



**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  
Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención: Educación Básica.**

**TEMA:**

---

**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**

---

**AUTOR:** Valeria Rosero

**TUTOR:** Dr. Luis Guillermo Rosero

**AMBATO - ECUADOR**

**2020**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

### **CERTIFICA:**

Yo, Luis Guillermo Rosero, en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema **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** desarrollado por la estudiante Valeria Abigail Rosero Carrasco, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentario, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



---

Dr. Luis Guillermo Rosero  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: **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**, quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



---

**ROSERO CARRASCO VALERIA ABIGAIL**  
**1804888046**  
**AUTOR**

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o titulación sobre el tema: 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, presentando por Valeria Abigail Rosero Carrasco, egresada 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 y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### LA COMISIÓN



---

Edgar Bladimir Sánchez  
C.C. 1801863059  
**Miembro del Tribunal**



---

José Asencio Fonseca  
C.C. 1802106698  
**Miembro del Tribunal**

## **DEDICATORIA**

*Dedico este trabajo de investigación en primer lugar a Dios y a mi madre Piedad Carrasco quien con su amor y sacrificio estuvo conmigo en todo este proceso universitario convirtiéndose en mi motor y apoyo condicional para cumplir uno de mis objetivos principales de mi vida.*

*Valeria Rosero*

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a Dios por ser esa guía en todo momento a mi madre, amigos, familiares, por haber sido un apoyo muy importante para mí, por confiar en mi por haber hecho uno de mis sueños realidad así también agradezco a la Universidad Técnica de Ambato por a verme abierto las puertas para poder demostrar todo mi conocimiento y sabiduría, agradezco a mi tutor el Dr. Guillermo Rosero quien ha sido mi apoyo fundamental en este proceso, brindándome sus conocimientos y motivándome siempre, este es un momento muy especial, perdurara en el tiempo no solo en la mente a quienes agradezco, sino también a quienes dieron su tiempo para echarle una mirada a mi trabajo de investigación y lograr a que este sueño se haga realidad.*

*Rosero Valeria*

## INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS .....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN EJECUTIVO .....	xi
ABSTRACT.....	xiii
CAPÍTULO I .....	15
MARCO TEÓRICO.....	15
1.1. Antecedentes Investigativo.....	16
1.2. Categorías Fundamentales.....	19
1.2.1. <i>Lúdico</i> .....	19
<b>1.2.2. El aprendizaje</b> .....	23
1.2.3. Estudios Sociales .....	24
1.2.4. La lúdica en el aprendizaje de Estudios Sociales .....	26
1.3. Objetivos.....	27
1.3.1. Objetivo General.....	27
1.3.2. Objetivos Específicos .....	27
CAPÍTULO II.....	30
METODOLOGÍA.....	30
2.1. Materiales.....	30
2.2. Métodos.....	30
2.2.1. Enfoque de la investigación.....	31
2.2.2. Población y muestra.....	32
2.2.3. Recolección de información .....	32
CAPÍTULO III.....	34
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	34

3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes .....	34
<b>3.2 Cuadro comparativo</b> .....	<b>47</b>
3.3 Discusión.....	50
CAPÍTULO IV .....	51
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	51
4.1. Conclusiones .....	51
4.2. Recomendaciones.....	52
BIBLIOGRAFÍA.....	53
ANEXOS.....	57



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Funciones de la lúdica en los niños(as) .....	21
Tabla 2: Diferentes métodos de enseñanza .....	25
Tabla 5 Número de Estudiantes .....	30
Tabla 6 Población y muestra están constituidos por 21 estudiantes .....	32
Tabla 7 Asignatura de Estudios Sociales .....	34
Tabla 8 Clases de Estudios Sociales .....	36
Tabla 9 Juegos- aprendizaje .....	37
Tabla 10 Materiales- gráficos .....	38
Tabla 11 Dramatizaciones de hechos históricos .....	39
Tabla 12 Trabajar con videos y música .....	40
Tabla 13 Dinámica .....	41
Tabla 14 Debates - compartir ideas .....	42
Tabla 15 Trabajos manuales- aprendizaje.....	43
Tabla 16 Actividades - videojuegos.....	44
Tabla 17 Juegos al aire libre .....	45
Tabla 18 Actividades de clase.....	46
Tabla 19: Cuadro comparativo de variables dependientes e independientes en base a las preguntas obtenidas de los estudiantes .....	48

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Asignatura de Estudios Sociales.....	34
Figura 2 Clases de Estudios Sociales.....	36
Figura 3 Juegos- aprendizaje .....	37
Figura 4 Materiales- gráficos .....	38
Figura 5 Dramatizaciones de hechos históricos.....	39
Figura 6 Trabajar con videos y música .....	40
Figura 7 Dinámica.....	41
Figura 8 Debates - compartir ideas .....	42
Figura 9 Trabajos manuales- aprendizaje .....	43
Figura 10 Actividades - videojuegos .....	44
Figura 11 Juegos al aire libre .....	45
Figura 12 Actividades de clase .....	46

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

**TEMA:**

“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”

**Autor: Rosero carrasco Valeria Abigail**

**Tutor: Dr. Guillermo Rosero**

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Honduras de la ciudad de Ambato, con el fin de ayudar en la calidad educativa de los estudiantes. El objetivo principal fue determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de sexto grado de Educación Básica.

La metodología se desarrolló con los enfoques cuantitativos (recolección de datos) y cualitativos (uso de gráficas estadísticas), tomando en cuenta información bibliográfica e información en campo; la población estudiada se conformó de 21 estudiantes (9 hombres y 12 mujeres) del sexto año de EGB, al ser una muestra pequeña, se realizó el trabajo con la totalidad de la población; los métodos y/o técnicas usados fueron: la técnica de la encuesta y el cuestionario que cuenta con 12 preguntas cerradas referentes a la materia de Estudios Sociales. Las actividades lúdicas posibles a realizar en el aula de clase, este tipo de preguntas facilitaron la obtención de datos, luego de analizar los datos obtenidos se elaboraron cuadros estadísticos que proporcionaron un mejor análisis de los resultados obtenidos; teniendo como resultado que los docentes deberían utilizar las actividades lúdicas con el fin de ayudar a los niños a desarrollar su forma de ser o gestionarse en el medio en el que viven.

Además la lúdica dentro del aprendizaje de Estudios Sociales permite establecer conocimientos más estables y duraderos que se mantienen día a día, así mismo, los estudiantes aseguran que las actividades lúdicas facilitan y mejoran su aprendizaje; posterior al análisis de los resultados

se realizaron las respectivas conclusiones y recomendaciones, a través de ellas los estudiantes responden positivamente en el aprendizaje con la utilización de dinámicas, juegos, videos, videojuegos, entre otros, considerando que los docentes deberían motivar e implementar las actividades lúdicas al iniciar sus actividades académicas, fomentando la productividad del alumnado.

**Descriptor:** Actividades lúdicas, Estudios Sociales, productividad, aprendizaje, metodología, conocimiento.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**  
**BASIC EDUCATION CAREER**  
**FACE-TO-FACE MODALITY**

**THEME:**

“LEARNING ACTIVITIES IN SOCIAL STUDIES LEARNING OF SIXTH GRADE STUDENTS OF THE “HONDURAS” EDUCATIONAL UNIT OF THE CITY OF AMBATO, IN THE FIRST QUIMESTER OF THE 2020-2021 SCHOOL YEAR”

**Author:** Rosero Carrasco Valeria Abigail

**Tutor:** Dr. Guillermo Rosero

**ABSTRACT**

This research was carried out in the Honduras Educational Unit of the city of Ambato, in order to help in the educational quality of the students. The main objective was to determine the influence of the application of playful activities in the learning of Social Studies in the sixth-grade students of Basic Education.

The methodology was developed with quantitative (data collection) and qualitative (use of statistical graphics) approaches, taking into account bibliographic information and information in the field; The studied population was made up of 21 students (9 men and 12 women) of the sixth year of EGB, as it was a small sample, the work was carried out with the entire sample; The methods and / or techniques used were: the survey modality and survey questionnaire which has 12 closed questions referring to the subject of Social Studies

And the recreational activities possible to carry out in the classroom, this type of questions facilitated the obtaining of data, after analyzing the data obtained, statistical tables were prepared that provided a better analysis of the results obtained; having as a result that teachers should use playful activities in order to help children develop their way of being or manage in the environment in which they live.

In addition, playfulness within the learning of Social Studies allows to establish more stable knowledge and durable that are maintained day by day; likewise, students ensure that playful

activities facilitate and improve their learning; After the analysis of the results, the respective conclusions and recommendations were made, concluding that students respond positively in learning with the use of dynamics, games, videos, video games, among others, considering that teachers should motivate and implement playful activities when start their academic activities, promoting student productivity.

**Descriptors:** Playful activities, Social Studies, productivity, learning, methodology, knowledge.

# **CAPÍTULO I**

## **MARCO TEÓRICO**

### **INTRODUCCIÓN**

Según Terán-Najas (2002) El aprendizaje de Estudios Sociales desempeña un factor importante en el desarrollo del ser humano, y aún más si se lo imparte desde edades más pequeñas, puesto que el niño va adquiriendo importantes conocimientos acerca de su nacionalidad, realidad política, ubicación geográfica e historia, cada una de ellas van fortaleciendo al ser humano con el fin de que reconozcan su identidad, personalidad y entorno familiar y social.

La lúdica (juegos, dinámicas, entre otras), son actividades que de forma general ayudan a los niños a que desarrollen su forma de ser o de gestionarse frente a otros individuos (Posada, 2014), en este caso frente a otros niños, sus padres, profesores y demás personas según su faceta, todo esto los ayuda a interactuar día a día; mientras el tiempo pasa, se genera la posibilidad de que los niños originen una vida mayormente manejable (Jiménez, 1998).

Por lo anteriormente mencionado, la presente investigación tiene como objetivo principal determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje, sin embargo, los diferentes cambios que tenemos provocan que esté en constante actualización con el fin de enfrentar los retos del mundo actual, sobre todo en la pedagogía y en el contexto que influye en los educandos. Con la aplicación de actividades lúdicas en Estudios Sociales se pretende que el docente aplique en el aula juegos lúdicos obteniendo así el interés del niño y desarrollando competencias en su aprendizaje.

## 1.1. Antecedentes Investigativos

La presente investigación está enfocada en el ámbito de enseñanza de la materia de Estudios Sociales, la misma que cuenta con varias fuentes referenciales obtenidas de los repositorios de universidades locales y regionales que tratan sobre el uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los autores de estos informes validan la importancia de la metodología planteada y sus trabajos investigativos se citan en los siguientes párrafos.

Morales (2011), en su proyecto de graduación indica que la Unidad Educativa Dr. Alonso Castillo al momento de su estudio, conserva el método de enseñanza tradicional donde los estudiantes son entes pasivos dentro del aula, ya que en la mayoría de clases suelen copiar los contenidos dictados por el profesor, por ello las clases de vuelven aburridas para ellos.

La investigadora Alexandra Morales realizó un trabajo de campo en la Unidad Educativa Dr. Alonso Castillo, donde recopiló la información a través de encuestas realizadas al docente y estudiantes de cuarto año de educación básica de la institución, el resultado de las encuestas demostró, que efectivamente el método tradicional empleado por el docente no permite que los estudiantes aprendan de manera efectiva la materia de Estudios Sociales ya que ellos la consideran bastante teórica y aburrida. (p. 12).

La autora (Morales, 2011, p 11) expresa en sus conclusiones:

*“Las clases de Estudios Sociales son poco satisfactorias, esto se podría deber a varios factores que se producen al momento de la interacción en la enseñanza – aprendizaje lo que conllevaría a que los estudiantes demuestren escaso interés por la asignatura, además los estudiantes consideran que las clases se basan en la enseñanza tradicional y fomentan poco o nula participación del estudiante, además de ser memorísticas, por último concluye que: casi siempre el profesor explica la materia y luego los estudiantes comienzan a copiar el contenido dado por el profesor.”*



Para solucionar este problema la autora presentó una guía de estrategias pedagógicas para mejorar la didáctica en el área de Estudios Sociales, al ponerse en práctica en lo posterior esta guía servirá de base para que los estudiantes tengan la oportunidad de aprender en un entorno creativo y divertido que fomente su participación, y el objetivo posterior de la autora es lograr dinamismo en la clase y el aumento del rendimiento de los estudiantes.

Sánchez (2019), en su proyecto de titulación realizó un estudio sobre las estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje infantil. En dicho trabajo investigativo afirma que los niños aprenden a través de la dinámica y el juego, por ello la investigadora cree que si se implementa la lúdica como metodología de enseñanza en la “Escuela Fiscal Mixta 17 de enero” Caserío Jaloa El Rosario, los niños aprenderán con entusiasmo y su rendimiento académico mejorará.

Para su estudio de campo la autora María Sánchez investigó bibliografía relacionada al aprendizaje de los niños y niñas mediante el juego y estrategias lúdicas para la adquisición de conocimientos en infantes, y realizó una investigación de campo en la Escuela Fiscal Mixta 17 de enero, mediante observación de las clases y recopiló datos por medio de encuestas realizadas a la maestra de séptimo año y a veinte estudiantes, cuyas edades fluctúan entre 10 y 11 años. (p. 46).

La autora Sánchez (2010, p. 62) afirma que:

*“El juego es útil para desarrollar habilidades necesarias a lo largo de la vida, sin embargo, en la institución los maestros desconocen al juego como motor de aprendizaje, por ello los docentes no utilizan material didáctico adecuado haciendo que los estudiantes sean rígidos, memoristas, repetitivos y ello impide desarrollar su capacidad creativa.”*

Para solucionar las clases memoristas, la autora plantea en su informe final manejar las clases a través de dinámicas, métodos y materiales didácticos acorde a la edad de los estudiantes, para ello indica un ejemplo de taller y juego

que pueden tomar como referencia los docentes para impartir sus clases, a la vez que en las recomendaciones les incentiva a capacitarse a través de talleres que enseñen estrategias lúdicas que propicien el aprendizaje significativo de los niños y niñas de la institución. (p. 65).

Mayorga y Merchán (2011), en su tesis de graduación indican que la escuela fiscal Mixta N° 24 “Lic. Jaime Flores Murillo” de la ciudad de Milagro presenta bajo rendimiento académico en la materia de Estudios Sociales debido a la limitada aplicación de estrategias metodológicas basadas en el juego por parte de los profesores, dando como resultado que los estudiantes tengan dificultad para analizar, sintetizar y argumentar hechos tanto de sus clases como de otros ámbitos.

Los autores Mayorga y Merchán (2011), proponen:

*“Una Guía didáctica de estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales, denominada “APRENDER JUGANDO” como recurso didáctico de motivación, creatividad y de desarrollo cognitivo donde a través de múltiples actividades los participantes se descubren individualmente y sociabilizan a través de un entorno dinámico, donde se promueve el juego libre y creativo, que rescata además aspectos culturales”* (p. 1).

Es así, que realizan una investigación minuciosa tanto a nivel bibliográfico como de campo realizando encuestas y cuestionarios a 86 estudiantes, a las autoridades y maestros de la institución educativa, y al final de su informe presentan una serie de juegos en forma de guía creativa para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. (p. 3).

Cuenca (2011) realizó un diagnóstico en la materia de Estudios Sociales en el Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Técnico Agropecuario Logroño, Año Lectivo 2011- 2012” a una muestra de 29 estudiantes, 12 padres de familia y un profesor. (p. 63).

El autor Cuenca (2011), presentó la siguiente conclusión al finalizar su estudio:

*“En la institución existen varias estrategias para enseñar Estudios Sociales al octavo año de “EGB”. tales como: comprensión lectora, lectura crítica, lectura de imágenes, competencias escriturales, diálogos clarificados, pedagogía de la pregunta, aprendizaje cooperativo, aprendizaje heurístico, dilemas morales, métodos infopedagógicos y como recursos didácticos: mapas cartográficos, maquetas, crucigramas, rompecabezas, Tic’s, contexto, organizadores gráficos: mapas conceptuales, diagramas de Venn, rueda de atributos, mentefactos, esquema causa – efecto, línea de tiempo, espina de pescado entre otros.” (p. 36).*

Por ello se cree que la institución está comprometida con la mejora del aprendizaje de los estudiantes y cuenta con metodología necesaria para la enseñanza didáctica de Estudios Sociales. (p. 39).

## **1.2. Categorías Fundamentales**

### **1.2.1. Lúdico**

#### **Definición.**

La palabra lúdica proviene del latín *ludus* que significa juego, broma, deporte o diversión (Sánchez, 2008, p. 28). Las actividades lúdicas desempeñan un papel crucial en la vida de los niños, puesto que a este término se lo ha identificado como una “forma grata de ser o de posicionarse de manera fresca y personal ante la vida” (Posada, 2014, p. 14).

Por otro lado, Jiménez (1998) define al término lúdico como una forma de ser o de interactuar en cada faceta de la vida (día a día), con el fin de que cada una de ellas (facetas) sea manejable en la realidad. Estas actividades ayudan de manera general a tener la posibilidad de crear positivamente cambios a nivel social, cultural y de conocimientos.

El aprendizaje hoy en día no se basa en un modelo tradicional si no en un modelo constructivista, en donde el niño descubra puesto que a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. (p. 18).

Palomo (2007, citado por Serrada, 2007), menciona que “La actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo”. Especialmente, estimula el desarrollo corporal, intelectual, y de la autoconciencia del niño.

Cabe mencionar que las actividades lúdicas traen consigo nuevas formas de aprender, algo nuevo para el aprendizaje de los niños convirtiéndose en un aprendizaje más divertido y competitivo. (p. 6)

### **Importancia de las actividades lúdicas.**

La actividad lúdica, no solo es juego o diversión, si no, más bien es considerada una forma de desarrollarse en un grupo, es la forma de comunicación frente a otros por medio de actividades enriquecedoras y atractivas, en donde se ven reflejadas las actividades cognoscitivas, mismas que intervienen en crear un mejor ambiente a través del humor, risa, entre otras (Patín, 2016, p. 10).

La actividad lúdica genera un espacio para interactuar con otros, permitiendo que el niño refuerce y fortalezca su auto confianza, autonomía, además permite desarrollar su personalidad y comunicación con el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria y convirtiéndose en un clima de aprendizaje divertido y entretenido, obteniendo consigo la atención, percepción y concentración del niño en el aprendizaje.

Dentro de la educación se debe mantener en cuenta que lo importante es la creación y/o generación de actitudes, aptitudes, posiciones sociales positivas y gestionar nuevas relaciones y situaciones frente a un grupo de individuos en diferentes ocasiones y/o facetas del diario vivir (Sulca, 2016, p. 11).

Así mismo Posada (2014), menciona que “el juego nace de las imposibilidades del niño de poder satisfacer sus deseos” (p. 30), lo que quiere decir que estas actividades lúdicas se presentan en el ser humano como una manera de interacción con el mundo.

### **Funciones del Juego (Lúdico).**

De acuerdo a Patín (2016), el juego en si es un conjunto de actividades, donde se obtienen las experiencias, vivencias y conocimiento de cada persona para general la creatividad e imaginación que contribuye a la formación integral del ser humano. (p. 12.)

Dentro de cada ser humano existe una necesidad natural de conocer y experimentar nuevas cosas, mismas que se pueden lograr a través de los jugos. es por ellos que el juego posee diversas funciones. Posada (2014, pg. 30), menciona que:

*“Existen funciones simbólicas, afectivas, social e integradora y educativa, en donde hay niveles de aprendizaje para el juego siendo: Nivel simbólico: se logra a partir de símbolos o signos, a través de la imaginación; Nivel afectivo: Se trabaja con las emociones y el pensar del individuo; Nivel social: Experimentación de interacción y conductas; Nivel educativo: Herramientas de aprendizaje en donde adquieren capacidades de ensayo y exploración.”*

Según Sulca (2016, p. 13), nos menciona que existen otros tipos de funciones lúdicos mismos que se describen en la tabla.

### **Tabla 1**

Funciones de la lúdica en los niños(as)

---

<b>Sensorio-motriz</b>	En las primeras etapas del desarrollo, los niños (as) entran en contacto consigo mismos y con el ambiente a través de estímulos visuales, táctiles, auditivos y cenestésicos. Al ir madurando, sus movimientos se vuelven más diferenciados y aumentan en complejidad.
------------------------	--

---

<b>Intelectual</b>	El juego ayuda a los niños (as) a comprender su ambiente y, en función de las actividades realizadas, a potenciar distintos aspectos de su desarrollo intelectual: lenguaje, abstracción y relaciones espaciales, entre otras.
<b>Social</b>	A partir del contacto con otros niños (as) aprenden a relacionarse con los demás, resolviendo los problemas que se presentan. También aprenden el rol sexual que socialmente se les atribuye.
<b>Creatividad</b>	A través del juego el niño (a) puede experimentar con sus propias ideas y con materiales a su alcance, dejando fluir su imaginación y construyendo nuevos objetos.
<b>Autoconciencia</b>	Ensayando con el juego el niño (a) aprende la constitución de su cuerpo, sus capacidades y sus roles.
<b>Moral</b>	Con el juego el niño (a) ensaya y aprende límites respecto a las normas morales, Los juegos infantiles poseen sus propias reglas establecidas por los niños, que se deben acatar para formar parte del grupo.

### **Características del juego.**

El juego posee una amplia variedad de características, sin embargo, las principales son la multiculturalidad y universalidad, es decir que esta actividad es realizada en cualquier parte del mundo por cualquier persona, sin importar su cultura. Así como lo menciona Sánchez (2008, p. 12), exponiendo que el juego es un lenguaje universal y multiculturalidad puesto que este ha atravesado todos los tiempos y todas las culturas, en donde el juego ha creado en el individuo una necesidad emocional, creando así un aumento de la autoestima.

Se puede mencionar diferentes características acerca de la palabra juego, en el cual Patín (2016, p.10) explica qué:

*“Es una actividad que se realiza de manera voluntaria, además es una actividad que deja un bienestar placentero y a su vez brinda gratificación, también ayuda al movimiento de todo el cuerpo, y a su vez, trabaja la mente, su evolución es incierta, permite el dinamismo mientras se desarrolla el juego y ayuda de manera general en la salud del ser humano, previniendo problemas respiratorios, cardiovasculares, entre otros.”*

### **La lúdica en el ámbito del aprendizaje.**

El autor Sánchez (2008) manifiesta que “el aprendizaje va con el juego, ya que ayuda al individuo a la facilidad de sensaciones y percepción, además adquieren un desarrollo mejorado, una enseñanza de condición humana, identidad terrenal, comprensión como también el afrontamiento de incertidumbres y conocimiento pertinente” (p. 17).

El juego forma parte de la pedagogía moderna, en donde los niños logran integrarse con el resto de individuos, al mismo tiempo van adquiriendo conocimientos de la materia que se encuentren estudiando, es por ello que para varios profesionales de la educación han optado trabajar con lo lúdico (juegos) con el fin de facilitar el aprendizaje de sus niños, mismos conocimientos que lograrán quedarse permanentemente en ellos y no serán solo conocimientos temporales.

#### **1.2.2. El aprendizaje**

Según González (1997, p. 7), el aprendizaje es una forma de adquisición de conocimientos a través de estudios, ejercicios y experiencias necesarias con el fin de aprender un arte u oficio, es por ello que existen varias herramientas cognitivas, emocionales y conductuales que facilitan el aprendizaje eficaz.

Aunque, hay distintos conceptos de aprendizaje, en el cual los autores García, Fonseca y Concha (2005) señala los siguientes puntos de vista de aprendizajes que son: “Aprendizaje como incremento de conocimiento, memorización, adquisición de datos y procedimientos para la práctica, abstracción de significado y el proceso interpretativo” (p. 8).

Pintrich y De Groot (1990)” Existen 3 estrategias de aprendizaje autorregulable por el ser humano, mismos que se asocian a diferentes tipos de aprendizaje, en el cual

son las estrategias metacognitivas, estrategias de manejo de recursos y estrategias cognitivas” (p 5).

Aparte de estas estrategias, es importante que el estudiante posea interés, voluntad y ganas de aprender, puesto que esto implica que se genere una alta calidad en el aprendizaje.

### **1.2.3. Estudios Sociales**

#### **Definición.**

Según los investigadores (Vargas y Vargas, 2012, p. 6) menciona que “No existe una definición exacta para Estudios Sociales, sin embargo, su nombre Estudios Sociales, se refiere a todos los estudios, investigaciones y/o análisis que se han realizado y realizan de la sociedad tanto de manera individual como en conjunto”. En lo académico, manifiesta el autor (Quinteros, 2007, p. 9) que “el nombre de Estudios Sociales se relaciona con la adquisición y desarrollo de conocimientos y aptitudes que ayudan a llevar una mejor vida social”.

#### **Historia de Estudios Sociales.**

La materia de Estudios Sociales se empezó a impartir desde el siglo XX, con el fin de difundir a los jóvenes sobre los valores y las visiones entorno al ámbito político e histórico del país, así mismo se impartía con el fin de dar origen a un nuevo desarrollo disciplinario histórico (Solano, 2006. p 1).

En la actualidad se han presentado cambios a nivel social, político y económico, presentando así mismo un cambio acelerado en el sistema educativo, ejerciendo presión en las instituciones educativas (Quinteros, 2007, p 9).

Según Terán-Najas (2002), en nuestro país el área de enseñanza de Estudios Sociales se ha convertido en una extensa tradición de contenidos sociales por mostrar a las nuevas generaciones, esta materia es considerada fundamental para el desarrollo de la personalidad del ser humano puesto que se imparten contenidos como Geografía,



Historia, Cívica, entre otras, las mismas que crean conciencia de patria, ubicación del lugar donde vivimos y los exteriores.

Estas asignaturas mencionadas son esenciales y deben ser impartidas en la educación, puesto que tiene un gran valor en la formación profesional como personal, en el cual aplicando diferentes actividades lúdicas traerá consigo la motivación y el interés del niño en conocer y aprender los estudios sociales. (p 4).

### **Metodología para la enseñanza de Estudios Sociales.**

Cabe recalcar que el método o metodología tienen gran importancia teórica y práctica, puesto que permite que una investigación se realice de la mejor manera, obteniendo resultados favorables, así como lo menciona Vargas y Vargas (2012) que el método “es un elemento sumamente importante, ya que establece un orden, secuencia, una serie de pasos a seguir al realizar una experiencia garantizada que no se pierdan datos durante el proceso; que al momento de comprobación de un trabajo, otras personas puedan realizarla correctamente, sin olvidar algún detalle o paso a seguir” (p. 28).

Existen diferentes métodos de enseñanza para la materia de Estudios Sociales, en el cual se puede reflejar en la siguiente tabla:

**Tabla 2:** Diferentes métodos de enseñanza

<b>Métodos</b>	<b>Definición</b>
Método de itinerarios o viajes imaginarios	Se refiere a una secuencia de pasos a encaminar, es decir, la descripción de la ruta a seguir.
Método comparativo	Este método engloba a varias técnicas de análisis, que varían a través del estudio de semejanzas y diferencias.
Método de observación indirecta	Se recolecta datos acerca de las características de un individuo, fenómeno o situación para adquirir conocimientos más estables

Método de investigación	Este método posee un procedimiento lógico y experimental, en donde el individuo logra aprender de la materia de manera lógica.
Método de observación directa	Sirve para adquirir conocimientos necesarios de materia mediante la recolección de datos, en donde se observará directamente la situación, objeto, persona o fenómeno que acongoja.

**Fuente:** Quinquer (2004, p. 8)

### **Importancia del aprendizaje de Estudios Sociales.**

La importancia se ve reflejada desde los niños, puesto que se logra observar que los niños a edades bajas reconocen su identidad, su personalidad y su entorno familiar, con conocimiento de las problemáticas mundiales y nacionales, logrando así crear en los niños un panorama general sobre la realidad actual del Ecuador, su división territorial y el significado de sus símbolos (Terán-Najas, 2002, p 4).

Según Kajekai (2011) el propósito principal de estudiar esta materia es brindar a los niños el poder de desarrollar las habilidades de toma de decisiones después de tener una información clara y razonada con el fin de alcanzar el bienestar común. Así mismo, ayuda en el aprendizaje de valores éticos, morales, familiares, sociales y culturales tanto a nivel nacional como universal. (p 14).

A través del aprendizaje de Estudios Sociales, se logra adquirir conocimientos básicos de otras ciencias, así como lo menciona Kajekai (2011) que “las diversas ciencias básicas son la sociología, historia, economía, psicología, antropología física y cultural, geografía, demografía y política, ecología, derecho y relaciones internacionales” (p.14).

#### **1.2.4. La lúdica en el aprendizaje de Estudios Sociales**

La lúdica forma parte importante dentro del aprendizaje de la materia de Estudios Sociales, puesto que conlleva a una formación cívica y social de los estudiantes, en donde es imprescindible influenciar a los estudiantes a valorar, comprender y respetar a las diferentes culturas y a sus individuos por medio de debates, discusiones, conversaciones y sobre todo juegos divertidos que los alienten a reforzar sus aptitudes, capacidades y actitudes (Salinas y Sánchez, 2015, p. 28).

El juego es un arte fundamental en el aprendizaje de las Ciencias Sociales, puesto que motiva a los estudiantes por medio de la lectura y escritura de textos en forma didáctica y creativa, uso de gráficas y dramatizaciones históricas, apropiarse de su formación histórica, de los valores de su país, sus costumbres y cultura, lo cual fomenta que los estudiantes comprendan su responsabilidad social y comunitaria (Rodríguez, 2016, p. 18).

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de Estudios Sociales en los estudiantes de sexto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Honduras de la ciudad de Ambato.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Identificar la influencia de las actividades lúdicas en la enseñanza de Estudios Sociales.
- Analizar la aplicabilidad de actividades lúdicas en el aprendizaje.
- Proponer conclusiones y recomendaciones al trabajo de investigación.

#### **Descripción de los objetivos**

**Objetivo específico 1:** Identificar la influencia de las actividades lúdicas en la enseñanza de Estudios Sociales.

El primer objetivo específico se cumplió por medio de encuestas realizadas a los estudiantes de sexto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Honduras

de la ciudad de Ambato, en donde se consiguió datos relevantes que reflejan el estado actual de aprendizaje de los estudiantes, teniendo como resultado que la materia de estudios sociales es agradable para la mayoría de los estudiantes, sin embargo, al aplicar las actividades lúdicas, se crea un ambiente mejorado donde los alumnos no solamente se limita a adquirir los conocimientos por un límite de tiempo y luego estos son olvidados rápidamente, sino que sus conocimientos permanecen en su diario vivir.

Al ser una materia con carga de información en exceso, los estudiantes necesitan una forma didáctica y motivacional que influya sobre su aprendizaje como dinámicas, música, videojuegos entre otros, de esta manera se obtendrá clases y estudiantes de calidad.

Además, se obtuvo como resultado que estas actividades lúdicas forman o crean en los niños autoconfianza, habilidades, aptitudes y dinamismo dentro del aula de clases, lo que ayuda a mejorar y/o retener de mejor forma sus conocimientos dentro de la materia esto se ve reflejado en el porcentaje obtenido en el literal 3 de la encuesta, en donde el 76% de los alumnos consideran que el aprendizaje mejora con la intervención de juegos, aparte de ello, crea en ellos curiosidad por conocer más de la materia, es por ello que estas actividades son 100% aplicables a los estudiantes de educación básica.

**Objetivo específico 2:** Analizar la aplicabilidad de actividades lúdicas en el aprendizaje.

Así mismo, el segundo objetivo específico se realizó a través de la interpretación de las encuestas realizadas a los estudiantes, con el fin de analizar qué tan aplicable son las actividades lúdicas para el aprendizaje de Estudios Sociales, teniendo como resultado que mientras más interactiva sea la clase, se creara una relación docente-estudiante positiva, facilitando de esta manera que los conocimientos Históricos, Geográficos, entre otros, formen parte del día a día de los estudiantes, conocimientos que logran permanecer por cada faceta de los estudiantes, esto se realizaría con la intervención de dramas históricos, manualidades, música, videos,

dinámicas, salidas al aire libre y debates que realicen los docentes junto con sus alumnos.

Al determinar que a los alumnos si les gusta la materia de Estudios Sociales pero no se realizan actividades motivacionales para aprenderla, sino que el docente sigue en el ámbito tradicional, se considera que las actividades lúdicas deben aplicarse y/o implementarse en el aprendizaje de los estudiantes de educación básica; los profesores pueden llegar a lograr de esta manera que los estudiantes se enfoquen en la materia y quieran participar en ella, es decir, se crea interés por parte de los estudiantes en el aula clases y mejora la productividad de los alumnos.

**Objetivo específico 3:** Proponer conclusiones y recomendaciones al trabajo de investigación.

Por último, el objetivo 3 se cumplió por medio de un largo proceso investigativo (fundamentación teórica-práctica), en donde gracias a los conocimientos adquiridos se pudo realizar un análisis de los datos obtenidos de las encuestas realizadas, datos que ayudaron a proponer conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación, mismas que se enfocaron en los objetivos específicos planteados, concluyendo que los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Honduras” iniciaban sus clases de forma tradicional (preguntas), formando un ambiente aburrido, es por ello que se recomienda la introducción de nuevas formas de enseñanza, en este caso las actividades lúdicas fomentan la motivación de los niños, creando un ambiente más divertido y estable para aprender.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1. Materiales

Esta investigación se realizó en la Unidad Educativa “Honduras” de la provincia de Tungurahua, cantón Ambato.

Para el desarrollo de esta investigación se trabajó con la colaboración de la rectora, docente y estudiantes.

Se tomó en cuenta a los estudiantes de sexto año de EGB con el total de 24 alumnos, ante la situación que estamos viviendo por la pandemia, 1 estudiante solo recibe los deberes a través de mensajes o llamadas ya que no dispone de internet y actualmente se encuentra viviendo en la ciudad de Guaranda, 2 estudiantes con problemas de aprendizaje su maestra opta por enviar fichas de trabajos. Por este motivo solo tuve el sustento de 21 estudiantes, quienes son los que se conectan a las clases virtuales y me apoyaron para el desarrollo de la investigación.

Los estudiantes provienen de una parroquia urbana (Huachi San Francisco) de un estrato social medio y bajo. Se tomó en cuenta, una población de 21 niños, con edades entre 9 y 10 años, además con el apoyo de su maestra la Lic. Carmen Urquizo.

El total de estudiantes son 43 % hombres y 57% mujeres, los mismo que participaron en la investigación.

**Tabla 3**

*Número de Estudiantes*

<b>Estudiantes</b>	<b>N°</b>	<b>Porcentaje</b>
Hombres	9	43%
Mujeres	12	57%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

#### 2.2. Métodos

### **2.2.1. Enfoque de la investigación**

Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo, ya que se aplicó un Instrumento de investigación donde analizaremos detalladamente la información los mismo que provienen de estadísticas descriptivas que se permitió obtener la información de la problemática.

Se empleó la técnica de encuesta mediante la recolección de datos denominado cuestionario, en este caso las encuestas realizadas a los estudiantes quienes son los actores fundamentales y quienes conforman la población de la investigación.

#### **Cuantitativo**

Mediante los datos recolectados a través de la aplicación de encuestas a los estudiantes, son graficados e interpretados por medio de un análisis que permitió establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

#### **Cualitativo**

Se manejó datos numéricos obtenidos a través de los diferentes instrumentos de investigación, que posterior mente se usó para realizar gráficos estadísticos, con la finalidad de establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

#### **Modalidad de investigación**

Se utilizó la modalidad, bibliográfica y de campo

#### **Investigación bibliográfica**

La presente investigación se apoyó a través de sitios web, libros, artículos científicos y trabajos de investigación previos, permitiéndome obtener información valiosa para el desarrollo de esta investigación, información con la que se validó de manera teórica y científica a lo referente de la variable dependiente e independiente.

## Investigación de Campo

El estudio de la investigación se realizó en la Unidad Educativa “Honduras” de la ciudad de Ambato, en la cual se produce la problemática. En este proceso la información partió de una modalidad directa de la realidad al entorno, dirigido a los estudiantes quienes me ayudaron con la información necesaria y con ello me permitió analizar los objetivos de la investigación.

### 2.2.2. Población y muestra

La población y muestra están constituidos por 21 estudiantes del sexto grado de la Unidad Educativa “Honduras” de la ciudad de Ambato, según como detalla la siguiente tabla.

**Tabla 4**

*Población y muestra están constituidos por 21 estudiantes*

<b>Estudiantes</b>	<b>N°</b>	<b>Porcentaje</b>
Hombres	9	43%
Mujeres	12	57%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

### 2.2.3. Recolección de información

Para el análisis de recolección de información se aplica lo siguiente:

#### **Técnicas instrumentos**

**Encuesta:** La encuesta es una técnica de recolección de información que se aplica a la población de estudio en este caso los estudiantes, quienes dan su opinión y experiencia acerca de los recursos y actividades aplicadas por el docente en el aula de clases para fortalecer su aprendizaje.

**Cuestionario de encuesta:** la encuesta cuenta con preguntas cerradas basadas en el análisis de las variables con una escala que permite al estudiante seleccionarlás para la



cuantificación de los datos, previo a la selección de la opción que consideran correcta según su opinión.

Se hizo uso de la encuesta, misma que por consecuencia de la pandemia COVID-19 los estudiantes no se encuentran en la Institución de forma presencial y ante la emergencia sanitaria que vivimos en todo el mundo, este instrumento fue aplicado de manera virtual, mediante un correo electrónico

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes

##### Discusión de resultados

##### 1. ¿Te gusta la asignatura de Estudios Sociales?

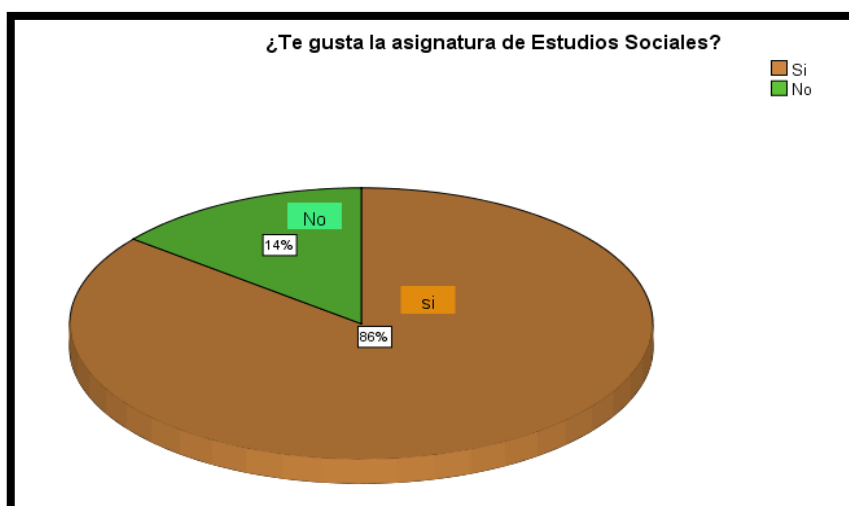
Tabla 5

*Asignatura de Estudios Sociales*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	86%
No	3	14%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

Figura 1

*Asignatura de Estudios Sociales*



##### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de 21 estudiantes que representa el 100%, 18 equivale el 86% de los estudiantes encuestados, manifiestan que si les gusta la asignatura de Estudios Sociales, mientras que 3 estudiantes que representan el 14% asumen que no les gusta la materia de Estudios Sociales; para la mayor parte de los estudiantes es una

asignatura entretenida y esencial dentro de la educacion ya que les permite conocer sobre la historia del mundo entero, su cultura, sus formas de vida , trayendo consigo un gran interes en la materia.

## 2. ¿Cómo te parecen las clases de Estudios sociales?

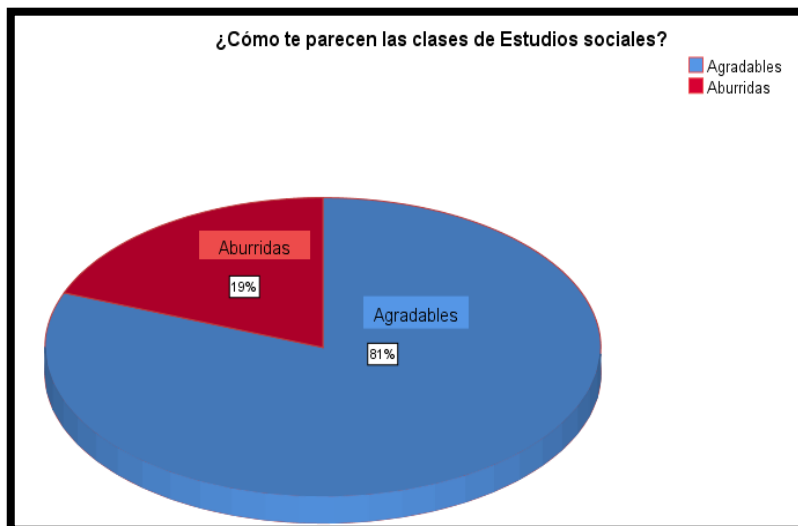
**Tabla 6**

*Clases de Estudios Sociales*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Agradables	17	81%
Aburridas	4	19%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Figura 2**

*Clases de Estudios Sociales*



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De un total de 21 estudiantes encuestados que representan el 100%, en donde el 81% han dado como respuesta que la asignatura de Estudios Sociales es agradable, mientras que el 19% expresan que dicha asignatura es aburrida; por lo tanto, la mayoría de alumnos se sienten cómodos y demuestran satisfacción en aprender la materia de Estudios Sociales, debido que disfrutan la forma de enseñanza que brinda su docente, por lo cual este logra captar el interés.

### 3. ¿Consideras que los juegos facilitarían tu aprendizaje de Estudios Sociales?

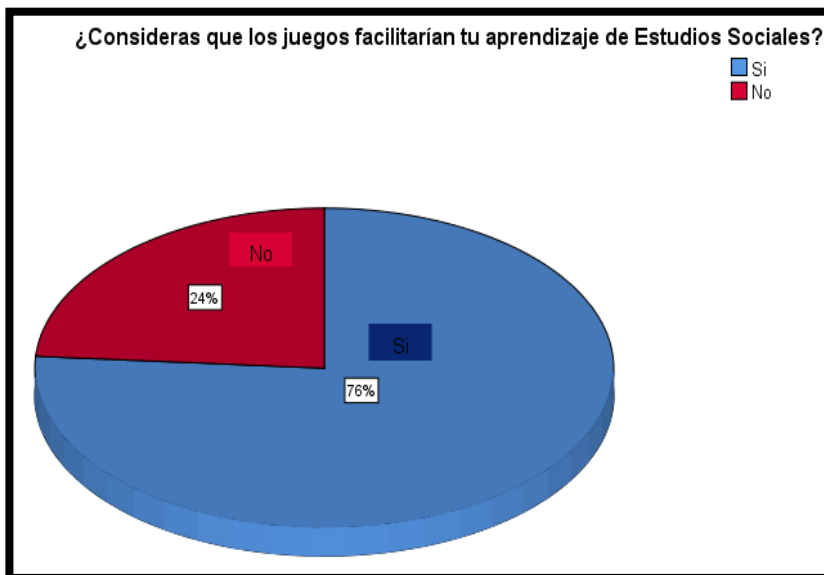
**Tabla 7**

*Juegos- aprendizaje*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	76%
No	5	24%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Figura 3**

*Juegos-aprendizaje*



#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De un total de 21 estudiantes que representa el 100%, consideran que el 76% si considerarían que los juegos facilitarían su aprendizaje de Estudios Sociales, en cambio, el 24% expresan que no lo consideran para aprender dicha materia. Por lo tanto, la mayor parte de alumnos manifiestan una necesidad de entender la asignatura de forma dinámica, es decir, con actividades lúdicas, para que así puedan comprender de mejor manera como también salir de una enseñanza monótona, ya que los juegos convierten su ambiente de clases un lugar divertido y más flexible.

**4. Los gráficos y el material impreso en los libros. ¿Son atractivos para aprender Estudios Sociales?**

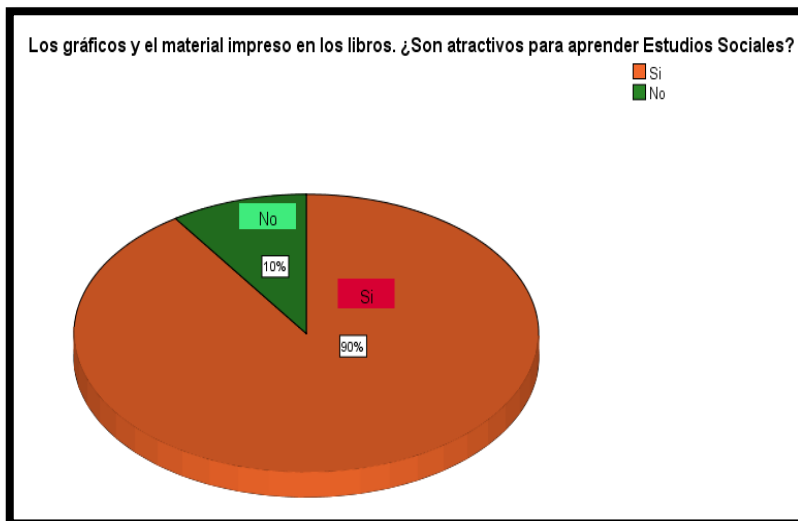
**Tabla 8**

*Materiales- gráficos*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	19	90%
No	2	10%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Figura 4**

*Materiales-gráficos*



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En el presente gráfico, se puede observar que los 21 estudiantes encuestados que son el 100%, han logrado responder el 90% que los gráficos y el material impreso en los libros si son atractivos para el aprendizaje de Estudios Sociales, en cambio, el 10% dicen que no les parece llamativos. Es por ello que, la mayoría de estudiantes les agrada el material bibliográfico, pudiendo tener en cuenta que los libros para niños están más centrados en lo visual, haciendo que la asignatura de Estudios Sociales sea muy entretenida en aprenderlo.

## 5. ¿Te gustaría participar en dramatizaciones de hechos históricos?

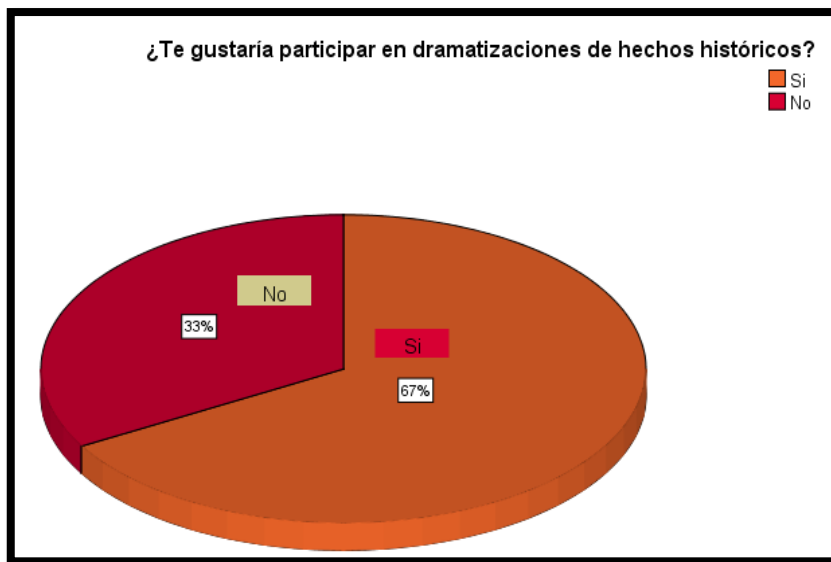
**Tabla 9**

*Dramatizaciones de hechos históricos*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	67%
No	7	33%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Figura 5**

*Dramatizaciones de hechos históricos*



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de 21 estudiantes que representan el 100%, han podido responder el 67% que, si les gustaría participar en dramatizaciones de hechos históricos, mientras que el 33% dicen que no les agradaría participar en las dramatizaciones. Por lo cual, la mayoría de alumnos estarían emocionados al participar en las dramatizaciones, así podrán captar de mejor manera la información recibida, ya que dicha actividad lúdica valorará mucho su aprendizaje debido que, la dramatización es un método técnico y requiere de memoria y destreza corporal.

**6. ¿Te gustaría que en las clases de Estudios Sociales la profesora trabaje con videos, música?**

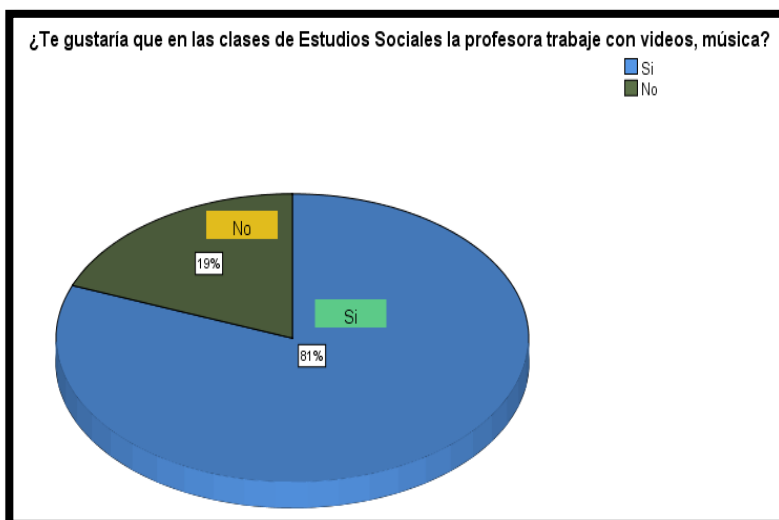
**Tabla 10**

*Trabajar con videos y música*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	17	81%
No	4	19%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Figura 6**

*Trabajar con videos y música*



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En el presente gráfico, los 21 estudiantes que son el 100%, el 19% han manifestado que, si les gustaría que las clases de Estudios Sociales la profesora trabaje con videos y música, sin embargo, el 19% no les agradaría que las clases de Estudios sociales contengan material audiovisual. Es por ello que, gran parte de estudiantes lo consideran adecuado para aprender, ya que dicho material facilitaría su aprendizaje en Estudios Sociales, ya que pueden escuchar, observar relatos de historia e incluir en su pensamiento la noción de investigación; además de que, los videos y la música lo convierte de una forma más divertida para educar.



**7. ¿Considera que antes de empezar la clase de Estudios Sociales la profesora inicie con una dinámica?**

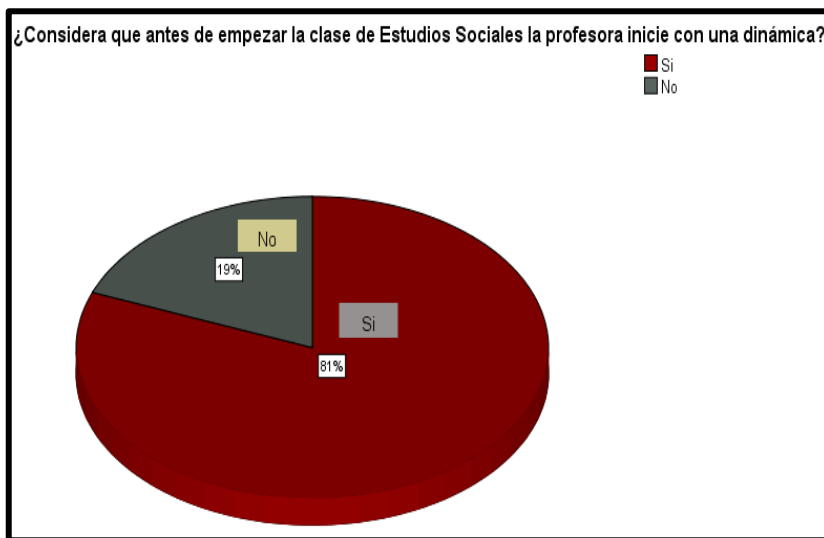
**Tabla 11**

*Dinámica*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	17	81%
No	4	19%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Figura 7**

*Dinámica*



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De un total de 21 estudiantes que representan el 100%, el 81% han logrado responder que, si les gustaría que su profesora inicie las clases de Estudios Sociales con una dinámica, aunque el 19% manifestaron que no considerarían que su profesora inicie clases de Estudios Sociales con una dinámica. Es por ello que, gran parte de los estudiantes, estarían muy gustosos de que su docente desempeñe actividades lúdicas al iniciar sus clases, debido que, despertaría su sentido cognitivo de aprendizaje, fomentado una educación constructivista y divertida en el ámbito de la educación.

**8. ¿Te emocionaría que en las clases de Estudios Sociales se realicen debates para compartir tus ideas?**

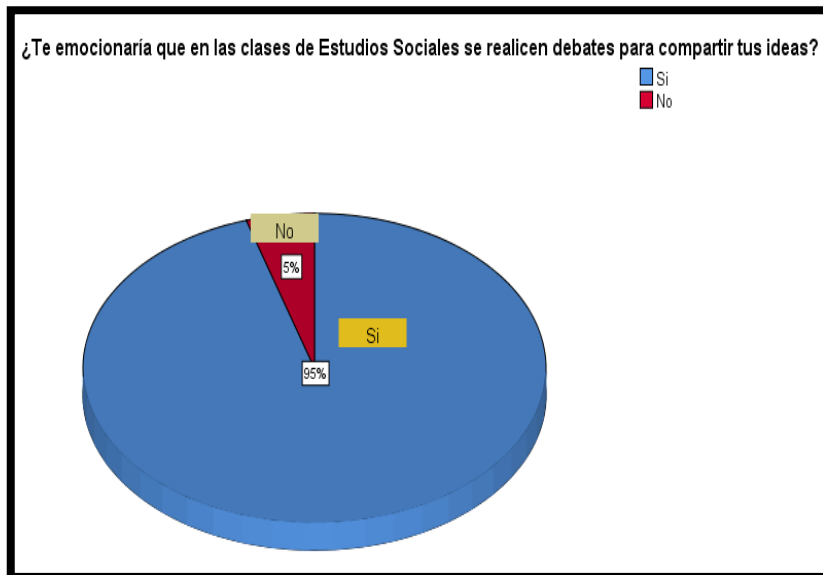
**Tabla 12**

*Debates - compartir ideas*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	95%
No	1	4%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Figura 8**

*Debates-compartir ideas*



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

Dentro del gráfico, se puede observar que los 21 estudiantes representan el 100%, donde 20 de ellos que son el 95% han manifestado que si estarían emocionados que las clases de Estudios Sociales se pueda realizar debates para compartir las ideas, en cambio, solo 1 encuestado siendo el 5% expresa que no estaría de acuerdo que se realicen debates. Es por ello que, la mayoría de los estudiantes se sentirían totalmente satisfechos y alegres expresar un intercambio de ideas, por lo que es de gran importancia que los alumnos interactúen entre ellos y que las aulas sean consideradas como un espacio de interacción, compartición de opiniones y de construcción del conocimiento.

**9. ¿Realizan trabajos manuales para facilitar el aprendizaje en la materia de Estudios Sociales?**

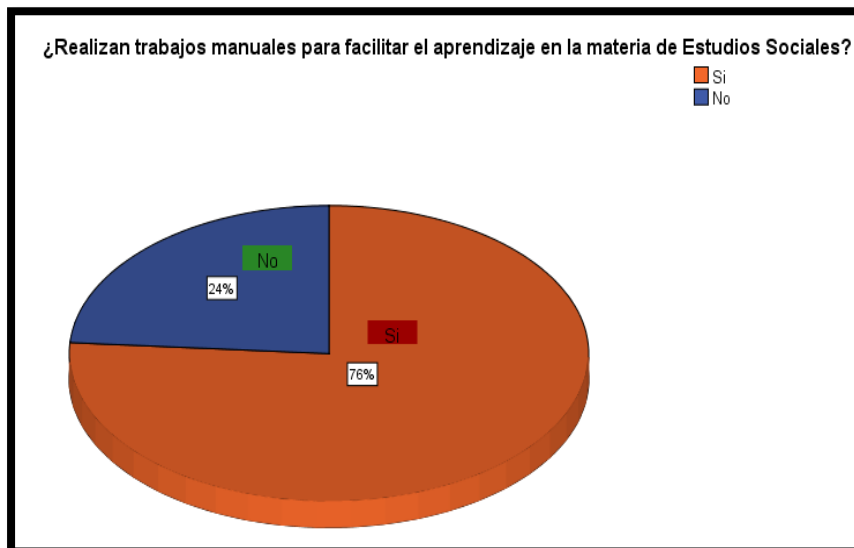
**Tabla 13**

*Trabajos manuales- aprendizaje*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	16	76%
No	5	24%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Figura 9**

*Trabajos manuales-aprendizaje*



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

En el gráfico estadístico, está representado por 21 estudiantes encuestados que son el 100%, en el cual se ha podido analizar que 16 estudiantes equivalente al 76% del total afirmaron que si estarían dispuestos a realizar trabajos manuales para facilitar el aprendizaje de Estudios Sociales, mientras que los 5 restantes representado por el 24% respondieron que no realizarían trabajos manuales. Por lo tanto, la mayor parte de alumnos indican que, si hacen manualidades para aprender Estudios Sociales, por lo cual es una actividad muy importante, ya que el interesado desarrollará habilidades manuales e inclusive la imaginación con la creatividad, además de que receptará la información de mejor manera la materia.

**10. ¿Te gustaría que la maestra aplique actividades de videojuegos para aprender sobre la Geografía?**

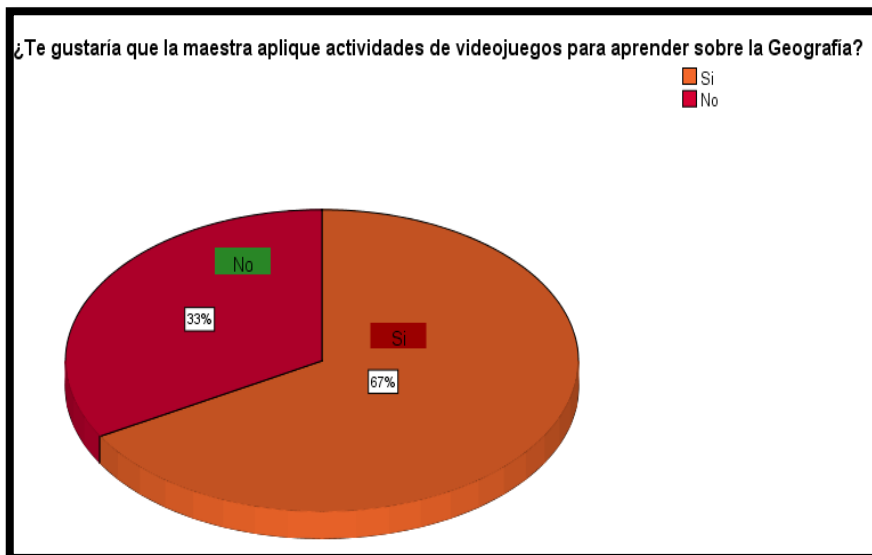
**Tabla 14**

*Actividades - videojuegos*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	14	67%
No	7	33%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Figura 10**

*Actividades-videojuegos*



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De un total de 21 estudiantes que representan el 100%, 14 de ellos que equivalen el 67% respondieron que, si les gustaría que la maestra aplique actividades de videojuegos para aprender sobre la Geografía, mientras que los 7 encuestados que son el 33% respondieron que no les gustaría que se apliquen videojuegos para su aprendizaje. Es por ello que, la mayor parte de alumnos se sentirían gustosos que se aplique videojuegos para aprender Geografía, por lo cual se debe tomar en cuenta que la utilización de la tecnología ayudará a que el estudiante desarrolle competencias y mejorar su aprendizaje, en donde dichos juegos motivaran a los alumnos a estimular su capacidad cognitiva como también amenorar su aburrimiento.

**11. ¿Te gustaría participar con juegos al aire libre para aprender sobre los pueblos y tradiciones del Ecuador?**

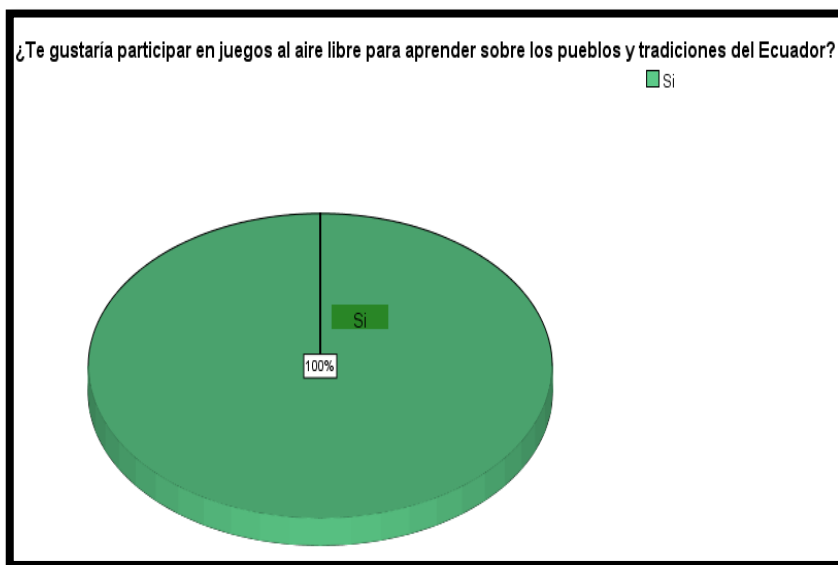
**Tabla 15**

*Juegos al aire libre*

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	100%

**Figura 11**

*Juegos al aire libre*



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De un total de 21 estudiantes encuestados que representan el 100%, todos los alumnos han respondido que sí, es decir, el 100% si les gustaría participar con juegos al aire libre para aprender sobre los pueblos y tradiciones del Ecuador. Es por ello que, todos los escolares encuestados han manifestado que si estarían gustosos de aprender con juegos al aire libre, ya que es de mucha importancia que los docentes fomenten la enseñanza al aire libre con dicha actividad lúdica, ya que ayudará al interesado conectarse con el entorno natural como también captar de mejor manera la materia, por lo que así sus estudiantes tendrán conocimiento y experiencia al conocer las diferentes tradiciones del país.

**12. ¿Seleccione las actividades de juego que la maestra aplica en la clase para motivar tu aprendizaje?**

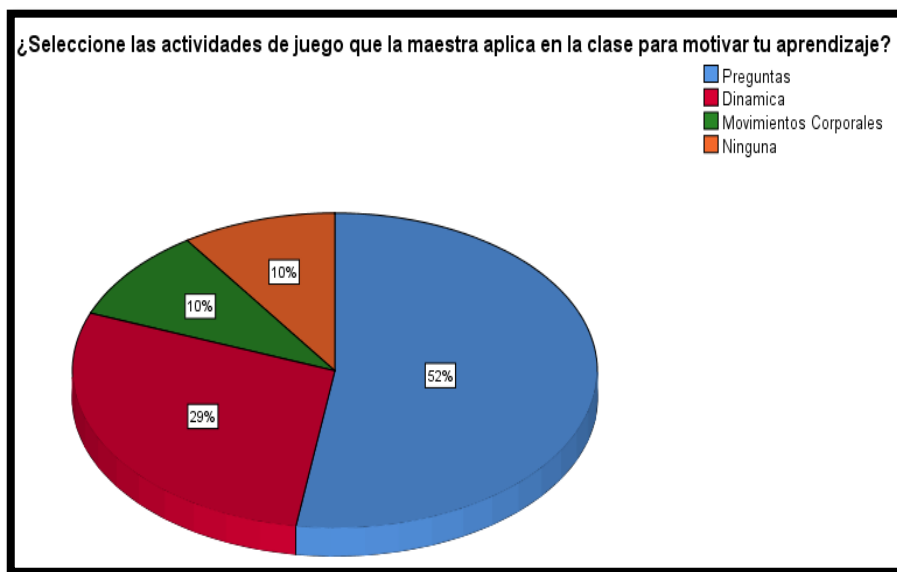
**Tabla 16**

*Actividades de clase*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Preguntas	11	52%
Dinámica	6	29%
Movimientos Corporales	2	10%
Ninguna	2	10%
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>

**Figura 12**

*Actividades de clase*



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De un total de 21 estudiantes que representan el 100%, respondieron 11 de ellos que son el 52% que, la actividad que la maestra aplica en la clase para motivar su aprendizaje son preguntas, mientras que 6 de ellos siendo el 29% manifestaron que hace dinámicas, en cambio 2 de ellos que son el 10% mencionan que su docente suele fomentarlos que hagan movimientos corporales, y finalmente los 2 últimos encuestados que son el 10% restante respondió ninguna. Por lo tanto, la mayoría de estudiantes han respondido que su docente hace preguntas en clase, por el cual aún

mantiene una enseñanza clásica de pregunta y respuesta, en el cual los alumnos se sentirían abrumados y esto debilitaría la capacidad de aprendizaje; es por ello que, es necesario la implementación de diferentes actividades lúdicas para despertar su interés y su capacidad cognitiva.

### **3.2 Cuadro comparativo**

En el presente proyecto, se ha empleado la utilización del software de análisis estadístico SPSS, en donde se ha podido realizar el método de análisis descriptivo, ya que las variables son cualitativas y de escala nominal. Para dar soporte a lo mencionado, los autores Macías, Keever, & Novales, (2019) dicen que la estadística descriptiva tiene como objetivo sintetizar la información recopilada a través de una manera sencilla y clara para la interpretación, ya que se desarrolla el resumen de datos en cuadros o tablas, gráficas o figuras. Es por ello que, la presente investigación describe los comportamientos y actitudes de los estudiantes de sexto grado de educación básica, referente a las actividades lúdicas en el aprendizaje de Estudios Sociales.

Por lo tanto, se va a utilizar un cuadro comparativo, en donde se verifique los resultados obtenidos de los estudiantes encuestados, en el cual serán clasificados por variables dependientes e independientes con sus respectivos resultados e interpretación.

**Tabla 17:** Cuadro comparativo de variables dependientes e independientes en base a las preguntas obtenidas de los estudiantes

<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>DATOS</b>	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<b>DATOS</b>	<b>RESULTADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN</b>
¿Te gustaría que en las clases de Estudios Sociales la profesora trabaje con videos, música?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si 81%</li> <li>• No 19%</li> </ul>	¿Cómo te parecen las clases de Estudios sociales?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agradables 81%</li> <li>• Aburridas 19%</li> </ul>	Los estudiantes considerarían estar aprendiendo de mejor manera, si la profesora fomenta la enseñanza con material audiovisual, por lo cual la materia lo haría más agradable.	Se puede apreciar que los estudiantes estarían más satisfechos en clase si la docente usa diversos materiales audiovisuales para la enseñanza de Estudios Sociales, por lo tanto, se sugeriría aplicar dicho material antes de finalizar sus clases.
¿Considera que antes de empezar la clase de Estudios Sociales la profesora inicie con una dinámica?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si 81%</li> <li>• No 19%</li> </ul>	¿Consideras que los juegos facilitarían tu aprendizaje de Estudios Sociales?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si 76%</li> <li>• No 24%</li> </ul>	La mayoría de alumnos demuestran que, si les gustaría que su docente inicie dinámicas antes de sus clases, ya que el juego motivaría a que puedan aprender de mejor manera.	En los datos obtenidos, todos los estudiantes afirman que las actividades lúdicas ayudan a su aprendizaje, es por ello que, es de vital importancia que la docente considere buscar y diseñar diferentes juegos educativos, ya que así



					logrará despertar la atención de sus alumnos.
¿Te gustaría que la maestra aplique actividades de videojuegos para aprender sobre la Geografía?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si 67%</li> <li>• No 33%</li> </ul>	¿Seleccione las actividades de juego que la maestra aplica en la clase para motivar tu aprendizaje?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas 52%</li> <li>• Dinámica 29%</li> <li>• Movimientos corporales 10%</li> <li>• Ninguna 10%</li> </ul>	Los estudiantes en su mayoría han respondido afirmativamente que gustaría aprender con videojuegos, ya que su docente implementa actividades lúdicas en forma de preguntas y en dinámicas. Por lo tanto, los estudiantes desean aprender con tecnología.	Como se puede apreciar en los datos, algunos estudiantes no están muy familiarizados con la tecnología en base a videojuegos educativos, es por ello que la maestra ha optado por enseñar de manera tradicional diferentes juegos lúdicos, en donde las preguntas predominan, por lo tanto, la docente debe fomentar las clases con videojuegos educativos que sean fáciles de manejar para sus estudiantes.

### 3.3 Discusión

Dentro de la encuesta dirigida a los estudiantes de sexto grado de Educación Básica, se ha podido obtener información relevante para el estudio de las actividades lúdicas en el aprendizaje de Estudios Sociales, en la cual opinaron que las actividades lúdicas son interesantes y estarían motivados en aprender, es por ello que, los profesores deberán utilizar su ingenio y creatividad para implementar juegos en clases, siendo necesario que el docente disponga un espacio y tiempo adecuado para dichas actividades, preferiblemente antes de iniciar sus clases con el fin de estimular la capacidad cognitiva de sus alumnos y así ellos logran captar de mejor manera la información impartida por el docente.

En los resultados obtenidos, se ha podido corroborar que los estudiantes de sexto grado de educación básica están de acuerdo que les agrada la materia de Estudios Sociales y que su maestra pueda impartir diferentes tipos de juegos en clase para que puedan aprender, ya que su profesora imparte actividades lúdicas, pero en forma de preguntas y no son tan dinámicas. De cierto modo, muchos de sus alumnos les gustaría que existiera interacción con sus compañeros, sin embargo, hay un porcentaje que no les agrada, por el cual se demuestra que hay timidez y falta de socialización. Para dar sustento a esta respuesta, explica Vázquez & Cobos, (2018) que las actividades lúdicas auxilian al alumno a conocer, a realizar, desenvolverse de mejor manera, ser participativo en las clases, aumenta el interés de aprender y ser entusiasta, es decir, que los motiven a ser parte activa en su aula.

Es por ello que, los alumnos están ansiosos por aprender a través de juegos para que así la clase no sea monótona, por el cual es necesario que la maestra pueda utilizar plataformas digitales de enseñanza interactiva como una actividad lúdica, pudiendo así lograr que los estudiantes se sientan emocionados y no se cansen pronto, además de que generen agrado por la materia de Estudios Sociales. Así lo expresa Moreira, (2016) que las actividades lúdicas a través de las tecnologías, estimulan la imaginación, la creatividad y originalidad, así mismo ayuda a alcanzar aprendizajes productivos y significativos.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

- Dentro del informe investigativo, se ha logrado desarrollar un arduo análisis acerca de las actividades lúdicas como método de enseñanza aplicable a la materia de estudios sociales en el cual está dirigido a los estudiantes de educación básica, por lo que se concluye que estas actividades lúdicas fomentan a un estímulo placentero a través de juegos para que los niños se sientan motivados aprender en clases, logrando así despertar su interés y curiosidad en la asignatura y retener fácilmente la información de enseñanza establecida por los docentes; además, los alumnos obtienen experiencia de aprendizaje y se desarrollan inconscientemente diversas aptitudes como la confianza, autonomía, habilidades para comunicarse y el dinamismo dentro del aula de clases.
- De acuerdo a la investigación desarrollada, se ha podido observar que los estudiantes dan una respuesta positiva para el aprendizaje de forma dinámica a través de juegos, en el cual los docentes deberían de considerar la implementación de las actividades lúdicas al iniciar sus actividades académicas, ya que así el profesor logrará despertar la capacidad cognitiva de sus alumnos, logrando así fomentar la productividad de sus alumnos en clases.
- Para concluir esta investigación, se ha podido analizar a los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa “Honduras”, en cual la mayoría explicaron que la docente inicia actividades lúdicas en forma de preguntas, siendo este un método de aprendizaje tradicional, por lo que los alumnos expresan aburrimiento al no tener diferentes juegos de enseñanza conllevándolo a una rutina monótona; además, esto aumentaría la desmotivación, bajando considerablemente su emoción por aprender.

## 4.2. Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes apliquen la diversidad de actividades lúdicas en sus clases, utilizando a favor suyo diferentes aplicaciones tecnológicas y que estas ya incluyan juegos lúdicos para sus estudiantes, ya que, debido a la pandemia, es necesario considerar dichas herramientas TIC'S antes de iniciar sus clases, así se logrará la motivación del alumnado y sus ganas de aprender, además así podrán captar la información fácilmente.
- Se sugiere una capacitación de enseñanza lúdica dirigida a los docentes, en el cual estos puedan adoptar diversas técnicas de aprendizaje para demostrarlos a sus alumnos a las horas de clase, para que así los profesores puedan rotar el sistema de juego de aprendizaje para que el alumno no se sienta aburrido y caiga en la monotonía.
- Es necesario que los docentes motiven a sus estudiantes a que puedan aprender a través de este sistema de actividades lúdicas, en el cual los profesores puedan fomentar el compromiso de sus alumnos para aprender, verificando antes los temas a tratarse para que así puedan iniciar las actividades académicas a través de juegos y dinámicas para después proceder a las clases normales.

## BIBLIOGRAFÍA

- Cuenca, R. (2011). *Recursos y Estrategias Didácticas para Enseñar Estudios Sociales, de Acuerdo a la Actualización y Fortalecimiento Curricular en el Octavo Año de Educación General Básica del Colegio Técnico Agropecuario Logroño, Año Lectivo 2011- 2012*. [Tesis de grado. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. Repositorio Institucional UPS  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3228/1/UPS-CT002517.pdf>
- García, F., Fonseca, G. y Concha, L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 15(3): 1-26
- González, R. (1997). Concepciones y enfoques de aprendizaje. *Revista de Psicodidáctica*, 1(4): 5-39
- Jiménez, C. A, (1 ed.) (1998). *Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. colección mesa redonda*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Kajekai, R. (2011). *Estrategia y recursos didácticos para enseñar Estudios Sociales en el séptimo año de educación general básica en la escuela ETSA del centro Shuar Muchinkim parroquia de Tayuza periodo lectivo 2010-2011*. [Tesis de grado, Universidad Politécnica Salesiana SEDE Cuenca]. Repositorio Institucional UPS  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1405/13/UPS-CT002161.pdf>
- Mayorga, C. & Merchán, V. (2011). *Estrategias Lúdicas Creativas en el Rendimiento Académico de Estudios Sociales*. [Tesis de grado. Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio Institucional UNEMI  
<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/145>
- Morales, A. (2011). *Uso de zanahoria amarilla (Daucus carota) para elaborar una bebida fermentada*. [Tesis de grado. Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/3257>

Moreira, D. J. (2016). Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica. *Tesis de grado previo a la obtención del título de: Maestría en Ciencias de la educación*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Esmeraldas, Ecuador.

Morin, E. (1 ed) (2000). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Patín, R. (2016). *Manual de estrategias lúdicas "jueguitos maravillosos"*. [Tesis de grado. Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional UNACH <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>

Pierda, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *REVISTA COGNOSIS*, 3(2), 93-108. <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>

Pintrich, P. y De Groot, E. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom performance. *Journal of Educational Psychology*, 82: 33-40.

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. [Tesis de maestría. Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UNAL <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Quinquer, D. (2004). Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación. *Íber* 40(1): 7-22. <http://sutcobao.org.mx/pdf/comprimidos/Estrategias%20metodol%C3%B3gicas%20para%20ense%C3%B1ar%20y%20aprender%20ciencias%20sociales.pdf>

Quinteros, I. (2 eds) (2007). *La Palabra Ignorada, La mujer: testigo oculto de la historia de Venezuela*. Libris

Rodríguez, N. (2016). *Lúdica y motivación: mediadores en el aprendizaje de las ciencias sociales*. [Tesis de grado. Universidad los libertadores].

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1054/Rodr%C3%ADguezOsorioNormaCristina.pdf?sequence=2>

- Salinas, M. y Sánchez, L. (2015). *La lúdica facilitadora del aprendizaje de la Ciencias Sociales en los estudiantes del grado 503 jornada mañana del colegio Ramon de Zubiria localidad once de suba*. [Tesis de grado. Universidad los libertadores]. Repositorio Institucional Libertadores <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/411/SalinasBustosMariaAracely.pdf?sequence=2>
- Sánchez, G. (2008). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. [Tesis de maestría, Universidad de Alcalá]. Repositorio Institucional UAH <https://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Sánchez, M. (2010). *Las Estrategias Lúdicas y Aprendizaje Significativo en los Niños/as de Sexto y Séptimo Año de Educación Básica Paralelo Único de la “Escuela Fiscal Mixta 17 de enero” Caserío Jaloa El Rosario*. [Tesis de grado. Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional UTA <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/601>
- Serrada, M. (2007). Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado. *Articulos Arbitados*, 11(1): 639-646. <http://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n39/art08.pdf>
- Solano, E. (2006). ¿Enseñamos estudios sociales o historia? *Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”*. 6(2). [https://www.researchgate.net/publication/26447893\\_Enseamos\\_Estudios\\_Sociales\\_o\\_Historia](https://www.researchgate.net/publication/26447893_Enseamos_Estudios_Sociales_o_Historia)
- Sulca, M. A. (2016). *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de La Institución Educativa Inicial 651*. [Tesis de grado. Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio Institucional UPCH [http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3710/Actividades\\_SulcaGutierrez\\_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3710/Actividades_SulcaGutierrez_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Terán-Najas, R. (1 ed) (2002). *Guías Didácticas sobre la Historia Aborigen del Ecuador (4), Manual para el docente.* Ediciones del Banco Central del Ecuador.
- Vargas, K. y Vargas, M. (2012). Métodos de enseñanza del área de estudios sociales en el rendimiento escolar. [Tesis de grado, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio Institucional UNEMI. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1657/1/M%C3%89TODOS%20DE%20ENSE%C3%91ANZA%20DEL%20C3%81REA%20DE%20ESTUDIOS%20SOCIALES%20EN%20EL%20RENDIMIENTO%20ESCOLAR%20%281%29.pdf>
- Vázquez, M. E., & Cobos, M. J. (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. *Propuesta práctica del examen de grado o de fin de carrera (De carácter Complexivo) Investigación documental.* Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador.



# **ANEXOS**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**



**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Encuesta dirigida a los estudiantes de Sexto Año de Educación Básica de la unidad educativa “HONDURAS” de la ciudad de Ambato

**Objetivo:** Conocer si los estudiantes de Sexto Año de la Unidad Educativa “Honduras” “utilizan actividades lúdicas para desarrollar su aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza- aprendizaje en Estudios Sociales.

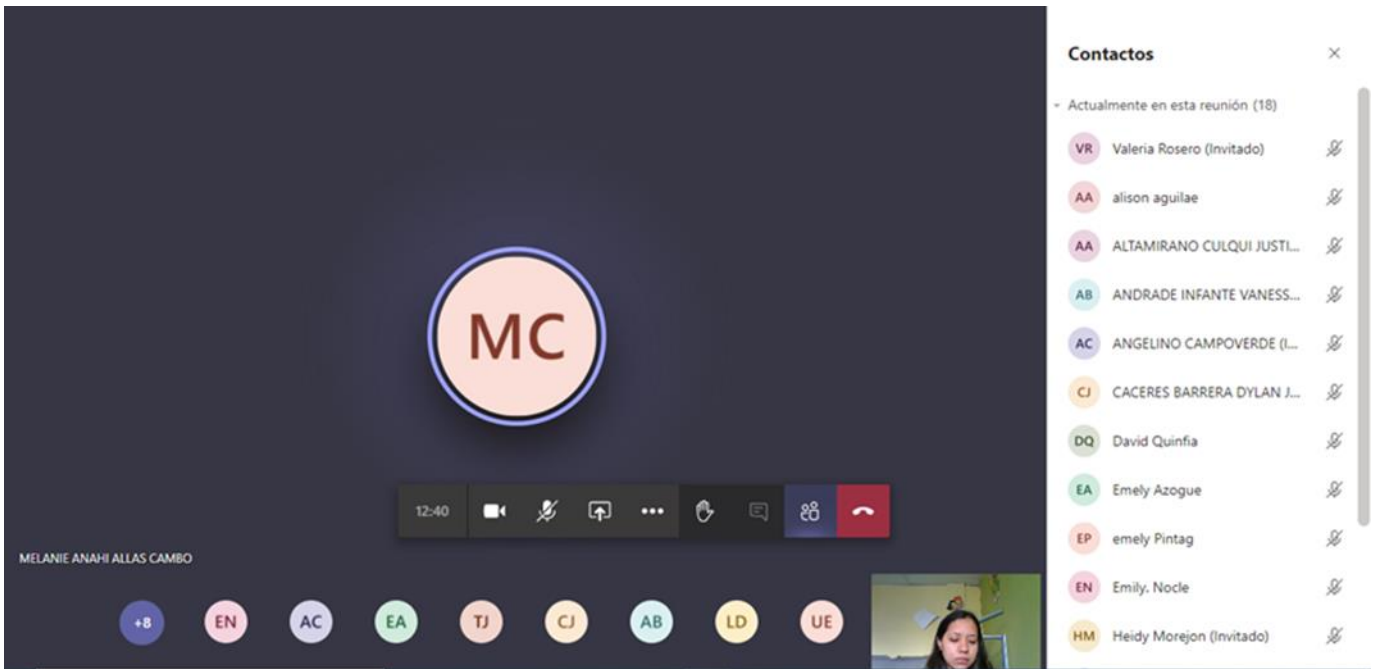
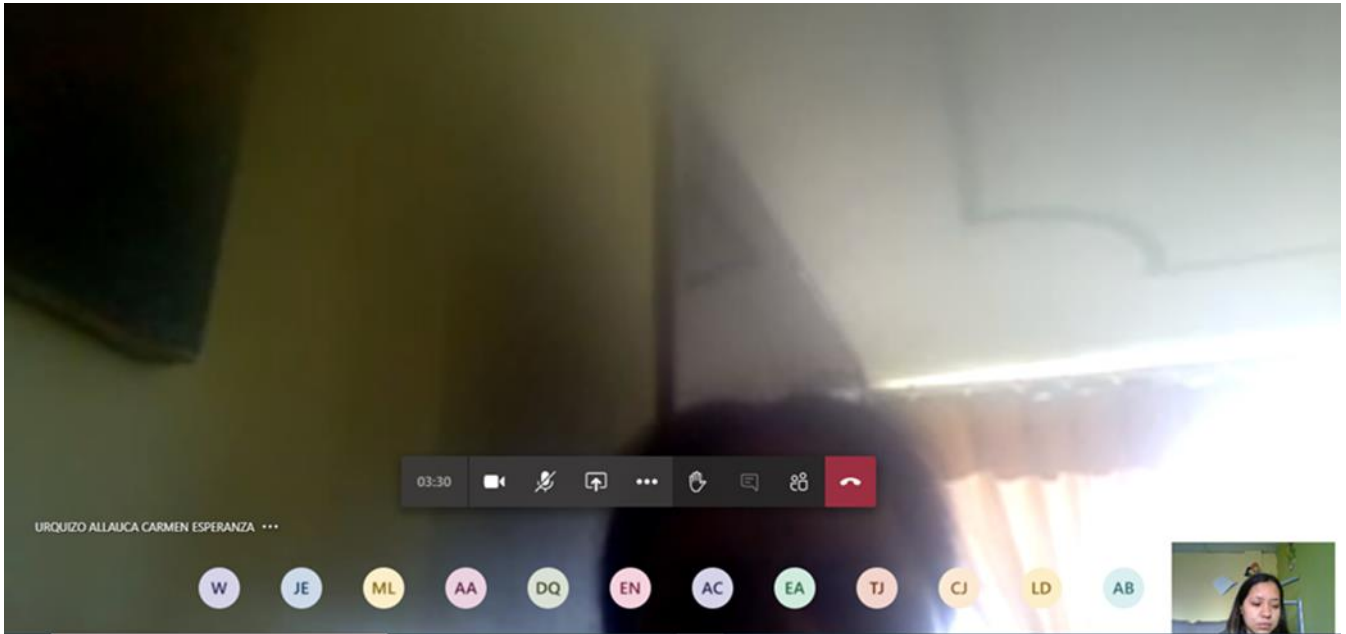
**Instrucción:** lea cuidadosamente y conteste con toda la franqueza las siguientes preguntas, seleccione la respuesta que usted considere conveniente.

**CUESTIONARIO**

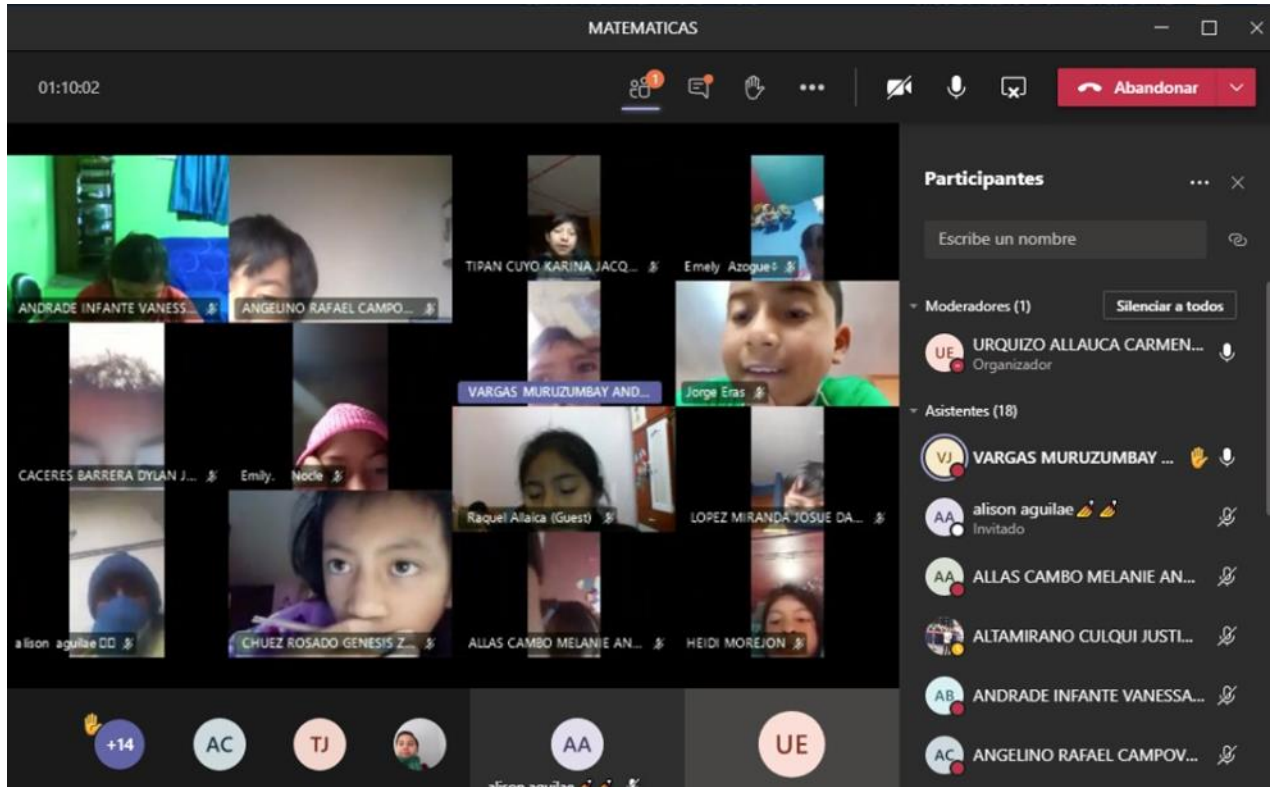
1. **¿Te gusta la asignatura de Estudios Sociales?**  
Si  
no
2. **¿Cómo te parecen las clases de Estudios sociales?**  
Agradables  
Aburridas
3. **¿Consideras que los juegos facilitarían tu aprendizaje de Estudios Sociales?**  
Si  
No
4. **Los gráficos y el material impreso en los libros. ¿Son atractivos para aprender Estudios Sociales?**  
Si  
No
5. **¿Te gustaría participar en dramatizaciones de hechos históricos?**  
Si  
No

- 6. ¿Te gustaría que en las clases de Estudios Sociales la profesora trabaje con videos, música?**  
Si  
No
- 7. ¿Considera que antes de empezar la clase de Estudios Sociales la profesora inicie con una dinámica?**  
Si  
No
- 8. ¿Te emocionaría que en las clases de Estudios Sociales se realicen debates para compartir tus ideas?**  
Si  
No
- 9. ¿Realizan trabajos manuales para facilitar el aprendizaje en la materia de Estudios Sociales?**  
Si  
No
- 10. ¿Te gustaría que la maestra aplique actividades de videojuegos para aprender sobre la Geografía?**  
Si  
No
- 11. ¿Te gustaría participar en juegos al aire libre para aprender sobre los pueblos y tradiciones del Ecuador?**  
Si  
No
- 12. ¿Seleccione las actividades de juego que la maestra aplica en la clase para motivar tu aprendizaje?**  
Preguntas  
Dinámica  
Movimientos corporales  
ninguna

## Socialización de la encuesta



## Encuesta aplicada a estudiantes



## Evidencia de recolección de información

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Marca temporal	Nombre y Apellido	Genero	Edad	1. ¿Te gusta la asignatura	2. ¿Cómo te parecen las c	3. ¿Consideras que los jue	4. Los gráficos y el materi	5. ¿Te gustaría par
2	11/6/2020 8:16:13	Maykel lopez	Hombre		10 Si	Aburridas	Si	No	Si
3	11/6/2020 8:16:24	Josué López	Hombre	10 años	No	Agradables	Si	Si	Si
4	11/6/2020 8:16:58	Genesis Chuez	Mujer	10 años	Si	Agradables	No	Si	Si
5	11/6/2020 8:17:01	vanessa andrade	Mujer	9 años	Si	Agradables	No	Si	Si
6	11/6/2020 8:17:03	Dylan Cáceres	Hombre		10 Si	Agradables	Si	Si	Si
7	11/6/2020 8:18:05	Jorge eras	Hombre	9 años	Si	Agradables	Si	Si	Si
8	11/6/2020 8:18:11	Emily, Noche	Mujer		10 Si	Agradables	Si	Si	Si
9	11/6/2020 8:18:31	Raquel Sarahi Allaica Yu	Mujer		9 Si	Agradables	Si	Si	No
10	11/6/2020 8:18:50	Karina Tipan	Mujer		10 Si	Agradables	Si	Si	Si
11	11/6/2020 8:19:11	Wilmer Curicama	Hombre		10 Si	Agradables	Si	Si	Si
12	11/6/2020 8:19:38	Angelino Campoverde	Hombre	10 años	Si	Aburridas	Si	Si	No
13	11/6/2020 8:23:56	Emely Azogue	Mujer	9 años	Si	Agradables	Si	Si	No
14	11/6/2020 8:29:01	Alison Aguilar	Mujer		10 Si	Agradables	Si	No	No
15	11/6/2020 8:33:43	Heidi Morejon	Mujer		10 Si	Agradables	Si	Si	Si
16	11/6/2020 8:44:13	Britanny Masaquiza	Mujer	10 años	Si	Aburridas	Si	Si	No
17	11/6/2020 8:52:54	EmelyPintag	Mujer		10 Si	Agradables	Si	Si	Si
18	11/6/2020 8:53:54	Justin altamirano	Hombre		10 Si	Agradables	No	Si	Si
19	11/6/2020 11:13:41	David Quinfa	Hombre		10 No	Aburridas	Si	Si	No
20	11/6/2020 18:00:03	Emely Yalaxa Barre Parr	Mujer	11 años	No	Agradables	No	Si	No
21	11/6/2020 18:47:07	Olga Cambo	Mujer	40 años	Si	Agradables	No	Si	Si
22		Joel Varoas	Hombre		10 Si	Agradables	Si	Si	Si