativo, habilidades, competencias, destrezas, así como la solución rápida a problemas cotidianos.

Villagrá (2018) en su estudio menciona que la responsabilidad es un componente principal en el aprendizaje cooperativo para así alcanzar el éxito en el aprendizaje, mismo que dependerá de todos los miembros, para ello, es preciso una responsabilidad, en el cual todos ocupen el compromiso de conseguir los objetivos propuesto a nivel

educacional, y el propio, en donde cada uno será responsable del cumplimiento de sus propios objetivos.

Se puede concluir que las estrategias lúdicas en la actualidad son aliados para alcanzar un proceso de enseñanza - aprendizaje eficaz, estas estrategias permiten que los docentes y estudiantes logren cumplir con los objetivos planteados, permitiéndole así alcanzar el éxito esperado. Es por ello que, los docentes deben cambiar la enseñanza tradicional por una donde se incorpore estrategias y actividades lúdicas que incrementar y generar el conocimiento. Aplicar las estrategias dentro de las clases permite promover el trabajo en equipo, así como aprender sin ningún miedo, como se ha evidenciado tanto en los resultados de la presente investigación como en los obtenidos de otros estudios, las estrategias siempre permiten mejorar los procesos de educación.

CAPITULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- ✓ Gracias a la fundamentación teórica desarrollada dentro de la investigación, se concluye que las estrategias lúdicas son aquellas actividades que permite reforzar los aprendizajes y conocimientos eficaces de los estudiantes, mediante el empleo del juego (Cuasapud & Maiguashca , 2023); El aprendizaje en ambientes colaborativos, busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos, siendo cada quien responsable de su propio aprendizaje. (Lucero, 2003)

Gracias al empleo de las estrategias lúdicas que es un conjunto de actividades que incluye el juego como un recurso de aprendizaje dentro de las aulas de séptimo año en donde se logró mejorar el aprendizaje colaborativo que se enfoca en el desarrollo de las habilidades interpersonales y la interdependencia positiva, mejoran la relación con sus demás compañeros y a su vez el rendimiento académico de los estudiantes.

- ✓ Se concluye que las estrategias lúdicas fueron caracterizadas mediante la aplicación de encuestas a docentes y estudiantes de séptimo grado de la escuela de educación básica "Jaime Andrade, en donde los estudiantes se sienten motivados al utilizar la lúdica, ya que el docente deja a un lado su forma tradicional de enseñar, por lo cual les permiten adquirir nuevos conocimientos de una forma creativa, divertida y sencilla en donde los estudiantes disfrutan trabajar en grupo aumenta el autoestima e impulsa el desarrollar de las aptitudes y habilidades comunicativas y la interacción de las relaciones sociales de los estudiantes.
- ✓ Finalmente, se puede concluir que mediante la aplicación de la encuesta a los estudiantes de séptimo año se observa que el nivel de aprendizaje colaborativo es alto, ya que los estudiantes han observado que utilizar las estrategias lúdicas permite mejorar la concentración y retención de información, así como el

aprendizaje colaborativo le permiten la participación e interacción de los estudiantes dando diferentes puntos de vista, opiniones e ideas y construir su aprendizaje significativo. Para finalizar, los docentes hacen su mayor esfuerzo para aplicar las estrategias lúdicas en los estudiantes, ya que los mismos impulsan el aprendizaje colaborativo como una estrategia para adquirir nuevos conocimientos mejorando así el proceso de enseñanza – aprendizaje y mejorar el rendimiento académico.

4.2 Recomendaciones

- ✓ Se recomienda que los docentes se capaciten de forma constante sobre las nuevas estrategias lúdicas, con la finalidad de que las clases sean dinámicas para los estudiantes, evitando así disminuir el desinterés de los estudiantes por aprender nuevas temáticas e incluso deberán aplicar las Tics para desarrollar nuevas estrategias lúdicas.
- ✓ Se sugiere que el docente siga mejorando y aplicando las estrategias lúdicas, con la finalidad de ir ayudando a los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje con respecto a la adquisición de nuevos conocimientos de las diferentes asignaturas, que son útiles tanto para su vida personal como profesional, el empleo de las estrategias lúdicas permite el desarrollo de las diferentes habilidades y destrezas que ayuda a que los estudiantes sean más activos en su participación dentro del entorno educativo.
- ✓ Se recomienda que los docentes sigan promoviendo el aprendizaje colaborativo, mediante la aplicación de estrategias lúdicas, ya que así se logrará desarrollar estudiantes más activos, participativos, empáticos, con ganas de aprender más y que puedan construir su conocimiento y ser los protagonistas de su propio aprendizaje.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ambriz, M. L. (2021). Una experiencia de actividades lúdicas y de juego en aulas virtuales para el desarrollo de trabajo colaborativo dirigidas a estudiantes de licenciatura en la modalidad virtual. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 39.

<https://acortar.link/y11OY8>

Aragón, L. E. (2016). *Evaluación psicológica en el área educativa*. México: Pax México.

Arellano, Á., & Reino, S. (2017). *Los cuentos y fábulas en el aprendizaje de la lectura de niños y niñas*.

<https://acortar.link/de3fLY>

Barreno, M. J. (2018). *Las estrategias de aprendizaje y su influencia en el rendimiento escolar de los estudiantes de décimo año, de la unidad educativa "17 de abril", del cantón Quero, provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato.

<https://acortar.link/iHOI45>

Barrera, C. (2017). *Habilidades lingüísticas del mediador y su incidencia en las fases de mediación de conflictos*.

<https://acortar.link/DYM51N>

Bonvecchio, M. (2015). *Evaluación de los Aprendizajes*. Buenos Aires: Novedades Educativas.

Brand, P. (2017). *Lectura literal*. <https://acortar.link/Eb3FaL>

Bravo, S., & Díaz, A. (2020). Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana. *EduSol*, 20(73), 127-137.

<https://acortar.link/urz92A>

- Camacho, G. (2016). *El hábito de la lectura en la comprensión lectora de los estudiantes*. <https://acortar.link/kWM451>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86.
<https://acortar.link/CXbrPz>
- Castelló, A. (2016). *Habilidades comunicativas (III): la escucha activa*.
<https://acortar.link/t3RDnR>
- Celorio, M. (2017). *Elaborar estrategias metodologicas para el desarrollo de la inteligencia lingüística en niños*.
<https://acortar.link/7MXwvq>
- Cevallos, E., & Huertas, G. (2015). *Proceso de lectura*. Retrieved 31 de Julio de 2015, from <https://acortar.link/E8WzoB>
- Chaves, E. (2023). Implementación de una estrategia didáctica basada en el aprendizaje colaborativo y activo en Ingeniería Topográfica: juego de roles. *Revista Educación*, 47(1), 1-14.
<https://acortar.link/RSzeOZ>
- Condori, P. (2020). *Universo, población y muestra*. Académica:
<https://acortar.link/fTRIfc>
- Cuasapud, J., & Maiguashca, M. (01 de 10 de 2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165.:
<https://acortar.link/4Q5cq1>

- Cuasapud, J., & Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *UISRAEL*, 10(1), 0. <https://acortar.link/1syrW5>
- Cuello, A., Maestra, M., & Robles, J. (2020). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de Resolución de Problemas Matemáticos en Entornos Escolares. *Assensus*, 5(9), 1-22. <https://acortar.link/1wAIA7>
- Durango, Z. (2016). *La lectura y sus tipos*. <https://acortar.link/Ws9oII>
- Escoriza, J. (2016). *Evaluación del conocimiento de las estrategias de comprensión lectora*. México: Pearson Educacion.
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: Métodos o técnica de indagación empírica. *Didascalía*, 11(3), 0. <https://acortar.link/COP1qX>
- Freire, M. (2015). *Circuito de la comunicación*. Riobamba-Ecuador: Edipcentro.
- Garcés, M., & Aveiga, M. (2016). *Tipología textual y su incidencia en las habilidades narrativas*. <https://acortar.link/VHqNLk>
- Gómez, V. J., & Muñoz, R. V. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Revista Conrado*, 15(69), 218-223. <https://acortar.link/zWSbJo>
- Herrera, K. (2016). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del hábito lector*. <https://acortar.link/IgQe3e>
- Herrera, M. E. (2023). *Las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de estudios sociales, de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa hermano miguel de la ciudad de Latacunga*. Universidad Técnica de Ambato. <https://acortar.link/81vxNN>

- Jañez, T. (2016). *Lógica jurídica*. Caracas: Rubens.
- Jarrín, L. (2015). *las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial de los niños*.
<https://acortar.link/MRrD5u>
- Lagua, E. (2016). *La lectura creativa y el rendimiento escolar de los estudiantes*.
<https://acortar.link/mqlpOi>
- Lastre, K., & Chima, F. (2018). *Efectos de la lectura en voz alta en la comprensión lectora de estudiantes de primaria*.
<https://acortar.link/PGgjXW>
- Llerena, S. (2016). *El aprendizaje cooperativo en el desarrollo de la comprensión lectora*. <https://acortar.link/osUIsD8>
- Lomce. (2016). *Cuerpo de Maestros. Educación Primaria*. Madrid: CEP.
- López, O., & González, M. (2017). *Incidencias de las Estrategias Metodológicas implementadas por docentes en la comprensión lectora*.
<https://acortar.link/MqMFke>
- López, R. (2018). *La lengua y cultura*. <https://acortar.link/OJj810>
- Lucero, M. M. (26 de 09 de 2003). *ENTRE EL TRABAJO COLABORATIVO Y EL APRENDIZAJE COLABORATIVO*. Revista Iberoamericana De Educación, 33(1), 1-21.: <https://acortar.link/VTr3LA>
- Martín, M. (2017). *Glosario europeo sobre educación*. España: CIDE.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de niveles de educación* .
<https://acortar.link/ca6DUy>
- Monroy, J., & Gómez, B. (2016). *Comprensión lectora*.
<https://acortar.link/3c4peR>

- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2019). *Metodología de la Investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U. <https://acortar.link/tQ7CVk>
- Prado, G. (2018). *Incidencia del contexto social en la motivación lectora de los estudiantes de primer año de bachillerato, en la asignatura de lengua y literatura*. <https://acortar.link/8n9Rws>
- Punina, J. (2017). *La comprensión lectora y el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura*. <https://acortar.link/UtXsJK>
- Quintero, J. (2015). *Las estrategias metodológicas de la lectura influye en la lectura comprensiva de los niños*. <https://acortar.link/Xakt6Y>
- Rodríguez, D. (2016). *Técnicas de comprensión literal y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. <https://acortar.link/cx1nN2>
- Rosero, L. G., & Rosero, C. V. (2021). *Actividades lúdicas en el aprendizaje de Estudios Sociales de los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa "Honduras" de la ciudad de Ambato en el primer quimestre del año lectivo 2020-2021*. Universidad Técnica de Ambato. <https://acortar.link/B0QxpO>
- Ruiz, M., & Guzmán, J. (2015). *Guía mínima de estudio para la evaluación del desempeño docente*. España: Editores.
- Sánchez, A., Ramírez, G., Pata, C., & Zapata, M. (2022). Estrategias para el refuerzo de habilidades del aprendizaje colaborativo en estudiantes de secundaria del siglo XXI. *Polo del conocimiento*, 7(3), 1472-1483. <https://acortar.link/OcWQ8n>
- Sánchez, C. (2018). *Estrategias didácticas del método sgav en el desarrollo de destrezas comunicativas*. <https://acortar.link/Fb80zF>

- Segura, M. (2016). *Las habilidades comunicativas ¿qué son?* <https://acortar.link/16ds>
- Sigcha, D. (2015). *La incidencia de las estrategias metodológicas en el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes.* <https://acortar.link/N4ytzX>
- Suárez, A. (2015). *Estrategias metodológicas para potencializar el desarrollo lógico matemático.* <https://acortar.link/FdIHhI>
- Tiño, C. (2017). *Fluidez lectora en idioma materno.* <https://acortar.link/1y0GKK>
- Vaca, C. (2014, p. 8). *Comprensión y motivación de la lectura en los estudiantes y docentes.* <https://acortar.link/Y7wGIF>
- Villagrà, P. L. (12 de enero de 2018). *¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE COOPERATIVO? DEFINICIÓN Y ELEMENTOS ESENCIALES.*
<https://acortar.link/hxc7CZ>
- Villena, D. (2018). *Las actividades lúdicas y la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado.* <https://acortar.link/6F1ano>

ANEXOS

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 05/04/2023

Mg. Pablo Hernández Domínguez
Presidente
Unidad de Titulación
Carrera de Educación Básica
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Presente.

De mi consideración:

Yo, Msc. Rosario Osorio en mi calidad de Rectora de la Escuela de Educación Básica Lic. "Jaime Andrade Fabara" me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: **"Estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de Educación Básica "Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga"**, propuesto por la señorita CHILUISA PILATASIG VERÓNICA VANESSA, portadora de la Cédula de Ciudadanía N° 050375383-2 estudiante de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.


Msc. Rosario Osorio
Cédula de Ciudadanía: 050170158-5
No teléfono celular: 0984327047
Correo: jaimemandradefabara@hotmail.com




Est. Verónica Chiluisa
Cédula de Ciudadanía: 050375383-2
No teléfono celular: 0998641083
Correo: vchiluisa3832@uta.edu.ec



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



**FICHA DE VALIDACIÓN DE (ENCUESTA Y FICHA DE OBSERVACIÓN) PARA EL
REGISTRO Y LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Daniel Morocho Lara
Grado académico: Ph-D en Educación
Experiencia: 22 años

2. Instrucciones

A continuación, se encontrará diferentes criterios de la estructura del instrumento de recolección de información sobre el tema de investigación: “Estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de Educación Básica “Jaime Andrade Fabara” de la ciudad de Latacunga”, emita sus juicios, de acuerdo a las escalas establecidas.

MA: Muy adecuado; BA: Bastante adecuado; A: Adecuado; PA: Poco adecuado; I: Inadecuado

N°	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	X				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	X				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	X				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficiente claras, de tal forma que no se presentan ambigüedades	X				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	X				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	X				

**HECTOR
DANIEL
MOROCHO
LARA**

Firmado digitalmente por
HECTOR DANIEL
MOROCHO LARA
Fecha: 2023.05.26
21:58:12 -05'00'

FIRMA

VALIDADOR C.C: 0603467119



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



**FICHA DE VALIDACIÓN DE (ENCUESTA Y FICHA DE OBSERVACIÓN) PARA EL
REGISTRO Y LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

1. Datos del validador:

Nombres y apellidos: Dr. Raúl Yungán
Grado académico: Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa
Experiencia: 25 años

2. Instrucciones

A continuación, se encontrará diferentes criterios de la estructura del instrumento de recolección de información sobre el tema de investigación: "Estrategias lúdicas en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de séptimo grado de la escuela de Educación Básica "Jaime Andrade Fabara" de la ciudad de Latacunga", emita sus juicios, de acuerdo a las escalas establecidas.

MA: Muy adecuado; BA: Bastante adecuado; A: Adecuado; PA: Poco adecuado; I: Inadecuado

N°	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	El encabezado del instrumento está claro	✓				
2	El objetivo es adecuado y pertinente al tema	✓				
3	Las instrucciones son lo suficientemente claras	✓				
4	Las situaciones evaluativas son lo suficiente claras, de tal forma que no se presentan ambigüedades	✓				
5	Las situaciones evaluativas están contextualizadas con el tema	✓				
6	El diseño del instrumento es adecuado y comprensible	✓				

RAUL
YUNGAN
YUNGAN

Validador Dr. Raúl Yungán

C.C: 0602293482