



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela "Manuela Cañizares" periodo 2021-2022

**HIDALGO CASTRO ARIANA NICOLE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**FREIRE LLIVIGAÑAY GENESIS GIOVANNA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la historia en
estudiantes de cuarto grado EGB, escuela "Manuela Cañizares"
periodo 2021-2022**

**HIDALGO CASTRO ARIANA NICOLE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**FREIRE LLIVIGAÑAY GENESIS GIOVANNA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

**Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la historia en
estudiantes de cuarto grado EGB, escuela "Manuela Cañizares"
periodo 2021-2022**

**HIDALGO CASTRO ARIANA NICOLE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

**FREIRE LLIVIGAÑAY GENESIS GIOVANNA
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION BASICA**

TINOCO IZQUIERDO WILSON ELADIO

**MACHALA
2022**

REVISION 2 FREIRE HIDALGO

por Freire Hidalgo Freire Hidalgo

Fecha de entrega: 07-sep-2022 04:28p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1894641133

Nombre del archivo: TURNITIN-FREIRE-HIDALGO.pdf (371.22K)

Total de palabras: 10918

Total de caracteres: 58965

REVISION 2 FREIRE HIDALGO

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.utmachala.edu.ec

Fuente de Internet

2%

2

biblioteca.uniatlantico.edu.co

Fuente de Internet

2%

3

www.coursehero.com

Fuente de Internet

1%

4

www.clubensayos.com

Fuente de Internet

<1%

5

conrado.ucf.edu.cu

Fuente de Internet

<1%

6

repositorio.upse.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

7

www.researchgate.net

Fuente de Internet

<1%

8

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1%

9

repositorio.uta.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

10	1library.co Fuente de Internet	<1 %
11	sibi.upn.mx Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	www.uco.es Fuente de Internet	<1 %
14	institutojubones.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	unccdidactica.wixsite.com Fuente de Internet	<1 %
18	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
19	mail.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
21	www.ensayostube.com Fuente de Internet	<1 %

22	www.oit.or.cr Fuente de Internet	<1 %
23	www.worldvision.cl Fuente de Internet	<1 %
24	bibliotecavirtualoducal.uc.cl Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	cienciamatriarevista.org.ve Fuente de Internet	<1 %
27	kimuk.conare.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
28	manglar.uninorte.edu.co Fuente de Internet	<1 %
29	pi-byte.net.ve Fuente de Internet	<1 %
30	repositoriodigital.ucsc.cl Fuente de Internet	<1 %
31	www.ilce.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
32	zaguan.unizar.es Fuente de Internet	<1 %
33	archive.org Fuente de Internet	<1 %

34 buscon.rae.es <1 %
Fuente de Internet

35 gea.cti.espol.edu.ec <1 %
Fuente de Internet

36 scielo.sld.cu <1 %
Fuente de Internet

37 up-rid.up.ac.pa <1 %
Fuente de Internet

38 elamoreslar.wixsite.com <1 %
Fuente de Internet

39 revistas.uniminuto.edu <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias Apagado

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, FREIRE LLIVIGANAY GENESIS GIOVANNA y HIDALGO CASTRO ARIANA NICOLE, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela "Manuela Cañizares" periodo 2021-2022, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



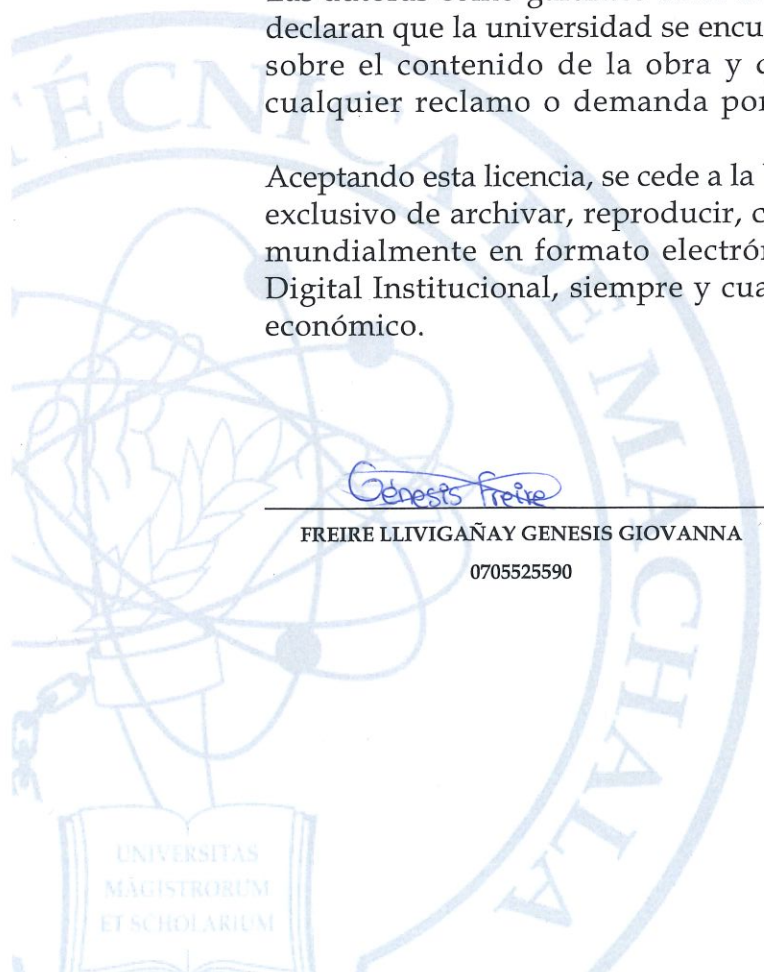
FREIRE LLIVIGANAY GENESIS GIOVANNA

0705525590



HIDALGO CASTRO ARIANA NICOLE

0705324465





UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la historia en estudiantes de cuarto grado
EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022

GÉNESIS GIOVANNA FREIRE LLIVIGAÑAY

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

ARIANA NICOLE HIDALGO CASTRO

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

MACHALA

2022



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la historia en estudiantes de cuarto grado
EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022

GÉNESIS GIOVANNA FREIRE LLIVIGAÑAY

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

ARIANA NICOLE HIDALGO CASTRO

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

MACHALA

2022



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTOS INTEGRADORES

Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la historia en estudiantes de cuarto grado

EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022

GÉNESIS GIOVANNA FREIRE LLIVIGAÑAY

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

ARIANA NICOLE HIDALGO CASTRO

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

DR. WILSON TINOCO IZQUIERDO

MACHALA

2022

REVISION 2 FREIRE HIDALGO

por Freire Hidalgo Freire Hidalgo

Fecha de entrega: 07-sep-2022 04:28p.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 1894641133
Nombre del archivo: TURNITIN-FREIRE-HIDALGO.pdf (371.22K)
Total de palabras: 10918
Total de caracteres: 58965

REVISION 2 FREIRE HIDALGO

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%	9%	2%	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	2%
2	biblioteca.uniatlantico.edu.co Fuente de Internet	2%
3	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
4	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1%
5	conrado.ucf.edu.cu Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1%
7	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1%

10	1library.co Fuente de Internet	<1 %
11	sibi.upn.mx Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	www.uco.es Fuente de Internet	<1 %
14	institutojubones.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	unccdidactica.wixsite.com Fuente de Internet	<1 %
18	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
19	mail.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
21	www.ensayostube.com Fuente de Internet	<1 %

22	www.oit.or.cr Fuente de Internet	<1 %
23	www.worldvision.cl Fuente de Internet	<1 %
24	bibliotecavirtualoducal.uc.cl Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	cienciamatriarevista.org.ve Fuente de Internet	<1 %
27	kimuk.conare.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
28	manglar.uninorte.edu.co Fuente de Internet	<1 %
29	pi-byte.net.ve Fuente de Internet	<1 %
30	repositoriodigital.ucsc.cl Fuente de Internet	<1 %
31	www.ilce.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
32	zaguan.unizar.es Fuente de Internet	<1 %
33	archive.org Fuente de Internet	<1 %

34	buscon.rae.es Fuente de Internet	<1 %
35	gea.cti.espol.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
36	scielo.sld.cu Fuente de Internet	<1 %
37	up-rid.up.ac.pa Fuente de Internet	<1 %
38	elamoreslar.wixsite.com Fuente de Internet	<1 %
39	revistas.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias Apagado

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Las que suscriben, FREIRE LLIVIGANAY GENESIS GIOVANNA y HIDALGO CASTRO ARIANA NICOLE, en calidad de autoras del siguiente trabajo escrito titulado Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela "Manuela Cañizares" periodo 2021-2022, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Las autoras declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Las autoras como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



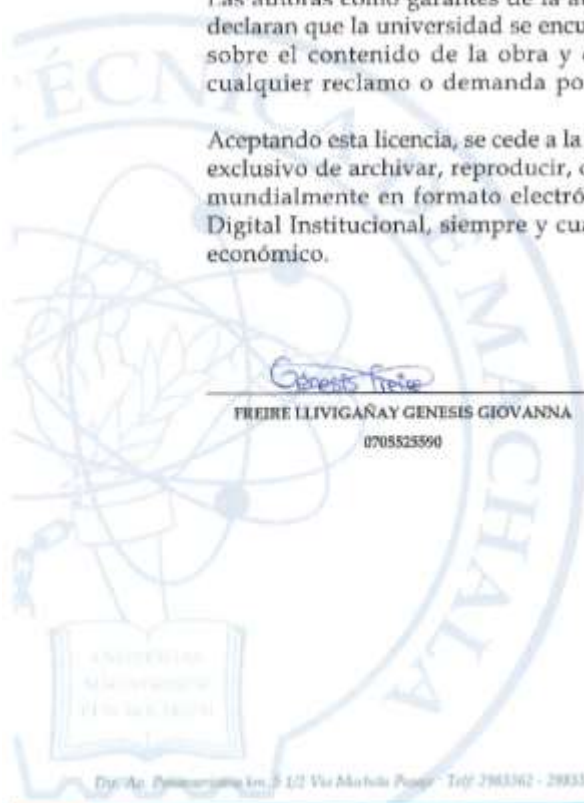
FREIRE LLIVIGANAY GENESIS GIOVANNA

0705523590



HIDALGO CASTRO ARIANA NICOLE

0705524465



DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mi familia, que siempre me brindó aliento de apoyo para culminar con éxito la etapa de estudios, a mis queridos maestros y maestras que con sus conocimientos impartidos me siento preparada para el mundo laboral.

Génesis Giovanna Freire Llivigañay

Dedico mi esfuerzo y trabajo invertido en estas páginas principalmente a mis padres, entre otros familiares quienes han estado presentes en cada paso para seguir avanzando en el cumplimiento de mis objetivos; a los profesionales de la universidad por su seguimiento y aporte a mi formación académica para la culminación y entrega de la presente.

Ariana Nicole Hidalgo Castro

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos en primer lugar a Dios por darnos las capacidades para llevar a cabo este proceso de investigación. Seguidamente, a nuestro tutor y docentes por su ayuda intelectual y su retroalimentación respectiva para desarrollar el trabajo de manera eficaz. Agradecimientos especiales a nuestras familias por su apoyo y las fuerzas que nos han brindado cuando lo hemos necesitado para avanzar en la carrera profesional y alcanzar nuestras metas. Por último, mencionamos a nuestros compañeros quienes nos han compartido ánimos y su amistad desinteresada para seguir adelante.

Génesis Freire y Ariana Hidalgo

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación se determina la incidencia de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022. Partiendo de la problemática encontrada se plantea el uso de un recurso más atractivo que llame la atención del estudiante y motive a este a la construcción de su propio conocimiento. La investigación es de carácter cuanti – cualitativo y de nivel explicativo – descriptivo; las bases teóricas se fundamentan en la revisión bibliográfica de revistas indexadas para la conceptualización de las variables que permiten poner en contexto la temática trabajada, la población estuvo constituida por los docentes y estudiantes de cuarto grado de la escuela, mediante muestreo probabilístico se seleccionó 27 y 30 estudiantes de los paralelos A y B respectivamente junto a los 2 docentes que trabajan en el grado para la recolección de datos por medio de una entrevista dirigida a ambos profesionales y una encuesta aplicada al estudiantado. Los resultados demostraron que los docentes si hacen uso de recursos tradicionales y no implementan nuevos recursos que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje, además se evidencia que el uso de los juegos lúdicos aporta ventajas en la enseñanza aprendizaje de la Historia y que estos no habían sido implementados antes en las planificaciones de los docentes de aula, pero que deberían empezar a utilizarse gracias a que favorecen el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes entre otros beneficios. Por lo tanto, se comprueba la planteación hipotética de que el uso de juegos lúdicos incide significativamente en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado de educación general básica de la escuelita debido a que este recurso despierta el interés por la asignatura, lo que permite desarrollar su imaginación y habilidades cognitivas y sociales originando logros de aprendizajes significativos. Por lo tanto, tras haber analizado la problemática se propone como solución a esta: Una guía didáctica del uso de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de Historia para el cuarto grado de la escuela, con la finalidad de brindar directrices que permitan a los docentes implementar los juegos lúdicos en sus planificaciones de manera que se mejore la enseñanza aprendizaje de Historia. De este modo, se concluye que el uso de juegos lúdicos contribuye al fortalecimiento de ciertas habilidades en los estudiantes e incentiva a los maestros a despertar el interés por aprender.

Palabras clave: Juegos lúdicos, enseñanza aprendizaje de Historia.

ABSTRACT

In the present research work, the incidence of playful games in the teaching and learning of History in students of fourth grade EGB, "Manuela Cañizares" school, period 2021-2022, is determined. Based on the problems encountered, the use of a more attractive resource that attracts the students' attention and motivates them to build their own knowledge is proposed. The theoretical bases are based on the bibliographic review of indexed journals for the conceptualization of the variables that allow to put in context the thematic worked, the population was constituted by the teachers and students of fourth grade of the school, by means of probabilistic sampling 27 and 30 students were selected from parallel A and B respectively together with the 2 teachers who work in the grade for the collection of data by means of an interview directed to both professionals and a survey applied to the student body. The results showed that teachers do make use of traditional resources and do not implement new resources to improve the teaching and learning process. It is also evident that the use of playful games brings advantages in the teaching and learning of History and that these had not been implemented before in the planning of classroom teachers, but that they should start to be used because they favor interactive and cooperative learning between teachers and students among other benefits. Therefore, the hypothetical statement that the use of ludic games has a significant impact on the teaching and learning of history in fourth grade students of general basic education at the school is proved because this resource awakens interest in the subject, which allows them to develop their imagination and cognitive and social skills, originating significant learning achievements. Therefore, after having analyzed the problem, the following is proposed as a solution: A didactic guide for the use of playful games in the teaching and learning of History for the fourth grade of the school, with the purpose of providing guidelines that allow teachers to implement playful games in their planning in order to improve the teaching and learning of History. Thus, it is concluded that the use of playful games contributes to the strengthening of certain skills in students and encourages teachers to awaken their interest in learning.

Keywords: Playful games, teaching and learning history.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTOS	11
RESUMEN	12
ABSTRACT	13
INTRODUCCIÓN	19
CAPÍTULO 1. DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO	21
1.1. Concepciones – Normas o enfoques diagnóstico	21
1.1.1. Objeto de estudio - selección y delimitación del tema.....	21
1.1.2. Justificación	21
1.1.3. Problema de investigación.....	23
1.1.3.1. Problema Central	23
1.1.3.2. Problemas Complementarios	23
1.1.4. Objetivos de la investigación.....	23
1.1.4.1. Objetivo general.....	23
1.1.4.2. Objetivos específicos.....	23
1.1.5. Marco teórico.....	24
1.1.5.1. Marco conceptual.....	24
1.1.5.2. Marco teórico contextual.....	31
1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal.....	33
1.1.6. Hipótesis	34
1.1.6.1. Hipótesis central	34
1.1.6.2. Hipótesis particulares	34
1.2. Descripción del proceso diagnóstico	35
1.2.1. Descripción del procedimiento operativo	35

1.2.2.	Enfoque, nivel y modalidad de investigación.....	35
1.2.3.	Unidades de investigación – universo y muestra	35
1.2.4.	Operacionalización de variables.....	37
1.2.4.1.	Definición de variables.....	37
1.2.4.2.	Selección de variables e indicadores	38
1.2.4.3.	Técnicas e Instrumentos de investigación.....	40
1.3.	Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos.....	42
1.3.1.	Análisis – discusión de resultados y verificación de hipótesis.....	42
1.3.1.1.	Análisis e interpretación de resultados de la investigación.....	42
1.3.1.2.	Verificación de hipótesis.....	43
1.3.1.3.	Discusión de resultados.....	44
1.3.1.4.	Conclusiones	44
1.3.1.5.	Recomendaciones	45
1.3.2.	Matriz de requerimiento.....	46
1.4.	Selección del requerimiento a intervenir – justificación.....	48
1.4.1.	Selección del requerimiento a intervenir	48
1.4.2.	Justificación	48
CAPÍTULO 2. PROPUESTA INTEGRADORA.....		50
2.1.	Descripción de la propuesta.....	50
2.2.	Objetivos de la Propuesta.....	51
2.2.1.	Objetivo general	51
2.2.2.	Objetivos específicos	52
2.3.	Componentes estructurales	52
2.3.1.	Enseñanza aprendizaje de Historia.....	52
2.3.1.1.	Formas de enseñanza.....	52

2.3.1.2.	Forma de aprendizaje	52
2.3.2.	Juegos lúdicos.....	53
2.3.2.1.	Definición.....	53
2.3.2.2.	Importancia en la educación	53
2.3.2.3.	Juegos lúdicos para enseñar Historia.....	53
2.4.	Fases de implementación	55
2.3.3.	Fase de construcción	55
2.3.4.	Fase de socialización.....	56
2.3.5.	Desarrollo de la propuesta	56
2.3.5.1.	Estimación del tiempo	57
2.3.5.2.	Cronograma de actividades	57
2.5.	Recursos Logísticos.....	58
CAPÍTULO 3. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD		59
3.1.	Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta	59
3.2.	Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta	59
3.3.	Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta	59
3.4.	Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta	60
CONCLUSIONES		61
RECOMENDACIONES.....		61
BIBLIOGRAFÍA.....		62
ANEXOS		67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Definición de variables.....	37
Tabla 2 Variables e indicadores	38
Tabla 3 Técnicas e instrumentos de investigación	40
Tabla 4 Matriz de requerimiento	47
Tabla 5 Estimación del tiempo	57
Tabla 6 Cronograma.....	57
Tabla 7 Recursos logísticos	58
Tabla 8 Análisis de resultados de la entrevista aplicada a docentes	71
Tabla 9 Enseñanza aprendizaje	73
Tabla 10 Recursos tradicionales.....	75
Tabla 11 Rendimiento escolar.....	77
Tabla 12 Las ventajas de los juegos lúdicos.....	79
Tabla 13 Enseñanza aprendizaje de la historia.....	81
Tabla 14 Desarrollo cognitivo	83
Tabla 15 Juegos lúdicos.....	85
Tabla 16 Aprendizaje interactivo y cooperativo	87

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Organigrama de la Escuela Manuela Cañizares	32
Figura 2 Enseñanza aprendizaje	73
Figura 3 Recursos tradicionales	75
Figura 4 Rendimiento escolar.....	77
Figura 5 Las ventajas de los juegos lúdicos	79
Figura 6 Enseñanza aprendizaje de la historia	81
Figura 7 Desarrollo cognitivo.....	83
Figura 8 Juegos lúdicos.....	85
Figura 9 Aprendizaje interactivo y cooperativo	87

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Instrumentos de investigación.....	67
Anexo 2 Resultados de la investigación de campo	71
Anexo 3 Matrices de investigación	89
Anexo 4 Capturas de citas	92
Anexo 5 Oficios y autorizaciones	127
Anexo 6 Propuesta	133

INTRODUCCIÓN

Los aprendizajes de la Historia en base a la memorización, no permiten que los educandos construyan los conocimientos, de modo que lo que adquiere no les es de utilidad en la vida, por los métodos y técnicas tradicionalistas usados que provoca que los escolares sean receptores y no constructores de información. Por lo que, se plantea el tema de trabajo: Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, dando importancia al recurso mencionado para generar en el estudiante el deseo de aprender y comprender la historia.

La institución de acogida se encuentra en la ciudad de Pasaje y se pretende demostrar la factibilidad del uso de los juegos lúdicos, y sus beneficiarios serán los educandos, siempre y cuando el profesorado aplique en sus planificaciones el recurso lúdico para fomentar habilidades cognitivas y sociales del estudiantado. En el ámbito educativo existen muy pocos recursos didácticos lúdicos, por lo que el tema seleccionado para lograr su cometido, se explora en repositorios de bases de datos de información teórica científica que validen la capacitación del docente a este modelo de enseñanza y aprendizaje.

Este trabajo es importante porque se hace frente al problema hallado, fomentando en los estudiantes de cuarto grado de la escuela Manuela Cañizares ampliando el pensamiento histórico. Es así que la investigación busca mejorar la enseñanza aprendizaje de la Historia identificando en primer lugar qué utiliza el docente en sus prácticas educativas, aparte de analizar las ventajas de los juegos lúdicos en la construcción de los conocimientos y, por lo tanto, establecer que tipos de juegos lúdicos deben utilizar los docentes en la formación de sus estudiantes.

En cuanto a la metodología, la recolección del material literario es mediante revisión bibliográfica de artículos científicos en revistas indexadas de repositorios de gran prestigio investigativo. El enfoque del trabajo de investigación es de carácter cuanti-cualitativo. Es cuantitativa porque los resultados que arrojaron los instrumentos de recolección aplicados a los 2 profesores y 80 educandos de cuarto grado respectivamente, sirven de base para el análisis que proporcionan los datos necesarios para encontrar el problema y así realizar la

propuesta de este trabajo de titulación; es cualitativa porque se analizaron e interpretaron los datos obtenidos.

En el capítulo I, se realiza un análisis del objeto de estudio, la selección y limitación del tema, así mismo se justifica debidamente el porqué del trabajo investigativo, y conjuntamente se construye el problema de investigación con los objetivos de la indagación que serán la guías para que se cumplan con éxito el presente trabajo.

Así mismo, se elabora el soporte teórico que es la fuente literaria de la indagación, como también el marco teórico contextual, se presenta la descripción de la institución educativa y en marco teórico administrativo legal se traza las normas y leyes que testifican el trabajo, igualmente se desarrollan las respectivas hipótesis que serán comprobadas al finalizar la investigación, del mismo modo se realiza la descripción del proceso de diagnóstico junto con el análisis del contexto y la identificación del problema actual para proponer la posible resolución.

En el capítulo II, en base al requerimiento, se direcciona la elaboración de la propuesta en base a los objetivos planteados, igualmente se conceptualiza las variables para la construcción de la guía didáctica, donde se proponen tres juegos que se entrega al docente para que empiecen a implementarlos en sus planificaciones; de la misma forma se redactan las fases en el desarrollo de la propuesta y se determinan los recursos a usar. Y en el último capítulo, se realiza los diferentes análisis de las dimensiones de la propuesta, junto con las conclusiones y recomendaciones de la misma.

Así, concluimos que los juegos lúdicos como recursos de enseñanza aprendizaje motivan a los estudiantes a despertar el espíritu de autonomía, reflexionando a las problemáticas que se le presentan, relacionándolas con hechos históricos y así realizar una crítica constructiva y aplicar lo aprendido en la solución o sugerencias a las problemáticas que se le presente, para ello es necesario que el docente implemente en sus planificaciones los recursos lúdicos propuestos en la guía, para formar ciudadanos con principios éticos y morales.

CAPÍTULO 1. DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Concepciones – Normas o enfoques diagnóstico

1.1.1. Objeto de estudio - selección y delimitación del tema

El presente trabajo de investigación tiene como objeto de estudio explorar cómo los aprendizajes mediante juegos lúdicos, involucran al alumnado a aprender con juegos diseñados para que los niños estén inmersos en la construcción de sus propios conocimientos en el aprendizaje de Historia y desarrollen sus habilidades y actitudes que despiertan en ellos el interés por aprender y así estos aprendizajes les sean útiles para la vida mediante la aplicación de este recurso que forma individuos autónomos, analíticos, críticos y reflexivos.

1.1.2. Justificación

La institución de acogida para la investigación es la escuela Manuela Cañizares que se encuentra en la ciudad de Pasaje, donde buscamos demostrar la factibilidad del uso de juegos lúdicos obteniendo como beneficiarios a sus estudiantes en tanto los docentes apliquen el recurso lúdico que permitan desarrollar las habilidades cognitivas y sociales de sus educandos.

Por consiguiente, el proyecto de investigación tiene como tema “Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021” considerando que en el ámbito educativo existen escasos recursos didácticos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la asignatura mencionada.

Mediante la selección del tema de investigación, se busca que el estudiante desarrolle los contenidos de la asignatura de Historia con la guía docente que haga uso de los juegos lúdicos para una enseñanza aprendizaje de la asignatura diferente a lo tradicional, por medio de aprendizajes significativos que aporta la lúdica y contribuyendo así a la formación del niño o la niña que construye su conocimiento en base a estas experiencias.

La importancia de la inserción del juego lúdico como recurso de aprendizaje recae en que el juego es parte esencial del aprendizaje debido a que acompaña al hombre desde su infancia, por lo que es necesario que el educador lo tome en cuenta y lo aplique en el aula, la implementación de nuevos recursos llama la atención del estudiante sobre todo si se habla de la asignatura de Historia donde mayormente se puede caer en la monotonía de nada más que hacer una lectura.

El presente estudio explora principalmente repositorios reconocidos por su excelencia para la obtención de información teórica científica, cuyas teorías acrediten la capacitación docente a favor de la enseñanza aprendizaje. Además, la investigación contiene información teórica basada en la utilización de juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la Historia. De manera que contribuya al proceso de aprendizaje y a la excelencia académica.

El tema de investigación parte de la problemática institucional por la falencia en el aprendizaje significativo en los educandos por la utilización de métodos tradicionales en la enseñanza de la Historia. Por lo tanto, este estudio, incentiva a los docentes en la utilización del juego lúdico para que los contenidos sean de interés a los educandos.

Como resultado, la investigación es muy factible debido a que el estudio de campo tiene facilidad en su aplicación dentro de la institución educativa; está fundamentada en información bibliográfica, así como también son factibles los recursos humanos, económicos, materiales, disponibilidad de tiempo y la oportunidad de mejorar su enseñanza dentro del aula de clase.

Concluyendo, la problemática planteada permitirá que el trabajo investigativo tome fuentes bibliográficas que permitan fundamentar el trabajo de investigación con el propósito de enriquecer el desarrollo autónomo de los estudiantes que aprenden historia, además, los docentes de la asignatura serán los mediadores que consigan desarrollar el pensamiento histórico de sus estudiantes y la formación de ciudadanos más empáticos.

1.1.3. Problema de investigación

1.1.3.1. Problema Central

¿Cómo incide el uso de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022?

1.1.3.2. Problemas Complementarios

- ¿Cuáles son los recursos didácticos que utiliza el docente para la enseñanza aprendizaje de Historia en los estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022?
- ¿Cuáles son las ventajas de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022?
- ¿Cuáles son los juegos lúdicos que los docentes deben utilizar para la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022?

1.1.4. Objetivos de la investigación

1.1.4.1. Objetivo general

Determinar la incidencia de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022.

1.1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar los recursos didácticos que utiliza el docente para la enseñanza aprendizaje de Historia en los estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022.
- Analizar las ventajas de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022.

- Determinar los tipos de juegos lúdicos que los docentes deben utilizar para la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022.

1.1.5. Marco teórico

1.1.5.1. Marco conceptual

1.1.5.1.1. Enseñanza aprendizaje de Historia

Enseñanza de Historia

Según Espinoza, Ordoñez, Ochoa, Erráez, & Lema (2020) hace más de dos siglos, nace la Historia como disciplina académica, siendo esta aquella que conserva la memoria de los acontecimientos pasados, cómo sucedieron, el impacto que tuvieron y como afectan el presente; su enseñanza ha servido para formar ciudadanos críticos debido a que el hombre es un ser social y trabaja colectivamente, este se ha visto envuelto en la evolución de las sociedades, por ello, al estudiar la Historia conocemos lo que se ha vivido y lo que se puede dar en un futuro.

Tomando en cuenta también el aporte de Álvarez Sepúlveda (2020) quien nos dice que el docente es el guía de sus alumnos hacia el aprendizaje significativo permitiendo que cada uno de ellos vea la importancia de comprender los hechos que forman parte de su realidad y que construyen su identidad; desarrollando el pensamiento histórico, es decir, analiza lo que pasa a su alrededor y participa activamente en su comunidad.

Objetivo de aprendizaje

Para Calvas Ojeda, Espinoza Freire, & Herrera Martínez (2019) el principal objetivo de enseñar la historia es el concienciar en dónde estuvimos y hacia dónde podemos llegar valorando todo aquello que estuvo en el camino. Esto se refiere a que los alumnos deben ser conscientes de que el pasado tiene efecto en el presente, lo que tiene relación con el llamado pensamiento crítico, por consiguiente, es prudente optar por metodologías, estrategias y recursos que motiven o incentiven el interés por alcanzar los aprendizajes propuestos.

Metodología

Haciendo mención a Palacios & Barreto (2021) en su breve análisis sobre los métodos en la enseñanza de Historia, señalan que en las clases de la asignatura se evidencia la monotonía, argumentando que es fundamental innovar en la metodología que se usa para motivar a los alumnos y al mismo tiempo desarrollar las habilidades y capacidades mediante las cuales conozcan y entiendan de mejor manera los sucesos de la historia.

Para Espinoza Freire, Ordoñez Ocampo, Ochoa Romero, Erráez Alvarado, & Lema Ruiz (2020) el docente es quien se encarga de crear el espacio donde el alumno se desenvuelve y desarrolla sus habilidades, por lo que se debe escoger con cuidado las estrategias y recursos adecuados para llamar la atención del niño que aprende; mencionan por ejemplo la metodología de estudio de casos que consiste en analizar las particularidades de un fenómeno o hecho histórico, y la metodología de simulación como realizar dramatizaciones, roles y otras actividades lúdicas.

Como recalcan los autores Sánchez Ibáñez, Campillo Ferrer, & Guerrero Romera (2020) el implemento de nuevas estrategias para enseñar Historia contribuye significativamente en la motivación del alumnado por aprender, fomentando el pensamiento histórico, entre otras habilidades, dejando de lado metodologías tradicionales que no aportan más allá de la memorización.

Teorías

Tomando en cuenta el aporte de los autores Vega, Flores R., Flores I., Hurtado, & Rodríguez (2019) quienes hacen hincapié en lo importante que es para un docente reconocer y saber aplicar las distintas teorías de aprendizaje en la práctica, algunas son:

El Constructivismo donde el docente es quien guía el aprendizaje, pero el responsable de crear su propio conocimiento es el alumno, este hace uso de sus conocimientos previos a los que anexará la nueva información.

El Cognoscitivismo consiste en el alumno dando valor y sentido a lo que aprende, adquiriendo la capacidad de pensar y solucionar problemas desarrollando habilidades intelectuales.

El Socioconstructivismo donde es necesario que el alumno se sienta parte de su comunidad y participativo dentro de esta en conjunto con sus semejantes, por lo que es importante su planificación, apoyándose de actividades diseñadas para el desarrollo social entre los educandos.

1.1.5.1.2. Juegos lúdicos

Definición del juego y sus características

Según Gallardo L., García L., & Gallardo V. (2019) el juego es equivalente al entretenimiento, la diversión y recreación que provocan sin fin de emociones y que al mismo tiempo es fuente de aprendizaje debido a que el juego es reglado y objetivo. De acuerdo con Cornellà, Estebanell, & Brusi (2020) mediante los juegos se adquieren habilidades prácticas, es decir, tienen un papel fundamental en la cuestión tanto física como mental de los niños; así es que, existen juegos de todo tipo que contribuyen al crecimiento y que su principal característica es la utilidad o aquello que aportan.

Importancia del juego en el desarrollo del niño

Son muchos los factores que influyen en la formación del niño, y es el juego uno muy importante debido a que este es de sus principales ocupaciones y se vuelve esencial para su desarrollo como lo afirma Andrade Carrión (2020) recalcando también que mediante la interacción con esta actividad les produce experiencias amenas que les enseña a expresarse más abiertamente con el mundo que les rodea y verse más envuelto en sociedad.

El juego es conducto a la adquisición de habilidades sociales y motoras y desarrolla el pensamiento cognitivo de manera agradable y espontánea, lo que crea aprendizajes significativos tomando aquellas experiencias. A pesar de entender que por jugar nos referimos a la diversión que nos causa, también debemos tomarlo como fuente de crecimiento

y aprendizajes básicos para la vida. (Carrillo Ojeda, García Herrera, Ávila Mediavilla, & Erazo Álvarez, 2020)

La lúdica

Haciendo mención nuevamente a Andrade Carrión (2020) la lúdica comprende un conjunto de estrategias diseñadas con fines de aprendizaje en un ambiente recreativo, aporta valores para la cotidianidad del niño que aprende a saber expresarse y saber escuchar a los demás. De igual importancia, Piedra Vera (2018) afirma que la lúdica es esencial en la formación completa de los niños donde se involucran la socialización, y cognición importante para el crecimiento humano.

El juego lúdico en la educación

Desde la perspectiva de Solís García (2019) el juego lúdico es un recurso importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante el cual ponemos en marcha las habilidades cognitivas y físicas de las que en cada actividad trabajamos con la imaginación y fortalecemos la identidad. Por otro lado, Sosa Espinosa, y otros (2018) afirman que el juego lúdico se vuelve importante para la educación, permitiendo al estudiante desarrollar la creatividad y otras habilidades, puesto que los acompaña desde la infancia.

Utilización de los juegos lúdicos

Al introducir los juegos lúdicos en las planificaciones, se consigue llegar al estudiante mediante actividades que les despierta el interés por aprender, contribuye al desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo mejorando su rendimiento académico. (Posligua Espinoza, Chenche García, & Vallejo Vivas, 2017) Los juegos deben darse en un entorno agradable y divertido para contribuir a su desarrollo como opina Montero Herrera (2017) debido a que el docente es el responsable de crear este ambiente y llevar el recurso adecuado, los juegos seleccionados deben estar reglados y orientados a un objetivo de aprendizaje para dar con el cometido por lo que su diseño debe ser flexible a las necesidades del estudiantado, acorde a su edad y sus capacidades.

1.1.5.1.3. Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la Historia

La Historia permite el conocimiento de lo que ha pasado, pero existe una enseñanza tradicional de la misma impide que el aprendizaje sea significativo cómo lo señala Calvas Ojeda y Espinoza Freire (2017) que la enseñanza en forma mecánica sino utilización de los recursos didácticos no facilitan que el conocimiento llegue al estudiante, por lo que se está llegando a la memorización el aprendizaje ya no es significativo, a los maestros deben cambiar esta forma de percibir la Historia y cambiar sus metodologías y así en la escuela no solo adquirir los conocimientos tradicionalmente, sino más bien hacerlos más activos mediante la lúdica para aprender Historia.

De la misma manera se debe tener en cuenta que los juegos siempre han estado presentes en la historia del ser humano como lo indica Calvo y Gómez (2018) que no hay ser humano que su comportamiento no haya estado centrado en el juego, por lo que los niños se ven involucrados directamente en los aprendizajes, por lo que les ayuda a madurar y adquirir habilidades motoras y cognitivas, como lo hacían los hombres del paleolítico que mediante el juego expresaban su cultura.

El aprendizaje de la Historia no solo debe quedar como algo memorístico cómo lo indica Real y Yunda (2021) la utilización los juegos lúdicos evita que el docente haga un listado de los hechos como personajes fechas históricas y estas deben ser memorizados por los educandos y luego se recitadas ante él o los presentes una estrategia didáctica es estimular los saberes previos mediante los juegos lúdicos, y así incrementar la motivación de los estudiantes y obtener respuestas a las experiencias de los juegos del contexto que está aprendiendo.

De tal manera, los juegos lúdicos nos narran las diferentes temáticas de la Historia como lo señala Peñate y Botella (2019) que el empleo de las nuevas tecnologías y metodologías permiten al educando ser competitivo y con aprendizajes colaborativos, gracias a la utilización de los recursos que ofrece la actual tecnología y saberes.

Aprendizajes significativos mediante el juego

El aprendizaje mediante juegos permite una relación y aprender entre lo teórico y lo práctico y la experiencia como lo señalan Fernández, Prieto, Alcaraz Rodríguez, Sánchez Oliver, & Grimaldi Puyana (2018) el individuo mediante los juegos se fomenta crear los conocimientos mediante la interactividad con sus compañeros de aula cómo y así poder evitar las clases magistrales de los maestros como que no permiten desarrollar el conocimiento de sus alumnos, mediante los juegos se desarrolla habilidades de aprendizaje como también el liderazgo que es muy necesario hoy en día, siendo esto que el educando construye el conocimiento y obtenga aprendizajes significativos.

Reafirmando lo enunciado, Caicedo (2019) señala que los abstraen el mundo y el momento en que ve el niño durante el juego, cuyo tiempo es valioso, porque es aquí donde el niño existe la mayor concentración y contribuye a un aprendizaje significativo según la experiencia del infante.

Ventajas del uso de juegos lúdicos

Los juegos lúdicos pueden estar en las diferentes etapas de los aprendizajes de la vida escolar, como lo manifiesta Yagüé (2018) por lo tanto permite desarrollar el proceso evolutivo, cognitivo de los educandos, porque durante la vida lúdica los individuos pueden crear su propio mundo alejado las preocupaciones del medio que lo rodea, por lo que es más bien espiritual que material, él se crea sus propios conocimientos y además reafirma valores éticos, morales y cívicos.

Tipos de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia

Existe un amplio listado de juegos lúdicos, entre los cuales tenemos los siguientes como lo señala Gómez (2020) siendo los juegos de mesa que permita enseñanza de la Historia, además existen otros juegos propuestos como son: juegos de guerra utilizada para desarrollar la táctica de los estudiantes, tenemos también juego de simulación, juegos online permite la intelectualidad del aprendizaje, por lo tanto, los juegos potencializan las habilidades y destrezas de los educandos.

Juegos de roles.- El juego de roles es parte de las metodologías activas cómo lo indica Álvarez Humberto (2020) donde se fomenta el trabajo colaborativo y el estudiante se ve más confiado en aprender coma por medio de este método, desarrolla habilidades de comunicación oral permitiéndole al alumno ser el constructor de sus conocimientos, por lo consiguiente el juego de roles tiene gran demanda entre docentes y alumnos por intercambio de información mediante los conocimientos previos.

Escape Room.- Es parte de la gamificación, como lo indica Sanz y Alonso (2020) cuyos términos traducido significa “habitación de escape”, consiste en un juego orientado para personas adultas, que en la actualidad está en auge por nuestra sociedad, se basa en un juego en equipo, donde los participantes tiene que descubrir pistas, y resolver los acertijos, puzles y misiones , donde los individuos, pasan por varias etapas y así llegan al objetivo del juego, por tal razón este novedoso juego se lo puede aplicar en el aula con la tutela del o los docentes porque se lo puede dirigir como equipo multidisciplinario.

Historietas.- La historieta despierta la imaginación de los individuos como lo señala Calvas Ojeda y Espinoza Freire (2017) donde es un instrumento muy importante para los docentes en su labor educativa, permitiéndole desarrollar en gran medida la creatividad e imaginación de los estudiantes, y por lo consiguiente crea educandos críticos y reflexivos, por lo que esta herramienta facilita a los niños y adolescentes a despertar el interés por la investigación y tener las ganas de aprender, por lo que se obtiene individuos con aprendizajes significativos.

1.1.5.2. Marco teórico contextual

Breve reseña histórica de la institución

En aquella época del 6 de mayo de 1902 se establecieron 2 escuelas municipales (niños y otra para niñas) siendo pionera en la educación femenina en la ciudad de Pasaje. La educadora de gran prestigio Sr Zulima Vaca Rivera realizó sus estudios del cantón Pasaje en 1905 en aquella escuela "Manuela Cañizares". El 14 de mayo de 1914 se le otorga el nombre de "10 de agosto" por el mandato de la Provincia de la Educación de El Oro. Por decreto ejecutivo en su nombre fue cambiado a "Manuela Cañizares" en 1924 hasta 1925 en honor a la gran heroína ecuatoriana. El nombre que hasta la actualidad se mantiene en la escuela fiscal número 23 de esta ciudad.

Misión

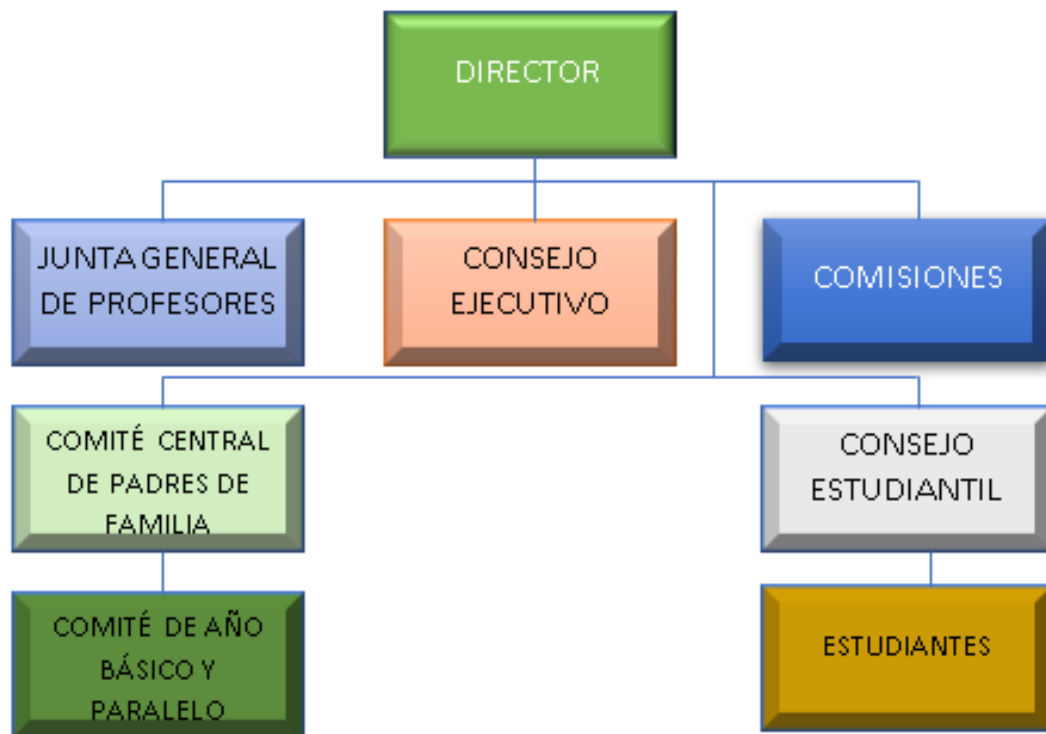
La institución procura la existencia de un ambiente agradable y de paz para todos los niños, niñas y adolescentes que se forman dentro de las instalaciones, también es democrático y abierto a la inclusión, de manera que los valores son fundamentales de practicar dentro de lo que cabe la calidad y calidez en busca del progreso de las destrezas y habilidades enmarcadas del currículo de un alto nivel crítico, reflexivo e investigativo, entregando a la sociedad jóvenes enmarcados en la inserción hacia el bachillerato con alto nivel académico.

Visión

Con meta hacia la excelencia en todos sus niveles de educación, partiendo de la innovación junto a un personal docente entregados humana y profesionalmente a generar un cambio para en los siguientes años liderar tanto en la instrucción científica y tecnológica dentro de un rango de expertos como en otras áreas que desarrollen la formación holística de sus estudiantes consumando el Buen Vivir. La escuela de educación básica “Manuela Cañizares” plantea “Formar para la vida y capacitar para el trabajo”.

Organigrama institucional

Figura 1 Organigrama de la Escuela Manuela Cañizares



Infraestructura

En cuanto a la parte física, cuenta con 32 aulas y 1 oficina donde funciona la dirección del plantel, además un laboratorio de computación, y otro de Ciencias Naturales, una sala de música y con la ayuda de actores institucionales se adecuó la sala de audiovisuales, tiene también adecuados servicios higiénicos, y amplios jardines; así como también podemos encontrar bares que brindan la alimentación adecuada. En la parte recreacional existen canchas de básquet, fútbol y voleibol.

Recursos humanos

La escuela cuenta con más de mil estudiantes, alrededor de 38 docentes, y 80 estudiantes que pertenecen al cuarto año de Educación General Básica.

Sostenimiento

Al ser un plantel fiscal, es sustentado por el Gobierno Nacional mediante el Distrito 007.

1.1.5.3. Marco teórico administrativo legal

En el art. 27 de la sección acerca de la educación, en la constitución de la República; se nos menciona que el ser humano es el centro de la educación garantizando su desarrollo holístico, de modo que se procure practicar los valores y hacer respetar los derechos de los que deben gozar los humanos y la naturaleza; hace referencia también a que ha de ser obligatoria, la educación es un derecho que no se debe negar que debe ser de los más prioritarios para el ser humano respetando la diversidad existente en el país, tanto la formación académica como integra traspasa las culturas, también es participativa y democrática, de calidad y calidez; a la que el acceso no se restringe por género; la educación contribuye al pensamiento crítico y a compartir el arte en cada individuo perteneciente a una comunidad, así como preparar a las personas para la vida laboral.

En el art. 7 sobre los derechos y obligaciones que tiene el estudiantado de acuerdo a la LOEI; nos habla acerca de los derechos de todo estudiante, refiriéndose a que los niños han de ser el eje central del proceso que lleva a cabo la educación; debe recibir una formación totalmente holística en cuanto a la humanidad y la ciencia, que desarrolle sus destrezas y habilidades así como le ayude en la construcción de su identidad permitiendo que conozca de lo que es capaz y su potencial, reconociendo sus derechos y haciéndolos valer, también sin discriminaciones entre géneros o culturas, valorando las diversidades del país.

Destacamos que en el art.38 en cuanto a los derechos del desarrollo plasmado en el código de la niñez y la adolescencia; el propósito de educar recae en que los subniveles de la educación garanticen el desarrollo integral enriquecido en valores y actitudes indispensables, así como se le permita conocer las diferentes maneras en que el estudiante puede construir su propio conocimiento poniendo en práctica su capacidad mental y física sacando todo su potencial, desarrollándose con la lúdica, mejorando su autonomía y creatividad.

1.1.6. Hipótesis

1.1.6.1. Hipótesis central

El uso de juegos lúdicos incide significativamente en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, debido a que este recurso despierta el interés por la asignatura, lo que permite desarrollar su imaginación y habilidades cognitivas y sociales originando logros de aprendizajes significativos.

1.1.6.2. Hipótesis particulares

- Los recursos didácticos que utiliza el docente para la enseñanza aprendizaje de Historia en los estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son diapositivas, pizarra, revistas, entre otros, debido a que son recursos tradicionales, no permiten clases interactivas, originando un bajo rendimiento escolar.
- Las ventajas de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son que presentan desafíos intelectuales para el desarrollo cognitivo e incrementan la motivación, el entusiasmo y deseos de aprender.
- Los juegos lúdicos que los docentes deben utilizar para la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son los juegos de roles, el Escape Room y creación de historietas; lo que origina un aprendizaje interactivo y cooperativo.

1.2. Descripción del proceso diagnóstico

1.2.1. Descripción del procedimiento operativo

El procedimiento investigativo operacional se inició con la delimitación del tema, para el planteamiento del problema e inmediatamente se propusieron los objetivos generales y específicos. Posteriormente se realizó la revisión en bases de datos para la fundamentación del marco conceptual. Seguidamente, se procedió a la elaboración de instrumentos para la recolección de datos.

1.2.2. Enfoque, nivel y modalidad de investigación

La investigación es de carácter cuanti-cualitativo. Debido a que se obtienen los resultados a través de las entrevista y encuesta aplicadas que sirven de base para el análisis que proporcionan los datos necesarios para encontrar el problema y así realizar la propuesta de este trabajo de titulación después de analizar e interpretar los datos obtenidos.

La investigación es de nivel explicativa - descriptiva. Es explicativa debido a que se determina la relación existente entre las variables y, es descriptiva porque los datos obtenidos se revisan atentamente para precisarlos.

La modalidad del trabajo es bibliográfica por la selección de artículos científicos de revistas indexadas relacionadas con la temática de objeto de estudio y además fue de campo porque nos permitió recopilar datos empíricos para medir las variables en el lugar donde se halla el objeto de estudio.

1.2.3. Unidades de investigación – universo y muestra

Las unidades de estudio de la presente investigación son los docentes de Historia y los estudiantes de cuarto grado EGB de la escuela Manuela Cañizares. El universo está constituido por 2 docentes y 80 estudiantes correspondientes a los paralelos A y B del cuarto grado de la escuela.

Debido a la cantidad de estudiantes en el cuarto grado, se realizó el muestreo probabilístico con la siguiente fórmula:

$$tm = \frac{N}{1 + (E/100)^2 \times N}$$

$$tm = \frac{80}{1 + (0.07)^2 \times 80}$$

$$tm = \frac{80}{1.392} = 57.47$$

$$tm = 57$$

Distribución del tamaño de la muestra

Paralelo A

$$dm = \frac{57 \times 38}{80} = 27$$

Paralelo B

$$dm = \frac{57 \times 42}{80} = 30$$

Por lo que, serán seleccionados 27 y 30 estudiantes de los paralelos A y B respectivamente para la aplicación de la encuesta.

1.2.4. Operacionalización de variables

1.2.4.1. Definición de variables

Tabla 1 Definición de variables

VARIABLE	OPERACIONALIZACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• ENSEÑANZA APRENDIZAJE	Es un proceso donde se comunican o transmiten conocimientos, es donde el docente guía al estudiante para que desarrolle sus habilidades.
<ul style="list-style-type: none">• RECURSOS TRADICIONALES	Son aquellos que más se han utilizado a lo largo de la historia y que no han permitido un cambio.
<ul style="list-style-type: none">• RENDIMIENTO ESCOLAR	El rendimiento académico está vinculado a la aptitud y a la actitud de los estudiantes.
<ul style="list-style-type: none">• LAS VENTAJAS DE LOS JUEGOS LÚDICOS	Los Juegos son una útil herramienta en el aula ya que pueden adquirir conocimientos con mayor motivación.
<ul style="list-style-type: none">• ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA	Tiene como finalidad que los alumnos puedan desarrollar un pensamiento crítico del mundo en el que viven.
<ul style="list-style-type: none">• DESARROLLO COGNITIVO	Es aquel por el cual se adquieren los conocimientos a través de diferentes estimulaciones.
<ul style="list-style-type: none">• JUEGOS LÚDICOS	Es un conjunto de recursos dentro del proceso de aprendizaje, mediante las actividades divertidas de un juego lúdico pueden incluirse los contenidos, temas o mensajes del currículo.
<ul style="list-style-type: none">• APRENDIZAJE INTERACTIVO Y COOPERATIVO	Es para referirse a un grupo de procedimientos de enseñanza de los estudiantes.

Elaborado por: las autoras

1.2.4.2. Selección de variables e indicadores

Tabla 2 Variables e indicadores

HIPÓTESIS PARTICULAR 1	VARIABLES	INDICADORES
<p>Los recursos didácticos que utiliza el docente para la enseñanza aprendizaje de Historia en los estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son diapositivas, pizarra, revistas, entre otros, debido a que son recursos tradicionales, no permiten clases interactivas, originando un bajo rendimiento escolar.</p>	Enseñanza aprendizaje	<p>¿Con qué frecuencia el docente emplea un nuevo recurso para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca
	Recursos tradicionales	<p>¿De los siguientes recursos tradicionales, seleccione los que usted utiliza en el aula de clase?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diapositivas • Revistas • Pizarra • Textos escolares
	Rendimiento escolar	<p>¿Considera que el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca
HIPÓTESIS PARTICULAR 2	VARIABLES	INDICADORES
<p>Las ventajas de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto</p>	Las ventajas de los juegos lúdicos	<p>¿Cuáles son las ventajas de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incrementa la motivación • Despierta el interés del alumno • Mejora el desarrollo cognitivo • Contribuye al trabajo cooperativo

<p>grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son que presentan desafíos intelectuales para el desarrollo cognitivo e incrementan la motivación, el entusiasmo y deseos de aprender.</p>	<p>Enseñanza aprendizaje de la Historia</p>	<p>¿Considera que el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca
	<p>Desarrollo cognitivo</p>	<p>¿El uso de juegos lúdicos beneficia al desarrollo cognitivo del estudiante?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy de acuerdo • De acuerdo • Poco de acuerdo • En desacuerdo
<p>HIPÓTESIS PARTICULAR 3</p>	<p>VARIABLES</p>	<p>INDICADORES</p>
<p>Los juegos lúdicos que los docentes deben utilizar para la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son los juegos de roles, el Escape Room y creación de historietas; lo que origina un aprendizaje interactivo y cooperativo.</p>	<p>Juegos lúdicos</p>	<p>¿El docente ha utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca
	<p>Aprendizaje interactivo y cooperativo</p>	<p>¿Los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia favorecen el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • A veces • Nunca

Elaborado por: las autoras

1.2.4.3. *Técnicas e Instrumentos de investigación*

Tabla 3 Técnicas e instrumentos de investigación

VARIABLES E INDICADORES	Bibliografía	Entrevista	Encuesta
<ul style="list-style-type: none"> • ENSEÑANZA APRENDIZAJE 	X		X
1. ¿Con qué frecuencia el docente emplea un nuevo recurso para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje? a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca			
<ul style="list-style-type: none"> • RECURSOS TRADICIONALES 	X	X	X
2. ¿De los siguientes recursos tradicionales, seleccione los que usted utiliza en el aula de clase? a) Diapositivas b) Revistas c) Pizarra d) Textos escolares			
<ul style="list-style-type: none"> • RENDIMIENTO ESCOLAR 	X	X	X
3. ¿Considera que el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar? a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca			
<ul style="list-style-type: none"> • LAS VENTAJAS DE LOS JUEGOS LÚDICOS 	X	X	X
4. ¿Cuáles son las ventajas de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje? a) Incrementa la motivación b) Despierta el interés del alumno c) Mejora el desarrollo cognitivo d) Contribuye al trabajo cooperativo			

<ul style="list-style-type: none"> • ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA 	X	X	X
<p>5. ¿Considera que el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia?</p> <p>a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • DESARROLLO COGNITIVO 	X		X
<p>6. ¿El uso de juegos lúdicos beneficia al desarrollo cognitivo del estudiante?</p> <p>a) Muy de acuerdo b) De acuerdo c) Poco de acuerdo d) En desacuerdo</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • JUEGOS LÚDICOS 	X	X	X
<p>7. ¿El docente ha utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad?</p> <p>a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • APRENDIZAJE INTERACTIVO Y COOPERATIVO 	X		X
<p>8. ¿Los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia favorecen el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes?</p> <p>a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Nunca</p>			

Elaborado por: las autoras

1.3. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos

1.3.1. Análisis – discusión de resultados y verificación de hipótesis

1.3.1.1. Análisis e interpretación de resultados de la investigación

Resultados de la entrevista aplicada a docentes

En síntesis, los docentes utilizan en mayor medida los recursos tradicionales, en sus clases no es frecuente el uso del recurso juegos lúdicos; pero así mismo concuerdan con que el utilizar recursos interactivos llama más la atención del estudiante, además de que les ayudaría a desenvolverse y ser más participativos al mismo tiempo que aprenden sobre la historia, de modo que su implemento mejoraría el rendimiento escolar de sus educandos. Usar el recurso mencionado tiene ventajas, rompe con las clases monótonas y despierta el interés del estudiante por aprender.

Por lo que es esencial incrementar nuevos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, los juegos lúdicos favorecen este proceso, por lo que un maestro debe innovarse constantemente en la búsqueda de estos recursos que llamen la atención de sus estudiantes y los involucre más en su aprendizaje.

Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes

Las estadísticas demuestran que los docentes en un porcentaje mayor a veces utilizan nuevos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos, pero por lo en general solo hacen uso de los recursos tradicionales, aunque no quiere decir que no deben usarse, sería conveniente la utilización de nuevos recursos. Es conciencia de los estudiantes que los recursos interactivos favorecen el rendimiento escolar, por lo que sería factible que se implementaran con mayor frecuencia.

Debido a que una de las mayores ventajas de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje es que los alumnos se interesen más en el desarrollo de las clases, se vuelve beneficioso para los estudiantes de la escuela Manuela Cañizares permitiendo que el aprendizaje dentro del aula de clase sea más ameno y fructífero; los encuestados están de acuerdo con que el uso

del recurso beneficiaría a su desarrollo cognitivo, lo que resulta en un punto a favor para la implementación de nuevos recursos para mejorar la enseñanza aprendizaje de la Historia.

Podemos decir que los estudiantes en su mayoría indican que nunca se ha utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad, por ende, es necesario el implemento de los juegos lúdicos para favorecer el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes, es decir las relaciones interpersonales mejorarían dentro del aula de clase.

1.3.1.2. Verificación de hipótesis

En función de las hipótesis planteadas en nuestro trabajo de investigación se demuestra los siguientes resultados:

Hp1: Como se estableció hipotéticamente, los recursos didácticos que utilizan los docentes para la enseñanza aprendizaje de historia en los estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son diapositivas, pizarra, revistas, entre otros, debido a que son recursos tradicionales, no permiten clases interactivas, originando un bajo rendimiento escolar. En los resultados que arroja la encuesta, se encuentra que los docentes si hacen uso de recursos tradicionales y no implementan nuevos recursos que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje como se evidencia en los cuadros estadísticos N° 1, 2 y 3. Por lo tanto, la hipótesis ha sido verificada como verdadera.

Hp 2: Así mismo, se planteó hipotéticamente que, las ventajas de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son que presentan desafíos intelectuales para el desarrollo cognitivo e incrementan la motivación, el entusiasmo y deseos de aprender. En la encuesta aplicada a los estudiantes, se determina que el uso de los juegos lúdicos si aportan ventajas en el aprendizaje de Historia como se demuestra en los cuadros estadísticos N° 4, 5 y 6. Por consiguiente, la hipótesis ha sido verificada como verdadera.

Hp 3: Por último, la propuesta hipotética que los juegos lúdicos que los docentes deben utilizar para la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son los juegos de roles, el Escape Room y creación de historietas; lo que origina un aprendizaje interactivo y cooperativo. En la encuesta aplicada a los estudiantes, encontramos que estos juegos lúdicos nunca han sido implementados en el aula de clase, pero deberían serlo gracias a que favorecen el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes como se revela en los cuadros estadísticos N° 7 y 8. Como resultado, la hipótesis ha sido validada como verdadera.

1.3.1.3. Discusión de resultados

De la información recopilada, la enseñanza y aprendizaje de la Historia existen que en el aula de clase suceden los grandes acontecimientos para la vida de nuestros estudiantes, acontecimientos como lo señala García (2019) se debe tener en cuenta cada una de las importancias que esto tiene como oportunidades dentro de su entorno dentro del estudiantado, en su vida preescolar y de la escuela temprana esto se debe conocer cada día. Tiene muchos acuerdos, aunque esto tiene entradas para recorrer y cada vez comprender y mejorar aquí se juega un papel importante en los juegos de aprendizaje infantil, se afirma que cada juego tiene mucha cabida de aprendizaje.

Continuando lo que señala Vega y otros (2019); durante todo este periodo se ha venido evolucionando y la nueva generación trae consigo muchas necesidades y por ende se dan las nuevas formas donde se podría conocer. Haciendo mención también de Calvo y Gómez (2018) es por ello que la educación busca muchas formas de generar herramientas que en donde esto se facilite para él la enseñanza de aprendizaje y tiene como objetivos mejorar en donde se logre mostrar al mundo, por eso es que el docente debe estudiar las teorías del aprendizaje y poner en práctica.

1.3.1.4. Conclusiones

Los juegos lúdicos permiten que tanto el docente como los estudiantes se involucren en la construcción de los conocimientos y que estos sean significativos. En la enseñanza

aprendizaje de la Historia se ve reflejada la falta de motivación por parte de los docentes que no llegan a sus alumnos con recursos que despierten el deseo de alcanzar los conocimientos.

- Con respecto a los recursos didácticos que utilizan los docentes en la enseñanza aprendizaje de la Historia, la investigación realizada confirma que los recursos son principalmente tradicionales como la pizarra y los textos escolares, lo que no permite clases interactivas y no genera en el estudiante motivación para aprender.
- En cuanto a las ventajas del uso de juegos lúdicos, tanto los docentes como los estudiantes concuerdan en que su uso despierta el interés del alumno y sus deseos de aprender, además mejora el desarrollo cognitivo facilitando la enseñanza aprendizaje de la Historia.
- En lo que refiere a los tipos de juegos lúdicos los docentes los han utilizado en algún momento, sin embargo, por lo general no favorecen un aprendizaje interactivo y cooperativo en el aula de clase con juegos como los juegos de roles, el Escape Room y la creación de historietas.

1.3.1.5. Recomendaciones

Existen limitaciones en los educadores para implementar en sus planificaciones nuevos recursos como los juegos lúdicos, que brinde contenidos de aprendizaje interactivos y cooperativos permitiendo que el educando sea crítico y reflexivo mejorando su rendimiento académico, por lo que se recomienda:

- Se recomienda la implementación de nuevos recursos como los juegos lúdicos que vuelvan las clases interactivas y dejar de lado o usar en menor medida recursos tradicionales para mejorar así el aprendizaje de los estudiantes y su rendimiento académico.
- Es recomendable incluir en el proceso de enseñanza aprendizaje los juegos lúdicos en beneficio de que motivan al estudiante a aprender significativamente desarrollando sus habilidades cognitivas y sociales.
- Se recomienda a los docentes utilizar los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia: Los juegos de roles, el

Escape Room y la creación de historietas para mejorar el papel activo de los estudiantes y su aprendizaje.

1.3.2. Matriz de requerimiento

Análisis del contexto

En base a los análisis, se puede evidenciar que los docentes no están capacitados en la aplicación de recursos lúdicos que incentiven al estudiante a que construya el conocimiento, creando personas autónomas, críticas y reflexivas, y además el docente, dentro de la planificación debe establecer contenidos donde se apliquen juegos lúdicos que satisfagan las necesidades de comprender la historia, y los alumnos desarrollen habilidades y destrezas en la vinculación de aprendizaje y aplicarlos en su vida diaria.

En el área de las ciencias sociales, en el proceso de aprendizaje los docentes utilizan recursos tradicionales para realizar sus clases, por lo que es necesario recrear los hechos y acontecimientos que en este están compendio disciplinar, se debe utilizar como los juegos lúdicos para desarrollar aprendizajes significativos, que a través de un requerimiento para dar solución a la necesidad se ha elaborado una matriz de requerimiento observando la situación actual, con la información mediada convirtiéndose en conocimiento sólido y significativo.

Cabe recalcar que si los docentes conocieran los recursos didácticos más interactivos que favorezcan a la hora de aprender Historia como los juegos lúdicos aquí mencionados, lograrán facilitar la construcción de conocimientos y desarrollar habilidades para que los mismos alumnos sean protagonistas del proceso creando experiencias significativas para formar con bases los conocimientos que sirvan para la vida útil del estudiante.

Matriz de requerimiento

Tabla 4 Matriz de requerimiento

<p align="center">TEMA: JUEGOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO EGB, ESCUELA “MANUELA CAÑIZARES” PERIODO 2021 - 2022</p>			
VARIABLES / INDICADORES	DEBILIDADES / PROBLEMAS	QUÉ OBSERVÉ / análisis breve del problema	REQUERIMIENTOS / posibles soluciones
Enseñanza aprendizaje de Historia	La enseñanza aprendizaje de Historia es generalmente monótona debido al mayoritario uso de recursos tradicionales, lo que no permite clases interactivas.	Los docentes no implementan nuevos recursos para la enseñanza aprendizaje de Historia.	Implementar un recurso más interactivo para la enseñanza aprendizaje de Historia como pueden ser los juegos lúdicos.
Juegos lúdicos	Falta de uso de juegos lúdicos que mejoren el desarrollo cognitivo e incrementen la motivación para aprender.	Actualmente, no se aplican los juegos lúdicos en el aula de clase para fomentar y construir los conocimientos mediante la interactividad con sus compañeros y que despierte el interés por aprender del alumno.	Fomentar el uso de juegos lúdicos que desarrollen las habilidades cognitivas y sociales que mejoren su rendimiento académico.

<p>Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de Historia</p>	<p>No se utilizan juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room y creación de historietas para enseñar Historia.</p>	<p>Los docentes del curso, no recurren a los juegos lúdicos para aplicarlos en sus clases, lo que las hace monótonas y no incentiva el aprendizaje interactivo y cooperativo.</p>	<p>Incentivar el uso de juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room, e historietas en la enseñanza aprendizaje de Historia proporcionando clases interesantes donde los estudiantes trabajen juntos y se sientan motivados a aprender.</p>
---	--	---	--

Elaborado por: las autoras

1.4. Selección del requerimiento a intervenir – justificación

1.4.1. Selección del requerimiento a intervenir

Posterior al análisis de la situación de la institución, y con la finalidad de dar solución a la problemática investigada se ha seleccionado el siguiente requerimiento: Incentivar el uso de juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room, e historietas en la enseñanza aprendizaje de Historia proporcionando clases interesantes donde los estudiantes trabajen juntos y se sientan motivados por aprender.

1.4.2. Justificación

Las sociedades evolucionan, por lo que es necesario que los pueblos estén con niveles educativos acorde a estos cambios culturales, sociales y científicos, como lo mencionan Espinoza, Ordoñez, Ochoa, Erráez, & Lema (2020) hace más de dos siglos, nace la Historia como disciplina académica, siendo la que resguardo la memoria de los acontecimientos pasados, que son aquellos que nos han forjado, por lo que es importante comprenderla debido a que forma parte de nuestra identidad como ser humano. Actualmente, se necesita que a los docentes se los capaciten en el uso de nuevos recursos que incentiven al educando a entender la historia como los juegos lúdicos que desarrollan habilidades y destrezas muy necesarias para relacionarse con el entorno natural y social.

De tal manera, la incidencia significativa de los juegos lúdicos en el aprendizaje se evidencia en el marco conceptual del trabajo de investigación, por lo que, mencionando a Sánchez Ibáñez, Campillo Ferrer, & Guerrero Romera (2020) el implemento de nuevas estrategias para la enseñanza aprendizaje de la Historia contribuye significativamente en la motivación de los estudiantes por aprender, fomentando el pensamiento histórico crítico y el desarrollo de otras habilidades, dejando de lado metodologías tradicionales que no aportan más allá de la memorización.

El presente trabajo investigativo, en base al análisis de la situación en que se da la enseñanza y aprendizaje de Historia de los estudiantes cuarto grado de la escuela Manuela Cañizares, se hará el implemento del uso de recursos más interactivos como lo son los juegos lúdicos, en base a los modelos constructivistas que hoy en día la educación moderna la está aplicando y así tener una educación de calidad.

Los juegos lúdicos permiten que tanto docentes como alumnos participen en la construcción del conocimiento y les sean útiles a los estudiantes. En cuanto a los recursos de doctrina que utiliza el profesorado para enseñar Historia, las encuestas realizadas han realizado principalmente recursos tradicionales que no permiten la educación interactiva, como pizarrones y textos escolares, y no motivan el aprendizaje. Los docentes como estudiantes deben ser coparticipes en la construcción de los conocimientos y de tal manera estos saberes le sean útiles en la vida, por lo que el maestro debe apartarse de la impartición de los aprendizajes mediante la memorización y crear planificaciones que incorporen juegos lúdicos orientados al aprendizaje de la Historia.

CAPÍTULO 2. PROPUESTA INTEGRADORA

“Guía didáctica del uso de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de Historia”

2.1. Descripción de la propuesta

La problemática del aprendizaje en las diferentes áreas y asignaturas es el impartir los conocimientos basados en meramente teorías, sin permitir que el estudiante desarrolle su creatividad, dejando a un lado los aprendizajes significativos como lo indican Candela & Benavides (2020) que los niños y niñas potencializan las capacidades de reflexión, se hacen críticos y reflexivos, porque el juego enriquece la parte pedagógica y los niños desarrollan el área cognitiva.

Por lo que, los docentes deben diseñar planificaciones que involucren juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room, creación de historietas, entre otros en el proceso de enseñar y aprender Historia y de esta forma el estudiantado será capaz de comprender y entender los contenidos de la asignatura y así aplicarlos a la vida diaria.

De tal forma, se debe entender que los juegos lúdicos fortalecen las habilidades de los niños y niñas, empatía como lo señalan Sánchez, Castillo & Hernández (2020) las actividades lúdicas es la herramienta muy poderosa en desarrollar los aprendizajes significativos, permite al individuo sentir placer en la percepción de lo que está aprendiendo desde la capacidad mental y física.

Por consiguiente, es muy importante incentivar el uso de juegos lúdicos en el aula de clase, motivo por el cual se demuestra interés en el implemento de este recurso en la propuesta, para fortalecer los aprendizajes y generar individuos autónomos capaces de dar soluciones a las diferentes problemáticas a los fenómenos naturales y sociales.

De ahí que, la propuesta planteada a la problemática es: Desarrollar una guía didáctica del uso de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de Historia, que consiste en ejecutar de manera adecuada juegos lúdicos que mejoren el aprendizaje en la asignatura; estos juegos

contribuyen a la mejora del desarrollo cognitivo y al pensamiento histórico, además de sumergir al estudiante en una serie de experiencias a nivel tanto individual como grupal, por lo que su implemento en el aula de clase resulta efectivo.

En lo referente al Título I de los principios generales en el artículo 2 en lo que concuerda al literal b de la educación para el cambio podemos mencionar que este artículo nos indica que es necesario que se implemente por parte del profesorado y regentado por las autoridades institucionales se construya planes que motiven al educando a aprender, mediante estrategias y metodologías activas como son los juegos lúdicos que fomente individuos capaces de construir una sociedad de equidad, con principios y valores.

Reforzando este artículo, el literal p de la corresponsabilidad, del que se puede decir que es necesario que la comunidad educativa junto con el Estado, sean partícipes en la instrucción de los niños, mediante políticas institucionales que promuevan individuos autónomos como le indica la presente propuesta que son los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia.

En definitiva, el aprendizaje por medio de la lúdica promueve ambientes interactivos, la creatividad, el trabajo cooperativo, el análisis y la reflexión para aplicarlos a la resolución de problemas y desafíos educativos. Por ello la presente propuesta incentiva a la utilización de juegos lúdicos y ofrece una guía didáctica para aplicarlos adecuadamente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia.

2.2. Objetivos de la Propuesta

2.2.1. Objetivo general

Desarrollar una guía didáctica del uso de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de Historia brindando una herramienta de gran utilidad para que los maestros motiven, diviertan y enseñen a sus estudiantes con la lúdica.

2.2.2. *Objetivos específicos*

- Diseñar una guía didáctica del uso de juegos lúdicos para implementarlos en la enseñanza aprendizaje de Historia.
- Establecer tres juegos lúdicos que desarrollen el pensamiento histórico y otras habilidades.
- Promover al personal docente la importancia del uso de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de Historia.

2.3. Componentes estructurales

2.3.1. *Enseñanza aprendizaje de Historia*

2.3.1.1. *Formas de enseñanza*

Los docentes deben mediar en el aprendizaje de la Historia, dejando que los estudiantes construyan los conocimientos como expone Lahera & Pérez (2021) el profesorado debe estar capacitados en dirigir la construcción de los conocimientos, y estos aprendizajes deben ser utilizados en todas las etapas de su vida y ante todo tanto docente como estudiantes deben ser coparticipes en el proceso formativo y además se debe cambiar la perspectiva de cómo asumir la forma de enseñar la historia en términos de la percepción, la interpretación y la orientación de la historia.

2.3.1.2. *Forma de aprendizaje*

El aprendizaje de la historia es muy importante en cuanto al docente realice planes que motiven el aprendizaje de esta asignatura como lo señala Ibagón (2020) como una asignatura independiente, en plena autonomía dejando a un lado la narrativa históricas lineales, sin permitir que el educando sea crítico y reflexivo, de tal manera es necesario que el interior de las aulas se presente prácticas de enseñanza con metodologías activas que dejen a un lado el proceso de memorizar y repetir lo mismo.

2.3.2. *Juegos lúdicos*

2.3.2.1. *Definición*

Las nuevas formas de enseñanza y aprendizaje han ido cambiadas en el transcurso del tiempo, respondiendo a las necesidades de las sociedades modernas, y la educación está empleando metodologías activas como son los juegos lúdicos y la definición según Higuera Rodríguez & Molina Ruíz (2020) “es una estrategia metodológica aplicable a diferentes ámbitos y etapas educativas.” (p. 268), además los juegos lúdicos permiten un aprendizaje significativo en todas las áreas del conocimiento, en especial en la historia.

Los mismos autores expresan que el juego contribuye a que el niño adquiera y construya los conocimientos a partir de la diversión, pero con un objetivo de aprendizaje claro, usando estos nuevos recursos en el proceso garantizando un cambio y mejoría en la manera en que de enseñanza y que se aprende volviendo más ameno el proceso entre ambas partes, profesores y estudiantes.

2.3.2.2. *Importancia en la educación*

Los conocimientos de la historia cuando se adquieren mediante una motivación que despierten el interés por aprender, estos saberes serán significativos y tendrá una mejor comprensión de la historia, como lo revela Soler, Viancha, Mahecha, & Conejo (2021) los juegos lúdicos despiertan sentimientos de conducta y mejoramiento del rendimiento académico, estos sentimientos deben ser regulados para que sea eficaz la metodología lúdica y el aprendizaje sea significativo.

2.3.2.3. *Juegos lúdicos para enseñar Historia*

Juego de roles

Los juegos de roles en la enseñanza de la Historia, permiten el desarrollo social y cognitivo del estudiante como lo afirman Carrera & Cárdenas (2021) la enseñanza de Historia por

medio de gamificación de juegos de roles hace que el educando sea activo, creativo y crítico, despertando la curiosidad y siendo el principal protagonista de la construcción de los saberes.

De tal manera que, el aprendizaje de juegos de roles permite un aprendizaje significativo, útiles para la vida como lo sugieren Suárez, Castro & Muñoz (2020) se obtienen aprendizajes más profundos cuando el estudiante construye sus propios conocimientos, desenvolviéndose de manera efectiva en la vida cotidiana, permitiéndosele ser autónomos, además de que mediante esta metodología el estudiantado aprende a ser más empático y colaborativo.

Escape Room

La enseñanza de las ciencias sociales, principalmente la historia por medio de este juego lúdico, hace que el educando adquiera habilidades y destrezas, el Escape Room es una experiencia inmersiva, que como juego lúdico se enseña a desarrollar habilidades como la atención, el estudiantado adquiere la capacidad de pensar, razonar y sobre todo el trabajo en equipo y autoevaluarse. Por lo que se puede resaltar que la enseñanza de la Historia es una experiencia y vivencia que estará presente en la vida de los estudiantes, Atienza (2021) afirma lo siguiente:

Desde las primeras personas que podríamos considerar maestros, como Sócrates o Cicerón, hasta nuestros días, siempre se ha intentado indagar en nuevas formas que permitan a los alumnos la adquisición de conocimientos de la manera más sencilla y motivadora posible. (p. 2)

En relación con lo que menciona el autor, se puede decir que el aprendizaje se da principalmente por una motivación que el docente va a incentivar en el interior de cada estudiante mejorando e innovando cada vez y siempre en las formas de enseñanza que llamen la atención del estudiantado y se capten de mejor manera los conocimientos, por lo cual el aprendizaje se vuelve significativo.

Historietas

En la actualidad, las historietas son una herramienta muy utilizada en la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales, en lo referente en la enseñanza por medio de las historietas se contribuyen a la formación de nuevos lectores, capaces de formar competencias en la lectura de textos multimodales y estos se relacionan en la intertextualidad. (Jiménez Arriagada, Pañales Faz, & Lobos Sepúlveda, 2020)

Además, los mismos autores mencionan que en el aprendizaje los educandos pueden interpretar códigos escritos y visuales, por lo que el lenguaje de la lectura es integral para poder entenderlo. De tal manera los aprendizajes son significativos y los educandos estarán en la capacidad de interpretar los datos históricos mediante la lectura de historietas.

2.4. Fases de implementación

En la identificación de la problemática encontrada en el cuarto año de educación general básica en la escuela “Manuela Cañizares” que se encuentra en Pasaje, provincia de El Oro se establece que los educadores no conocen suficiente sobre los juegos lúdicos como recurso para implementar en sus planificaciones de manera que incentivan el aprendizaje de la historia, siendo la enseñanza con recursos tradicionales lo que no motiva el interés de los alumnos en aprender y comprender el componente histórico. Por lo que, la propuesta ofrece mediante una guía didáctica para los docentes, una solución a la problemática y de esta forma generar en los maestros la utilización de la gamificación dentro de sus clases. En la guía didáctica se establecerá juegos lúdicos basados en el Escape Room, juegos de roles e historietas que permitirán al docente optimizar el aprendizaje y la motivación de sus educandos.

2.3.3. Fase de construcción

En cuanto a esta parte, se plantearon los objetivos que se vienen cumpliendo en el proceso, además de la construcción de los componentes estructurales en base a la revisión bibliográfica en la vinculación de las variables de manera que se busca la comprensión de

estas para buscar la solución a la problemática encontrada. Por consiguiente, se halla el desarrollo de una guía didáctica para orientar el uso de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de Historia.

2.3.4. Fase de socialización

En el desarrollo de la fase de socialización de la propuesta se ha de contar con la disponibilidad de las autoridades y docentes del cuarto grado de la escuela con la que se está trabajando para presentar la guía didáctica elaborada por las autoras orientar a los educadores sobre la utilización de juegos lúdicos basados en el Escape Room, juegos de roles e historietas para ser implementados en las planificaciones y mejorar la construcción de los conocimientos históricos de los estudiantes, dentro del tiempo establecido por las autoridades de la institución.

2.3.5. Desarrollo de la propuesta

En base a la matriz de requerimientos se seleccionó la propuesta a desarrollar que consiste en la elaboración de una guía didáctica del uso de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de Historia. Partiendo de allí, se identificaron las variables enseñanza aprendizaje de Historia y juegos lúdicos para su respectiva conceptualización de modo que la propuesta esté bien argumentada para su desarrollo y entrega a los docentes del cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”

Dentro de la guía didáctica, se procede a la elaboración de los objetivos, que son los que la direccionan en base a la respectiva revisión y verificación de los contenidos, para que sea aprovechada por el personal docente de cuarto grado en la enseñanza aprendizaje de Historia, quienes se permitan implementar en sus planificaciones juegos lúdicos que desarrollen el área cognitiva, el trabajo colaborativo y cooperativo de los educandos y de esta forma obtener aprendizajes significativos.

2.3.5.1. *Estimación del tiempo*

Tabla 5 Estimación del tiempo

Actividades	Tiempo (semanas)
Fase de construcción	11
Fase de socialización	2

Elaborado por: las autoras

2.3.5.2. *Cronograma de actividades*

Tabla 6 Cronograma

N°	Actividades	MESES															
		Mayo				Junio				Julio				Agosto			
		Semanas				Semanas				Semanas				Semanas			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Diagnóstico e identificación del problema																
2	Definición de la propuesta																
3	Objetivos																
4	Conceptualización																
5	Elaboración de propuesta																
6	Fases de implementación y recursos																
7	Análisis de las dimensiones																
8	Conclusiones y recomendaciones																
9	Revisión y presentación final																

Elaborado por: las autoras

2.5. Recursos Logísticos.

Tabla 7 Recursos logísticos

Actividades: Construcción y Socialización			Duración	2 meses
A.- RECURSOS HUMANOS				
N°	Descripción	Semanas	Costo	Total USD
1	Autoras	8	\$ 30,00	\$ 30,00
SUBTOTAL				\$ 30,00
B.- RECURSOS MATERIALES				
N°	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
1	Papelería y útiles	1	\$ 15,00	\$ 15,00
2	Memoria USB (16 GB)	1	\$ 15,00	\$ 15,00
SUBTOTAL				\$ 30,00
TOTAL, GENERAL				\$ 60,00

Elaborado por: las autoras

CAPÍTULO 3. VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

3.1. Análisis de la dimensión técnica de implementación de la propuesta

La propuesta desarrollada en la escuela Manuela Cañizares de la ciudad de Pasaje, contó con el apoyo de los recursos humanos de la institución que facilitaron los procesos de identificación del problema para ofrecer una solución al mismo, por ello se procuró que el desarrollo de la guía didáctica del uso de juegos lúdicos destinada a los docentes de cuarto grado que imparten Historia, esté acorde a las necesidades de los beneficiarios; logísticamente las autoras cuentan con los materiales para cumplir con los objetivos planteados. Una vez expresado esto podemos concluir que técnicamente gracias al respaldo de la institución, las autoras pueden construir con comodidad la propuesta y facilitar a la institución la herramienta que les ayudará a mejorar el aprendizaje de sus educandos en el componente histórico.

3.2. Análisis de la dimensión económica de implementación de la propuesta

Durante la construcción de la guía didáctica del uso de juegos lúdicos, las autoras utilizaron la revisión bibliográfica de los repositorios de bases de datos de revistas de gran prestigio científico, por lo consiguiente económicamente no se presentaron ningún gasto, por ser estos repositorios de acceso gratis. En lo referente a la impresión y su respectivo anillado se calcula una inversión aproximada de \$ 30, estos gastos serán de autofinanciamiento de las autoras.

3.3. Análisis de la dimensión social de implementación de la propuesta

Las falencias en los aprendizajes de Historia por la utilización de métodos y recursos tradicionales, han permitido que el estudiantado no comprenda la importancia de conocer la historia y así no cometer los errores del pasado y viabilizar lo bueno para desarrollar nuestra sociedad, por lo que esta guía didáctica del uso de juegos lúdicos es de gran beneficio tanto para docentes como para los estudiantes, quienes por medio de esta, construirán los conocimientos y desarrollarán el pensamiento histórico.

3.4. Análisis de la dimensión legal de implementación de la propuesta

Todos los niños y niñas están respaldados con los derechos fundamentales constitucionales que le garantizan a una educación sin discriminación, a respetar sus opiniones, a la integración entre sus pares, donde los juegos lúdicos son parte esencial para llevar a cabo la utilización de las metodologías actuales, haciendo personas autónomas, críticas y creativas, y además mencionar que, se promueve el derecho al juego y recreación forman parte de los estímulos para el desarrollo cognitivo, físico, intelectual y social.

CONCLUSIONES

- La guía didáctica desarrollada sobre el uso de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de Historia es una herramienta que resultó de gran utilidad brindando orientaciones al personal docente para la construcción de conocimientos acerca de la historia en sus estudiantes.
- Los tres juegos lúdicos indicados en la propuesta contribuyeron al desarrollo del pensamiento histórico, las destrezas y competencias en los estudiantes, así también promovieron la participación activa de todo el grupo.
- La utilización del recurso propuesto implementado en las planificaciones de aula, mejora el proceso de enseñanza aprendizaje de Historia debido a que resulta ser motivador para que los educandos enseñen de manera divertida y lúdica.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda utilizar la guía didáctica en función de que los docentes optimicen los aprendizajes del componente histórico, y también los educandos puedan ser partícipes en la construcción de conocimientos.
- Es necesario resaltar que, los juegos lúdicos son flexibles y se pueden adaptar a diferentes temáticas, de manera que se sugiere a los docentes crear nuevos juegos a partir de los propuestos, que busquen desarrollar habilidades y la autonomía de los estudiantes.
- Es importante estimular a los docentes que en sus planificaciones se implementen los juegos lúdicos para impartirlos durante las clases, y así garantizar una educación de calidad y calidez.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Sepúlveda, H. A. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI(2), 442-459. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599956>
- Álvarez, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios Pedagógicos*, 46(2), 97-121. doi:10.4067/S0718-07052020000200097
- Andrade Carrión, A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH: Revista Ciencia e Investigación*, 132-149. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Atienza Martínez, A. (2021). “Escape room” como herramienta educativa para estudiantes de la titulación de formación profesional de grado medio de técnico en cuidados auxiliares de enfermería. *Nure Investigación*, 18(114), 1-23. Obtenido de <https://n9.cl/wtr9u>
- Caicedo, L. (2019). Aporte de las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. *Revista UNIMAR*, 27(38), 27-38. doi:<https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/37-2-art2>
- Calvas Ojeda, M. G., Espinoza Freire, E. E., & Herrera Martínez, L. (Octubre de 2019). FUNDAMENTOS DEL ESTUDIO DE LA HISTORIA LOCAL EN LAS CIENCIAS SOCIALES Y SU IMPORTANCIA PARA LA EDUCACIÓN CIUDADANA. *Revista Conrado*, 193-202. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500193
- Calvas Ojeda, M., & Espinoza, E. (2017). La enseñanza de la historia a través de historietas. *Maestro y sociedad*, 14(4), 544-555. Obtenido de <https://n9.cl/4x910>
- Calvo, P., & Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *La Razón Histórica*(40), 23-31. Obtenido de www.revistalarazonhistorica.com

- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de ciencias humanas y sociales*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/16>
- Carrera Coronel, R. E., & Cárdenas Cordero, N. M. (1 de Diciembre de 2021). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), 260-276. doi:10.35381/r.k.v6i4.1501
- Carrillo Ojeda, M. J., García Herrera, D. G., Ávila Mediavilla, C. M., & Erazo Álvarez, J. C. (29 de Junio de 2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria*, 430-448. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 5-19. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Espinoza Freire, E. E., Ordoñez Ocampo, B. P., Ochoa Romero, M. E., Erráez Alvarado, J. L., & Lema Ruiz, R. A. (Octubre de 2020). ALTERNATIVAS METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA. *Revista Conrado*, 194-202. Obtenido de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1541>
- Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz Rodríguez, V., Sánchez Oliver, A., & Grimaldi Puyana, M. (2018). Aprendizajes significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(22), 69-78. Obtenido de <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5790/1919-5527-1-PB.pdf?sequence=1>
- Gallardo López, J., García Lázaro, I., & Gallardo Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 12172-12186. doi:<https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>

- Gómez, A. (2020). El uso de juegos de mesa estratégicos para la enseñanza de las ciencias sociales en educación secundaria. Una experiencia erasmus. *Contribución a las ciencias sociales*(64), 1-15. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/cccss/2020/02/juegos-mesa-ensenanza.zip>
- Higueras Rodríguez, M. J., & Molina Ruiz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado : revista de curriculum y formación del profesorado*, 24(1), 265-283. doi:10.30827/profesorado.v24i1.8677
- Ibagón Martín, N. J. (27 de Noviembre de 2020). Los docentes de Ciencias Sociales y la enseñanza de la Historia. Una mirada comparativa entre sus concepciones y las de sus estudiantes. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 34(95), 119-136. doi:<https://doi.org/10.47553/rifop.v34i3.81297>
- Jiménez Arriagada, V., Pañales Faz, G., & Lobos Sepúlveda, M. (17 de Agosto de 2020). INVESTIGACIONES DEL CÓMIC EN EL ÁREA DE LA DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA EN HISPANOAMÉRICA. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 25(85), 375-393. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662020000200375&script=sci_arttext
- Lahera, D., & Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 9(1), 129-154. Obtenido de <https://vocero.uach.mx/index.php/debates-por-la-historia/article/view/629>
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 075-092. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Palacios, J., & Barreto, G. (2021). Breve análisis de los métodos empleados en la enseñanza de la historia en educación básica. *Revista Sociedad y Tecnología*, 65-73. Obtenido de <http://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/77>

- Peñate, F., & Botella, E. (2019). Juegos de Paz. Elaboración en el Aula de Juegos Históricos Cooperativos. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 8(1), 163-180. doi:<https://doi.org/10.15366/riejs2019.8.1.010>
- Piedra Vera, S. E. (10 de Junio de 2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS. *Revista Cognosis*, 93-108. Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211>
- Posligua Espinoza, J., Chenche García, W., & Vallejo Vivas, B. (20 de Junio de 2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1020-1052. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244047>
- Real, Y., & Yunda, G. (2021). Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica. *ESTOA*, 10(19), 97-113. doi:<https://doi.org/10.18537/est.v010.n019.a06>.
- Sánchez Domínguez, J., Castillo Ortega, S., & Hernández López, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-16. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sánchez Ibáñez, R., Campillo Ferrer, J., & Guerrero Romera, C. (2020). Percepciones del profesorado de primaria y secundaria sobre la enseñanza de la historia. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 5776. doi:<https://doi.org/10.47553/rifop.v34i3.83247>
- Sanz, N., & Alonso, A. (2020). La Escape Room como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la historia en educación infantil. *Didácticas Específicas*, 22, 7-25. doi:<https://doi.org/10.15366/didacticas2020.22.001>
- Soler Cifuentes, D., Viancha Rincón, E., Mahecha Escobar, J., & Conejo Carrasco, F. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en

matemáticas. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 5(9), 68-82.
doi:<https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050906>

Solís García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 43-51. Obtenido de <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02516612/>

Sosa Espinosa, A., Gielen, E., Palencia Jiménez, J. S., Pérez Alonso, Y., Moreno Navarro, M. S., Temes Córdovez, R. R., . . . Trenor Galindo, M. M. (2018). El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica: El territorio en Juego. *IN-RED 2018 IV*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/handle/10251/113212>

Suárez Cretton, X., Castro Méndez, N., & Muñoz Vilche, C. (10 de Febrero de 2020). Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18.
doi:<http://doi.org/10.15359/ree.24-2.2>

Vega, N., Flores, R., Flores, I., Hurtado, B., & Rodríguez, J. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 51-53. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/article/view/4359>

Yagüé, M. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en básica secundaria. *Revista Conrado*, 14(65), 106-111. Obtenido de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

ANEXOS

Anexo I Instrumentos de investigación

Guía de entrevista aplicada a docentes



ENTREVISTA ESTRUCTURADA

Buenas tardes, somos estudiantes de la Universidad Técnica de Machala de la carrera de Educación Básica, cursamos el 7mo PAO (Periodo Académico Ordinario) y estamos realizando la investigación acerca de **JUEGOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO EGB, ESCUELA “MANUELA CAÑIZARES” PERIODO 2021-2022**. Sería usted tan amable de responder algunas preguntas al respecto.

Objetivo: Recolectar información acerca de los recursos que utiliza para la enseñanza aprendizaje de la historia en estudiantes de cuarto grado EGB, mediante esta entrevista que favorecerá el desarrollo de nuestro trabajo de investigación.

1. Datos Informativos

Entrevistados: Lic. Gloria Valdez Ramirez – Lic. Geovanni Mendoza Cabrera

Profesión: Docentes

Entrevistadoras: Génesis Freire Llivigañay – Ariana Hidalgo Castro

Fecha: 10 de Enero del 2022 **Hora:** 11:00 am

2. Datos Específicos

2.1. ¿Qué recursos didácticos utiliza para la enseñanza aprendizaje de la Historia?

2.2. ¿Considera que el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar?

2.3. ¿Ha utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Scape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad?

2.4. ¿Cuáles considera que son las ventajas de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje?

2.5. ¿Considera que el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia?

ENCUESTA ESTUDIANTE

La presente encuesta está encaminada en recabar información fiable para el cumplimiento de los objetivos de la investigación, por lo tanto, es importante que se responda de forma clara y sincera cada una de las interrogativas.

TEMA: Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela "Manuela Cañizares" periodo 2021.

OBJETIVO: Recolectar información verídica sobre el desempeño docente mediante una encuesta para el desarrollo de nuestro proyecto de investigación.

*Obligatorio

1. ¿Con qué frecuencia el docente emplea un nuevo recurso para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje? *

Marca solo un óvalo.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

2. ¿De los siguientes recursos tradicionales, seleccione los que usted utiliza en el aula de clase? *

Marca solo un óvalo.

- Diapositivas
- Revistas
- Pizarra
- Textos escolares

3. ¿Considera que el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar? *

Marca solo un óvalo.

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Nunca

4. ¿Cuáles son las ventajas de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje? *

Marca solo un óvalo.

- Incrementa la motivación
 Despierta el interés de los Alumnos
 Desarrollo cognitivo
 Contribuye al trabajo cooperativo

5. ¿Considera que el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia? *

Marca solo un óvalo.

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Nunca

6. ¿El uso de juegos lúdicos beneficia al desarrollo cognitivo del estudiante? *

Marca solo un óvalo.

- Muy de acuerdo
 De acuerdo
 Poco de acuerdo
 En desacuerdo

7. ¿El docente ha utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Scape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad? *

Marca solo un óvalo.

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Nunca

8. ¿Los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia favorecen el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes? *

Marca solo un óvalo.

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Nunca

Tabla 8 Análisis de resultados de la entrevista aplicada a docentes

VARIABLE: Recursos tradicionales
PREGUNTA 1: ¿Qué recursos didácticos utiliza para la enseñanza aprendizaje de la Historia?
<p>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 100% que corresponde a 2 docentes utilizan como recursos tradicionales para la enseñanza aprendizaje de la Historia, principalmente el texto del estudiante e imágenes, uno de ellos también mencionó que trabaja con papelógrafos en grupos de estudiantes.</p> <p>Por lo visto, los docentes utilizan recursos tradicionales, pero lo ideal sería que incrementen nuevos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.</p>
VARIABLE: Rendimiento escolar
PREGUNTA 2: ¿Considera que el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar?
<p>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 100% que corresponde a 2 docentes consideran que el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar.</p> <p>Como concuerdan los docentes, el utilizar recursos interactivos llama más la atención del estudiante, de modo que su implemento mejoraría el rendimiento escolar de sus educandos.</p>
VARIABLE: Juegos lúdicos
PREGUNTA 3: ¿Ha utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 50% que corresponde a un docente, si ha utilizado juegos lúdicos, específicamente el juego de roles con sus estudiantes en el aula de clase en alguna ocasión; mientras que el otro 50% que corresponde a un docente, no ha utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad.

Según los resultados, no es frecuente el uso de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, pero el uso de estos ayudaría a los estudiantes a desenvolverse y ser más participativos al mismo tiempo que aprenden sobre la historia.

VARIABLE: Ventajas de los juegos lúdicos

PREGUNTA 4: ¿Cuáles considera que son las ventajas de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 100% que corresponde a 2 docentes están de acuerdo en que los juegos lúdicos permiten al estudiante salir de la rutina haciendo cosas innovadoras que hagan que su aprendizaje mejore.

Como resultado, las ventajas de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje, rompería con las clases monótonas y despiertan el interés del estudiante por aprender.

VARIABLE: Enseñanza aprendizaje de la Historia

PREGUNTA 5: ¿Considera que el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: El 100% que corresponde a 2 docentes, consideran que el uso de juegos lúdicos si favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia.

Según lo manifestado, los juegos lúdicos favorecen la enseñanza aprendizaje de la Historia, por lo que un maestro debe innovarse constantemente en la búsqueda de estos recursos que llamen la atención de sus estudiantes y los involucre más en su proceso de aprendizaje.

Fuente: entrevista aplicada a docentes
Elaborado por: las autoras

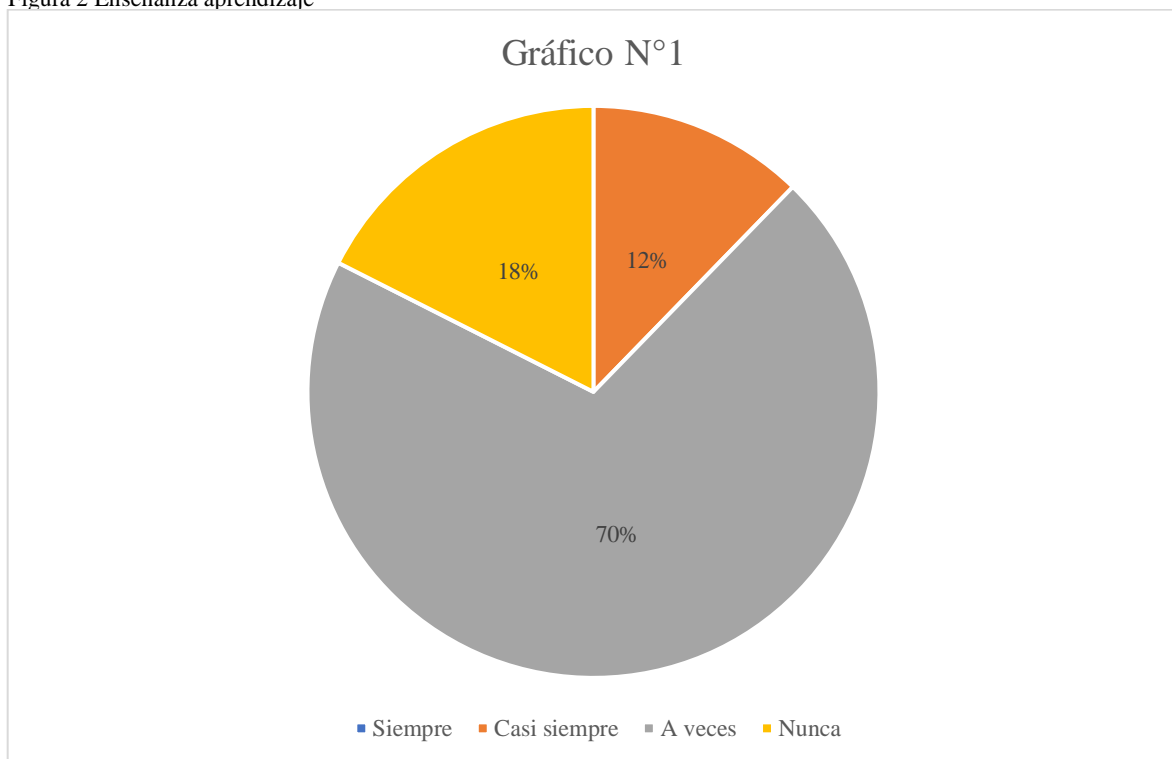
Pregunta 1: ¿Con qué frecuencia el docente emplea un nuevo recurso para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla 9 Enseñanza aprendizaje

Alternativas	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	0	0
Casi siempre	7	12
A veces	40	70
Nunca	10	18
Total	57	100%

Fuente: encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: las autoras

Figura 2 Enseñanza aprendizaje



Fuente: tabla 9
Elaborado por: las autoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los datos obtenidos, el 12% que representa a 7 estudiantes, indican que los docentes casi siempre utilizan nuevos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje; el 70% que representa a 40 estudiantes, indican que los docentes a veces utilizan nuevos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje; el 18% que representa a 10 de ellos, manifiestan que los docentes nunca utilizan nuevos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según estos resultados, podemos deducir que los docentes en un porcentaje mayor el docente a veces utiliza nuevos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos; pero lo ideal sería que siempre utilicen nuevos recursos para mejorar la enseñanza aprendizaje en los estudiantes de cuarto grado de la escuela Manuela Cañizares.

Pregunta 2: ¿De los siguientes recursos tradicionales, seleccione los que usted utiliza en el aula de clase?

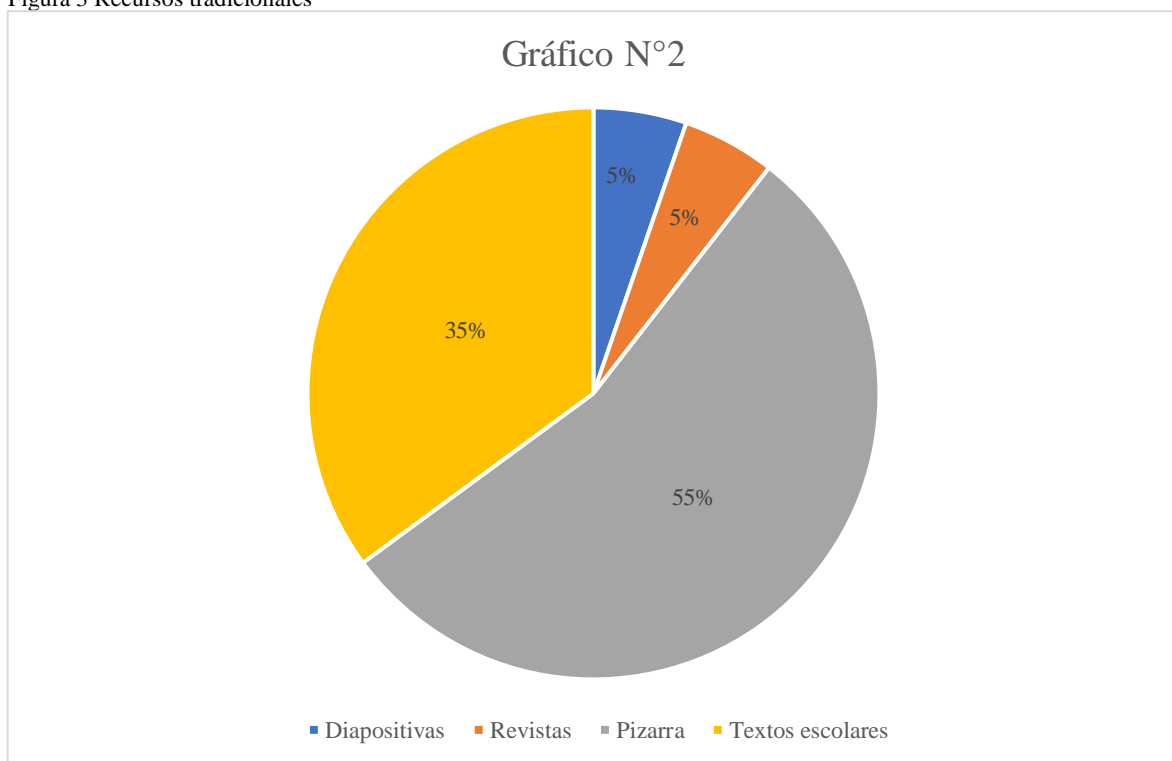
Tabla 10 Recursos tradicionales

Alternativas	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Diapositivas	3	5
Revistas	3	5
Pizarra	31	55
Textos escolares	20	35
Total	57	100%

Fuente: encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: las autoras

Figura 3 Recursos tradicionales



Fuente: tabla 10

Elaborado por: las autoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se obtuvo que el 5% que representa a 3 estudiantes, donde se indican que los docentes utilizan las diapositivas como recurso tradicional en el aula de clase; el 5% que representa a 3, indican que los docentes utilizan las revistas como recurso tradicional en el aula de clase; el 55% que representa a 31 de ellos, manifiestan que los docentes utilizan la pizarra como recurso tradicional en el aula de clase; el 35% representa a 20 indican que los docentes utilizan textos escolares como recurso tradicional en el aula de clase.

Según estos resultados, es notorio en gran medida el uso de recursos tradicionales en el aula de clase, aunque no quiere decir que no deben usarse, sería conveniente la utilización de nuevos recursos que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

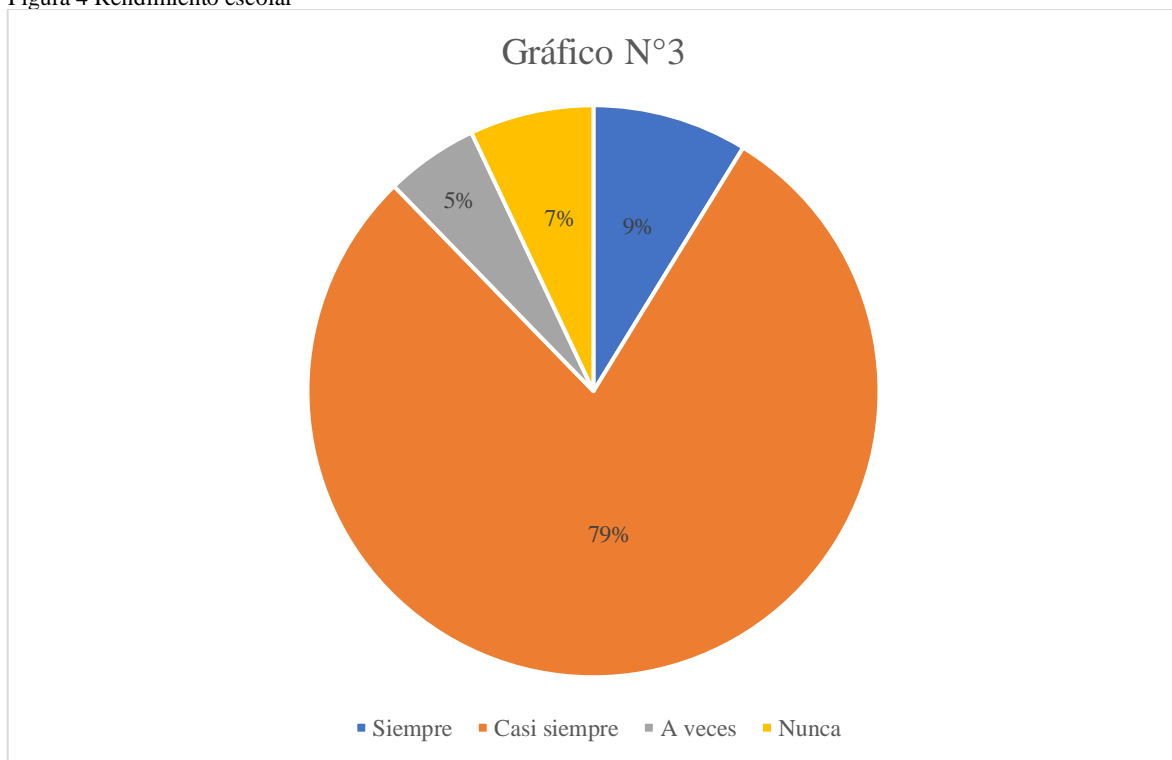
Pregunta 3: ¿Considera que el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar?

Tabla 11 Rendimiento escolar

Alternativas	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	5	9
Casi siempre	45	79
A veces	3	5
Nunca	4	7
Total	57	100%

Fuente: encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: las autoras

Figura 4 Rendimiento escolar



Fuente: tabla 11
Elaborado por: las autoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los siguientes resultados, el 9% que representa a 5 estudiantes, indican que siempre el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar; el 79% que representa a 45 estudiantes, indican que casi siempre el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar; el 5% que representa a 3 de ellos, manifiestan que a veces el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar; el 7% que representa a 4 estudiantes, indican que nunca el uso de recursos interactivos favorece el rendimiento escolar.

Según los resultados, es evidente que casi siempre los recursos interactivos favorecen el rendimiento escolar de los estudiantes, por lo que sería factible que se implementaran con frecuencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

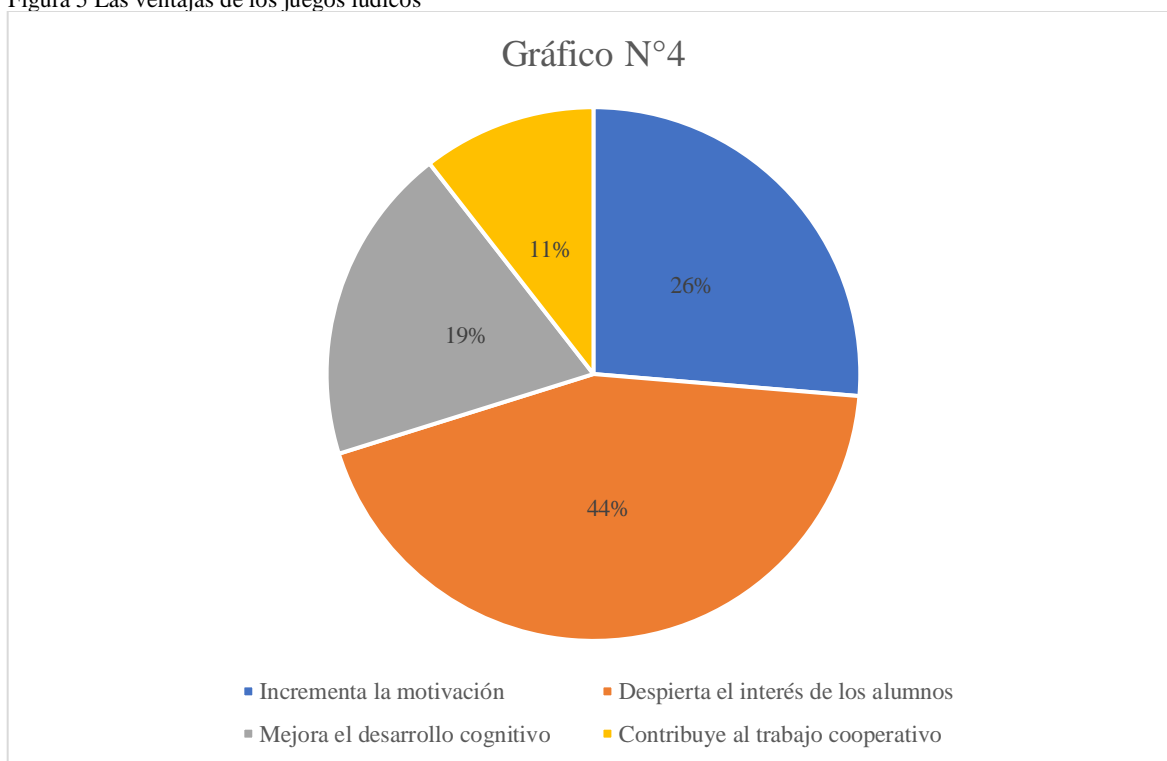
Pregunta 4: ¿Cuáles son las ventajas de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje?

Tabla 12 Las ventajas de los juegos lúdicos

Alternativas	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Incrementa la motivación	15	26
Despierta el interés de los alumnos	25	44
Mejora el desarrollo cognitivo	11	19
Contribuye al trabajo cooperativo	6	11
Total	57	100%

Fuente: encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: las autoras

Figura 5 Las ventajas de los juegos lúdicos



Fuente: tabla 12
Elaborado por: las autoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los datos obtenidos, el 26% que representa a 15 estudiantes, indican que una ventaja de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje es que incrementa la motivación; el 44% que representa a 25 estudiantes, que indican que una ventaja de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje es que despierta el interés de los alumnos; el 19% que representa a 11 estudiantes, indican que una ventaja de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje es que mejora el desarrollo cognitivo; el 11% que representa a 6 estudiantes, indican que una ventaja de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje es que contribuye el trabajo cooperativo.

Hemos obtenido como resultado que una de las mayores ventajas de usar juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje es que se despierta el interés de los alumnos en el desarrollo de las clases, lo que se vuelve beneficioso para los estudiantes de cuarto grado de la escuela Manuela Cañizares.

Pregunta 5: ¿Considera que el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia?

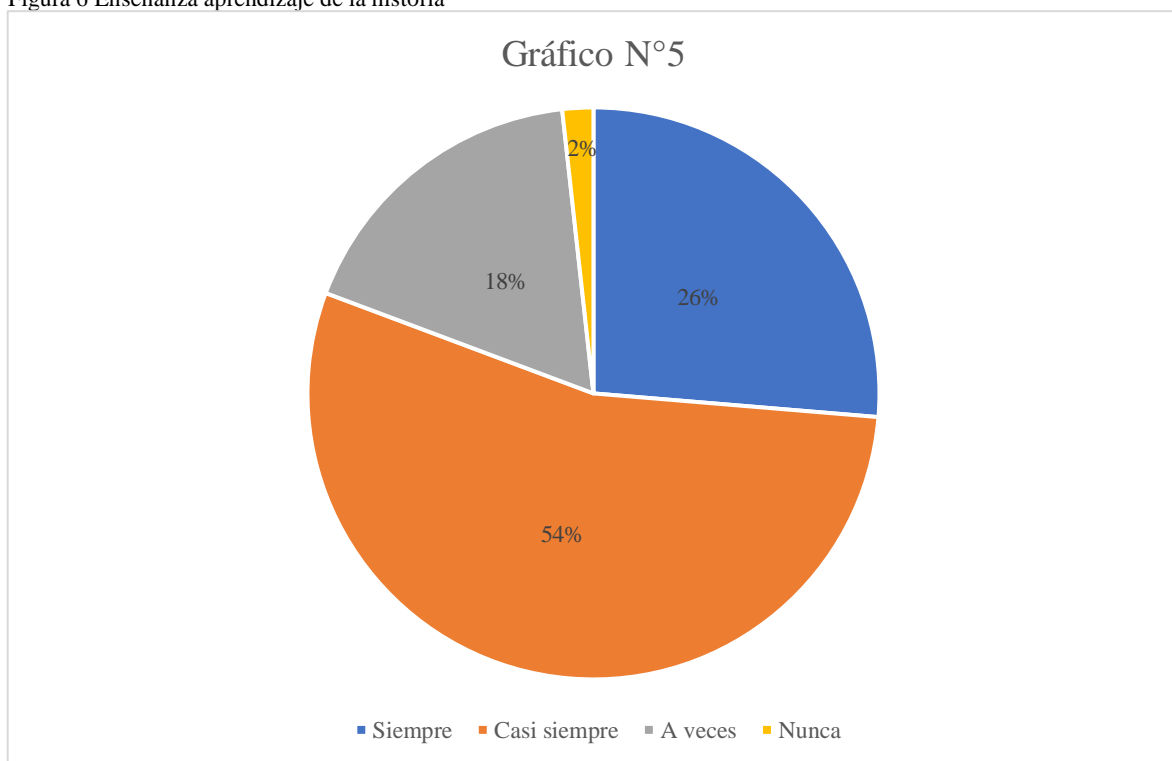
Tabla 13 Enseñanza aprendizaje de la historia

Alternativas	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	15	26
Casi siempre	31	54
A veces	10	18
Nunca	1	2
Total	57	100%

Fuente: encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: las autoras

Figura 6 Enseñanza aprendizaje de la historia



Fuente: tabla 13

Elaborado por: las autoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los datos obtenidos, el 26% que representa a 15 estudiantes, indican que siempre el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia; el 54 % que representa a 31 estudiantes, indican que casi siempre el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia; el 18% que representa a 10 de ellos, indican que a veces el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia; y el 2% que representa a 1 estudiante, indican que nunca el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia.

Según manifiestan las estadísticas, casi siempre el uso de juegos lúdicos favorece la enseñanza aprendizaje de la Historia, lo que permite que el aprendizaje dentro del aula de clase sea más ameno y fructífero en el cuarto grado de la escuela Manuela Cañizares.

Pregunta 6: ¿El uso de juegos lúdicos beneficia al desarrollo cognitivo del estudiante?

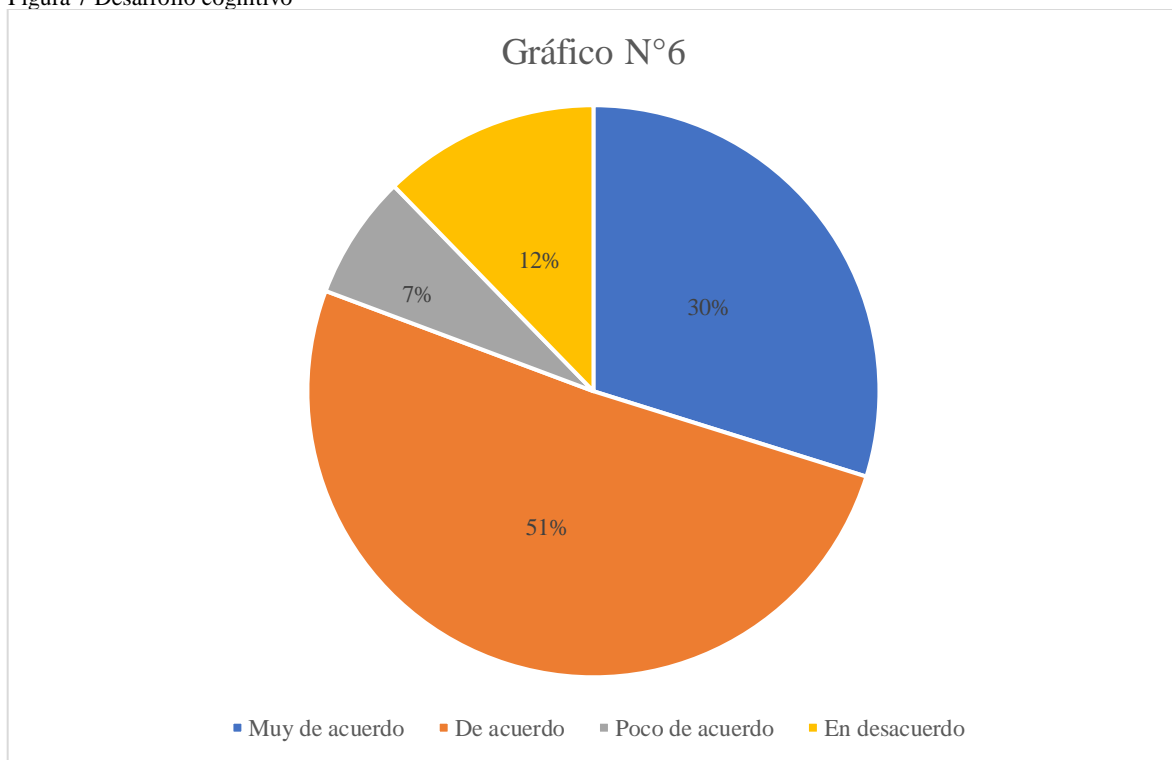
Tabla 14 Desarrollo cognitivo

Alternativas	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Muy de acuerdo	17	30
De acuerdo	29	51
Poco de acuerdo	4	7
En desacuerdo	7	12
Total	57	100%

Fuente: encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: las autoras

Figura 7 Desarrollo cognitivo



Fuente: tala 14

Elaborado por: las autoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los datos obtenidos, el 30% que representa a 17 estudiantes, están muy de acuerdo con que el uso de juegos lúdicos beneficia al desarrollo cognitivo del estudiante; el 51% que representa a 29 estudiantes, están de acuerdo con que el uso de juegos lúdicos beneficia al desarrollo cognitivo del estudiante; el 7% que representa a 4 estudiantes, están poco de acuerdo con que el uso de juegos lúdicos beneficia al desarrollo cognitivo del estudiante; el 12% que representa 7 estudiantes, están en desacuerdo con que el uso de juegos lúdicos beneficia al desarrollo cognitivo del estudiante.

Podemos concluir que, en un porcentaje mayor los encuestados están de acuerdo con que el uso de juegos lúdicos beneficia al desarrollo cognitivo del estudiante, lo que resulta en un punto a favor para la implementación de nuevos recursos para mejorar la enseñanza aprendizaje de la Historia.

Pregunta 7: ¿El docente ha utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad?

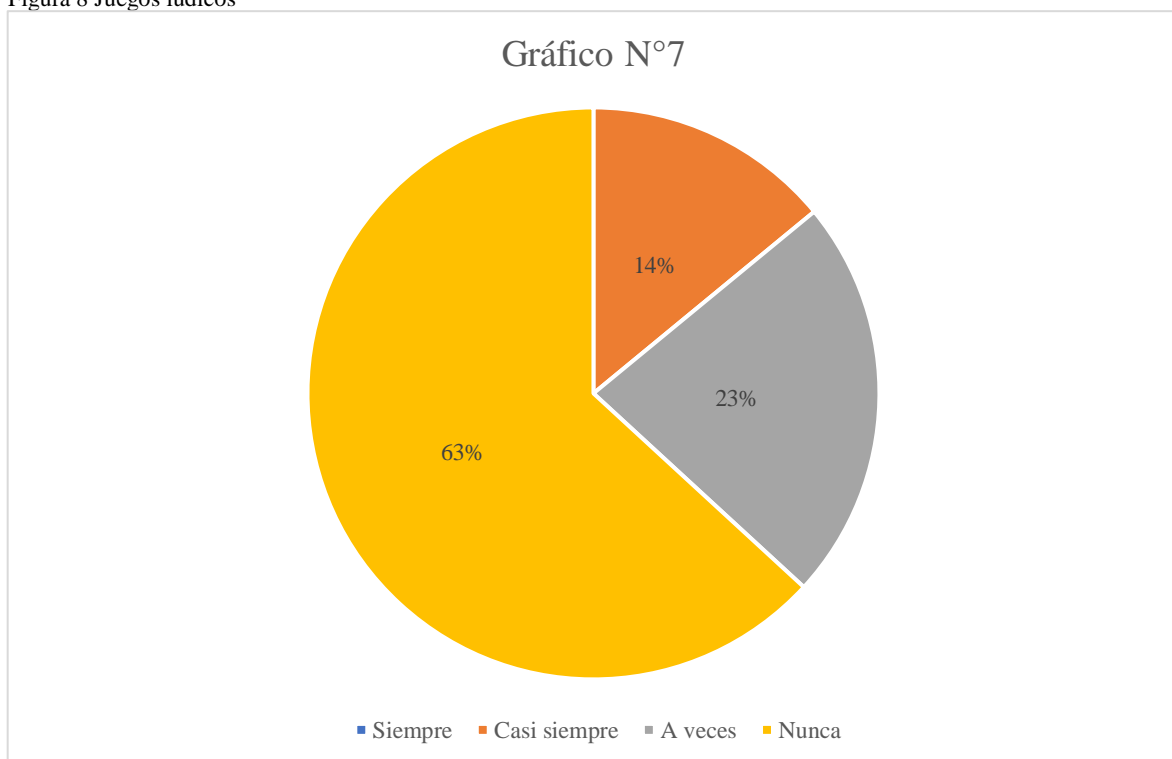
Tabla 15 Juegos lúdicos

Alternativas	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	0	0
Casi siempre	8	14
A veces	13	23
Nunca	36	63.16
Total	57	100%

Fuente: encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: las autoras

Figura 8 Juegos lúdicos



Fuente: tabla 15

Elaborado por: las autoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De los datos, el 14% que representa a 8 estudiantes, indican que casi siempre han utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad; el 23% que representa a 13 estudiantes, indican que a veces han utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad; el 63% que representa a 36 de ellos, manifiestan que nunca han utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad.

Según estos resultados, podemos decir que los estudiantes en su mayoría indican que nunca se ha utilizado juegos lúdicos como los juegos de roles, el Escape Room o la creación de historietas en el aula de clase con anterioridad, por ende, es necesario el implemento de los juegos lúdicos en la enseñanza de la Historia en la escuela Manuela Cañizares.

Pregunta 8: ¿Los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia favorecen el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes?

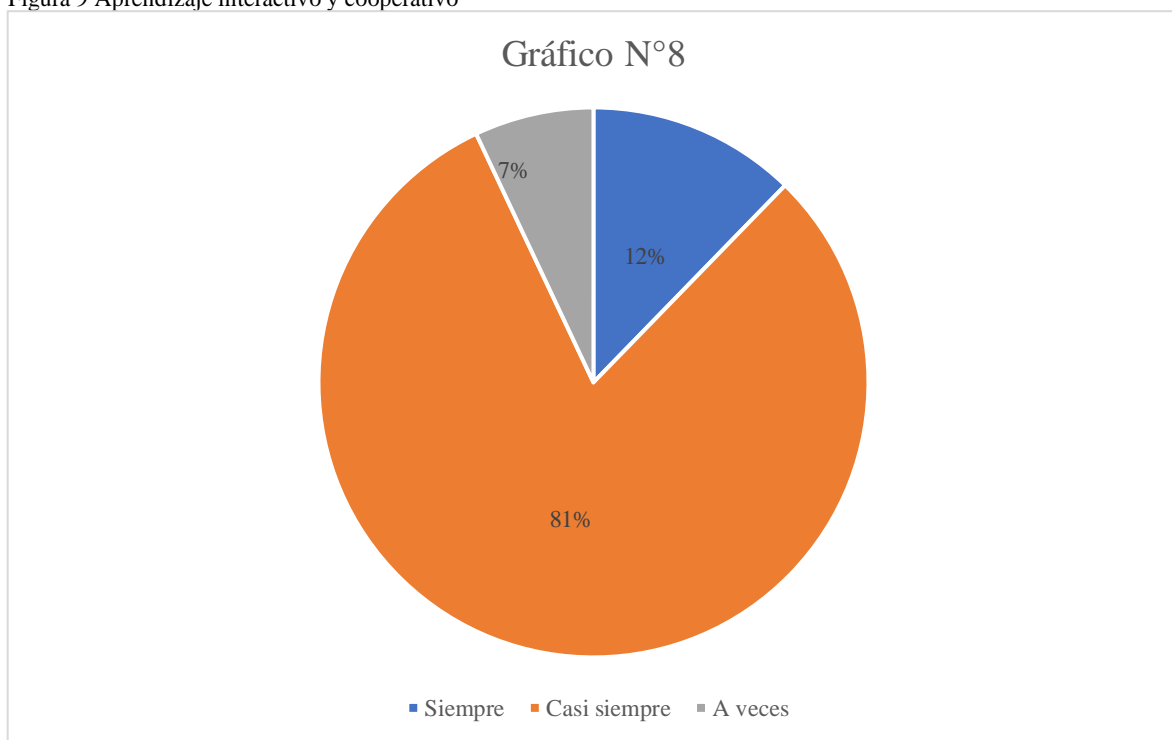
Tabla 16 Aprendizaje interactivo y cooperativo

Alternativas	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	7	12
Casi siempre	46	81
A veces	4	7
Nunca	0	0
Total	57	100%

Fuente: encuesta aplicada a estudiantes

Elaborado por: las autoras

Figura 9 Aprendizaje interactivo y cooperativo



Fuente: tabla 16

Elaborado por: las autoras

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De la siguiente información, el 12% que representa a 7 estudiantes, indican que siempre los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia favorecen el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes; el 81% que representa a 46 estudiantes, indican que casi siempre los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia favorecen el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes; el 7% que representa a 4 de ellos, manifiestan que a veces los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia favorecen el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes.

Según lo indicado, casi siempre los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia favorecen el aprendizaje interactivo y cooperativo entre docentes y estudiantes, es decir las relaciones interpersonales mejoran dentro del aula de clase.

MATRIZ: JUSTIFICACIÓN				
CRITERIOS TEÓRICOS	CRITERIOS SOCIALES	CRITERIOS INSTITUCIONALES	CRITERIOS PERSONALES	CRITERIOS OPERATIVOS
<p>El presente estudio explora principalmente las bases de datos de alto impacto en la obtención de información teórica científica, cuyas teorías acrediten la capacitación docente a favor de la enseñanza aprendizaje.</p>	<p>La investigación contiene información teórica basada en la utilización de juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la Historia en la educación básica. De manera que contribuya al proceso de aprendizaje y a la excelencia académica.</p>	<p>El tema de investigación parte de la problemática institucional por la falencia en el aprendizaje significativo en los educandos por la utilización de métodos tradicionales en la enseñanza de la Historia.</p>	<p>La investigación incentiva a los docentes en la utilización del juego lúdico para que los contenidos sean de interés a los educandos.</p>	<p>La investigación es muy factible debido a que el estudio de campo tiene facilidad en su aplicación dentro de la institución educativa; está fundamentada en información bibliográfica, así como también son factibles los recursos humanos, económicos, materiales, disponibilidad de tiempo y la posibilidad de recibir asesoramiento profesional.</p>

MATRIZ: PROBLEMAS – OBJETIVOS – HIPÓTESIS			
PROBLEMA CENTRAL	PROBLEMA PARTICULAR 1	PROBLEMA PARTICULAR 2	PROBLEMA PARTICULAR 3
¿Cómo incide el uso de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022?	¿Cuáles son los recursos didácticos que utiliza el docente para la enseñanza aprendizaje de Historia en los estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022?	¿Cuáles son las ventajas de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022?	¿Cuáles son los juegos lúdicos que los docentes deben utilizar para la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022?
OBJETIVO GENERAL	OBJETIVO ESPECÍFICO 1	OBJETIVO ESPECÍFICO 2	OBJETIVO ESPECÍFICO 3
Determinar la incidencia de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022.	Identificar los recursos didácticos que utiliza el docente para la enseñanza aprendizaje de Historia en los estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022.	Analizar las ventajas de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022.	Determinar los tipos de juegos lúdicos que los docentes deben utilizar para la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022.
HIPÓTESIS	HIPÓTESIS PARTICULAR 1	HIPÓTESIS PARTICULAR 2	HIPÓTESIS PARTICULAR 3
El uso de juegos lúdicos incide significativamente en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, debido a que este recurso despierta el interés por la asignatura, lo que permite desarrollar su imaginación y habilidades cognitivas y sociales originando logros de aprendizajes significativos.	Los recursos didácticos que utiliza el docente para la enseñanza aprendizaje de Historia en los estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son diapositivas, pizarra, revistas, entre otros, debido a que son recursos tradicionales, no permiten clases interactivas, originando un bajo rendimiento escolar.	Las ventajas de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, es que presentan desafíos intelectuales para el desarrollo cognitivo e incrementan la motivación, el entusiasmo y deseos de aprender.	Los juegos lúdicos que los docentes deben utilizar para la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022, son los juegos de roles, el Scape Room y creación de historietas; lo que origina un aprendizaje interactivo y cooperativo.

MATRIZ: GUIÓN ESQUEMÁTICO

VARIABLE INDEPENDIENTE CAPÍTULO 1 ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA	VARIABLE DEPENDIENTE CAPÍTULO 2 JUEGOS LÚDICOS	CRUCE VARIABLES CAPÍTULO 3 JUEGOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA
1.1. Enseñanza aprendizaje de Historia 1.1.1. Enseñanza de Historia 1.1.2. Objetivo de aprendizaje 1.1.3. Metodología 1.1.4. Teorías	2.1. Juegos lúdicos 2.1.1. Definición del juego y sus características 2.1.2. Importancia del juego en el desarrollo del niño 2.1.3. La lúdica 2.1.4. El juego lúdico en la educación 2.1.5. Utilización de los juegos lúdicos	3.1. Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la Historia 3.1.1. Aprendizajes significativos mediante el juego 3.1.2. Ventajas del uso de juegos lúdicos 3.1.3. Tipos de juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia

CITA: Álvarez Sepúlveda, H. A. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVI(2), 442-459.

Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599956>



1. El pensamiento histórico como finalidad de una didáctica renovada

En la actualidad, como sostienen Sáiz, Gómez y López (2018), la enseñanza de la historia tiene la urgente necesidad de transitar desde un paradigma tradicional a un modelo constructivista donde el profesor asuma el rol de guía o mediador de un aprendizaje significativo para sus alumnos. El objetivo de este proceso de transición es que los y las estudiantes puedan valorar la utilidad de la historia en la vida cotidiana y comprender sus fundamentos epistémicos como ciencia social, evitando, de este modo, la adopción de visiones erróneas o sesgadas que puedan dificultar la enseñanza de la asignatura.

CITA: Álvarez, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios Pedagógicos*, 46(2), 97-121.

Obtenido de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052020000200097&script=sci_arttext

Estudios Pedagógicos XLVI, N° 2: 97-121, 2020
DOI: 10.4067/S0718-07052020000200097

INVESTIGACIONES

Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles*

Promoting significant learnings in the university teaching of History through a role play

*Humberto Álvarez Sepúlveda**

*Departamento de Didáctica de la Facultad de Educación, Universidad Católica de la Santísima Concepción, Chile. halvarez@uccc.cl

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo evaluar un juego de roles implementado en un grupo de estudiantes de Pedagogía en Educación Básica, quienes tuvieron que interpretar a un personaje destacado de la historia chilena. Es una investigación exploratoria de corte cualitativo basada en un estudio de casos y en un diseño transaccional. Se utilizó la observación participante de las clases donde se realizó la experiencia, por lo que los instrumentos consiguados para la recolección de datos fueron el cuaderno de campo diseñado por los estudiantes, el diario del investigador, la planilla de asistencia y la rúbrica analítica elaborada para evaluar la actividad. Los resultados obtenidos muestran una mejora en el aprendizaje del alumnado, no obstante, también se constataron varias dificultades en la propuesta, tales como la escasa familiarización de los futuros docentes con la estrategia y la gran carga de trabajo que implicó para el docente y el estudiante.

Palabras clave: innovación pedagógica, formación inicial docente, Historia de Chile, pensamiento histórico.

ABSTRACT

This research aims to evaluate a role play implemented in a group of students of Basic Education Pedagogy, who had to play a prominent character in Chilean history. It is a qualitative exploratory research based on a case study and a transactional design. Participant observation of the classes where the experience was carried out was used, so the instruments consigned for data collection were the field notebook designed by the students, the researcher's diary, the attendance sheet and the analytical rubric prepared to evaluate the activity. The results obtained show an improvement in student learning; however, several difficulties were also noted in the proposal, such as the poor familiarization of future teachers with the strategy and the great workload it implied for teachers and students.

Key words: pedagogical innovation, initial teacher education, History of Chile, historical thinking.

* Este trabajo se enmarca en el Proyecto FAD 1302018 "El debate y el juego de roles como metodologías activas en la enseñanza de la Historia Una experiencia en Educación Superior", adscrito a la Universidad Católica de la Santísima Concepción, Chile. Se agradece a la institución patrocinadora por el apoyo otorgado.

Recibido: 20190627
Aceptado: 20200615

97

Dentro de las metodologías más significativas e innovadoras, destaca el juego de roles porque fomenta el trabajo colaborativo, la confianza de los estudiantes y un nivel más profundo en las habilidades de comunicación oral, beneficios que avalan de manera consistente el uso de estrategias en donde el alumno adquiera un mayor protagonismo con su aprendizaje y tenga más interacción con sus compañeros de clase (Carbó y Pérez, 2010; Beidatsch y Broomhall, 2010; Fernández, Prieto, Alcaraz, Sánchez y Grimaldi, 2018).

CITA: Andrade Carrión, A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH: Revista Ciencia e Investigación, 132-149.

Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>



El juego representa para la niña y el niño el ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando de éstas sus estados emocionales, carencias y frustraciones. Es el lenguaje propio de la niña y el niño con quienes se relaciona, con su medio y le facilita la formación en colectivo infantil, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potenciar actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber, esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego.

CITA: Atienza Martínez, A. (2021). “Escape room” como herramienta educativa para estudiantes de la titulación de formación profesional de grado medio de técnico en cuidados auxiliares de enfermería. Nure Investigación, 18(114), 1-23.

Obtenido de: <https://n9.cl/wtr9u>



No obstante, la educación se encuentra inmersa en un proceso de constante cambio, donde se busca siempre perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así pues, desde las primeras personas que podríamos considerar maestros, como Sócrates o Cicerón, hasta nuestros días, siempre se ha intentado indagar en nuevas formas que permitan a los alumnos la adquisición de conocimientos de la manera más sencilla y motivadora posible.

CITA: Caicedo, L. (2019). Aporte de las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. Revista UNIMAR, 27(38), 27-38.

Obtenido de:

<http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/unimar/article/view/2038>



El ensimismamiento que produce el juego, como lo comprende Gadamer (1993), se refiere a la abstracción del mundo y a la realidad vital del momento del juego, y es aquí donde el docente debe aprovechar este tiempo valioso de concentración, para contribuir en el aprendizaje del estudiante, porque le permite enlazar una fuerte relación sensorial a una experiencia única e irrepetible, y a pesar de plantear el mismo tema de ser necesario, esta experiencia siempre se encontrará renovada en términos de actualidad.

CITA: Calvas Ojeda, M. G., Espinoza Freire, E. E., & Herrera Martínez, L. (Octubre de 2019). FUNDAMENTOS DEL ESTUDIO DE LA HISTORIA LOCAL EN LAS CIENCIAS SOCIALES Y SU IMPORTANCIA PARA LA EDUCACIÓN CIUDADANA. Revista Conrado, 193-202.

Obtenido de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500193



Abordar la significación de la historia local como componente de la historia nacional es una gran responsabilidad y un merecido reconocimiento a los que desde diferentes espacios y tiempos cimentaron ese largo camino que es la memoria histórica, desde las más disímiles comunidades locales, hasta los escenarios de mayor connotación nacional. Los elementos de identidad cultural que se despliegan en los contenidos históricos locales posibilitan a los estudiantes una comprensión más eficaz de la relación pasado – presente – futuro y la formación del pensamiento histórico, al descubrir y comprender quiénes fueron, quiénes son y hacia dónde van, a partir de las raíces de su localidad y de la Patria en general (Espinoza, Calvas & Chuquinma, 2018).

CITA: Calvas Ojeda, M., & Espinoza, E. (2017). La enseñanza de la historia a través de historietas. *Maestro y sociedad*, 14(4), 544-555.

Obtenido de: <https://n9.cl/4x9l0>



La Historia permite el conocimiento de los hechos del pasado, vislumbrar el futuro y conocer nuestra identidad; desafortunadamente, en muchos casos ha quedado relegada a un segundo plano, subordinada a otras ramas del saber muchas más prácticas en el tiempo en que vivimos, como son los idiomas y las disciplinas científicas; situación agravada por la falta de motivación para su aprendizaje como consecuencia de una enseñanza retórica. El problema esencial que se genera con esta enseñanza tradicional de la Historia, consiste en la carencia de significado que para los alumnos tiene el estudio de esa disciplina, en consecuencia, no se alcanza la intención educativa de facilitar la construcción racional y sistemática de explicaciones de la realidad histórica (Narváez, 2013).

Se observa con no poca regularidad que algunos maestros abordan la enseñanza de la Historia de forma mecánica, sin utilizar recursos didácticos que despierten el interés del educando por su aprendizaje; tratan de entronizar personajes, hechos, acontecimientos y fechas históricas que el alumno no conoce ni entiende, exigiendo su memorización formal, empeño que lejos de contribuir a la aprehensión de los contenidos estudiados genera su rechazo y desidia.

Desde la perspectiva de las autoras y tomando como presupuestos teóricos todo lo anteriormente expuesto, las historietas constituyen un instrumento poderoso que facilita la labor educativa del maestro y son perfectas para estimular el aprendizaje, sobre todo en la educación primaria; fomentan la creatividad y la imaginación de los estudiantes, al mismo tiempo que los hace reflexionar. Son una excelente herramienta motivadora que ayuda a desarrollar las capacidades interpretativas de los niños (as) y jóvenes, al mismo tiempo que despierta el interés por el aprendizaje y la investigación; como consecuencia de que su carácter icónico está dotado de un gran poder de entretenimiento que implica un proceso de representación, desciframiento y de relación entre el significante y lo explícito (Silva, Hurtado & Tique, 2013; Ortega, 2014; Onieva, 2015).

CITA: Calvo, P., & Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. La Razón Histórica(40), 23-31.

Obtenido de: www.revistalarazonhistorica.com

21


LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas. ISSN 1989-2659
Número 40, Año 2018, páginas 23-31 www.revistalarazonhistorica.com



Aprendizaje y juego a lo largo de Historia.

Paula Calvo Hernando.
Grado en educación infantil. Escuela Universitaria de Magisterio Fray Luis de León. Valladolid (España).

María del Carmen Gómez Gómez.
Doctora en Pedagogía por la Universidad Pontificia de Salamanca. Profesora en la Universidad Isabel I, Burgos (España).

Resumen: A lo largo de la historia el juego y el aprendizaje han estado íntimamente ligados, de manera lúdica se ha aprendido más eficazmente que por otros procedimientos. El juego además de deleitar prepara al niño para la vida, le introduce en las normas, le hace descubrir, vivir experiencias, etc. que servirán como base para adquirir conocimientos más complejos.

Palabras clave: Juego, Educación, Desarrollo, Aprendizaje, Habilidades.

Abstract: Throughout history, the game and the learning have been intimately linked, in a playful way has been learned more effectively than by other procedures. The game in addition to delighting prepares the child for life, introduces him to the rules, makes him discover, live experiences, etc. Which will serve as a basis for more complex knowledge.

Keywords: Game, education, development, learning, skills.

La Razón Histórica, n°40, 2018 [23-31]. ISSN 1989-2659. © IPS. Instituto de Política social.

El juego es una manifestación que está presente en los todos los seres humanos, los etólogos lo identifican como un patrón de comportamiento fijo ya que no hay humanidad donde no encontremos el juego.

Antes de que los niños comiencen a andar tienden a buscar algo que les hace sentirse bien consigo mismos, esto es el juego. Los sonajeros más antiguos se hacían de vejigas de cerdo que se llenaban con piedras, el sonido que se producía estimulaba la curiosidad de los niños.

El juego es una necesidad vital para que el niño se desarrolle durante la infancia ya que gracias a él practican ciertas habilidades que posteriormente le ayudan en su aprendizaje y maduración.

CITA: Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de ciencias humanas y sociales*, 5(3), 78-86.

Obtenido de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/16>



Por consiguiente, el presente estudio tiene como objetivo plantear estrategias lúdicas para apoyar y generar más espacios dinámicos, con propuestas pedagógicas donde la comunidad educativa interactúe a partir de sus pre-saberes y lo asimilen a través de las distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico. En consecuencia, uno de los alcances es la apropiación y la realización de las actividades planeadas por medio de la ejecución de esta investigación, para desarrollar varias destrezas tomando como punto de partida la educación con sentido, donde el estudiante es el centro del quehacer docente, es un ser activo, participativo y creativo.

CITA: Carrera Coronel, R. E., & Cárdenas Cordero, N. M. (1 de Diciembre de 2021). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, 6(4), 260-276. doi:10.35381/r.k.v6i4.1501

Obtenido de:

<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1501>



Además (Rodríguez Prieto, 2016), en Chile, menciona que el juego de roles es una actividad de innovación propuesta por el docente activo en busca de mejores resultados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje donde el estudiante se siente activo, creativo, crítico, situación que para ellos es nueva y curiosa al momento de ejecutar las actividades, siendo esta la razón de actuar con mayor entusiasmo y sintiéndose protagonistas de su propio aprendizaje lo que contribuye a una actuación comprometedor para la adquisición de nuevas metas, proyectos y estilos de vida con nuevas perspectivas filosóficas que asimilaron en el transcurso de su conocimiento.

CITA: Carrillo Ojeda, M. J., García Herrera, D. G., Ávila Mediavilla, C. M., & Erazo Álvarez, J. C. (29 de Junio de 2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. Revista Arbitrada Interdisciplinaria, 430-448.

Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>



La Educación está en constantes cambios, no está solamente basada en un proceso de aprendizaje mediante la observación, se enfoca a un modelo activo y participativo, dejando el campo abierto a nuevos métodos para llegar a un aprendizaje significativo. Para lograr este tipo de aprendizajes es que la metodología a utilizar se presente por medio de experiencias concretas y vivenciales, considerando el juego didáctico innovador como una herramienta indispensable para desarrollar en el preescolar sus potenciales. Para cada niño, el juego, es importante y esencial, es su ventana hacia el mundo, jugando experimenta, inventa nuevas acciones para analizar su reacción y lograr sacar sus propias conclusiones sobre el mundo que lo rodea, el juego aporta una motivación clave para crecer y aprender.

CITA: Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 5-19.

Obtenido de: <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>



Los juegos normalmente generan estimulación física o mental y, a menudo, ambas; ayudan a adquirir habilidades prácticas, sirven como ejercicio, tienen un rol educativo y contribuyen al desarrollo y el equilibrio psicológico. Asimismo, Marín, López-Pérez y Barea (2015) afirman que jugar es una manera de ejercitar la concentración y, a la vez, despertar la curiosidad, que es lo que empuja a aprender. Según estos mismos autores, se trata de una actividad completa que engloba las áreas de conocimiento: física, psíquica -provoca pensar, expresarse-, afectiva -provoca sentimientos- y social -comporta relacionarse con otros-.

CITA: Espinoza Freire, E. E., Ordoñez Ocampo, B. P., Ochoa Romero, M. E., Erráz Alvarado, J. L., & Lema Ruiz, R. A. (Octubre de 2020). ALTERNATIVAS METODOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA. Revista Conrado, 194-202.

Obtenido de: <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1541>



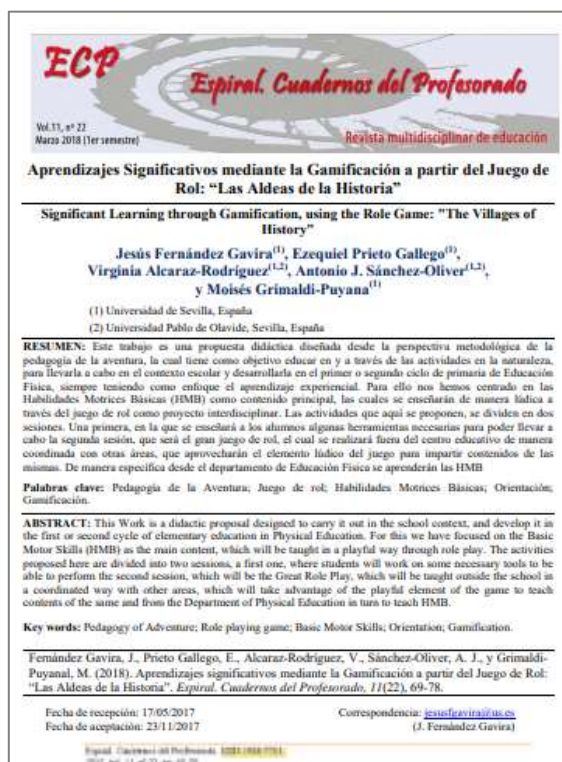
La Historia como disciplina académica tiene su aparición hace más de dos siglos, su enseñanza ha transcurrido por diferentes metodologías en consonancia con los avances de las ciencias pedagógicas, el desarrollo tecnológico, el momento histórico e intereses sociales; siempre con el propósito de aportar conocimientos sobre los procesos históricos por los que ha transitado la humanidad, lo que la convierte en una ciencia imprescindible para conocer el pasado, entender el presente y proyectar el futuro de las sociedades; mucho más en estos tiempos de globalización, donde los centros de poder hegemónicos imperantes en el mundo tratan de imponer sus formas y estilo de vida occidental, intentando quebrantar las identidades nacionales de los países menos favorecidos.

En este contexto la enseñanza de la Historia es asumida como escudo protector para la salvaguarda de las identidades e intereses nacionales, aportando saberes que permitan identificar los procesos y hechos históricos, y facilitar el reconocimiento de las vías para la toma de decisiones oportunas; es una herramienta aplicada al servicio de la sociedad, esta función social la convierte en una entidad viva del proceso de construcción de las realidades sociales de cada país.

En este contexto, el docente debe implementar estrategias que conviertan la clase en un espacio colaborativo, productivo y de creación que estimulen al estudiante a asumir el rol protagónico de su propio aprendizaje. Es importante recordar que las estrategias metodológicas utilizadas en la clase por el profesor dan paso a las estrategias didácticas que el estudiante aplica en su aprendizaje; en tal sentido, Quinquer (2004), considera que "según como se procede en el aula se favorece que el alumnado desarrolle unas estrategias de aprendizaje u otras, es decir el método de enseñanza influye en los procesos mediante los que el alumnado se apropia de los contenidos de la asignatura y los integra en sus esquemas de conocimiento".

CITA: Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz Rodríguez, V., Sánchez Oliver, A., & Grimaldi Puyana, M. (2018). Aprendizajes significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(22), 69-78.

Obtenido de: <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5790/1919-5527-1-PB.pdf?sequence=1>



Los juegos de rol pueden ser definidos como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos (Brell, 2006). El juego ocupa un lugar importante en la niñez, quizás por ello los docentes lo utilizan para guiar a los discentes a que descubran la realidad, tanto física como social que les rodea. El juego sitúa al alumnado en el centro del aprendizaje, experimentando en primera persona todas aquellas situaciones y enseñanzas que se deseen estudiar. Ayuda a adquirir aprendizajes significativos, que son interiorizados más fácilmente y que tienen una mayor durabilidad en el tiempo que otros conocimientos memorizados o descontextualizados (Magee, 2006).

En la actualidad, a todos estos juegos usados para el aprendizaje y que se basan en situaciones de la vida real se les conoce también como "serious games" (Michael y Chen, 2005). De manera específica nosotros utilizaremos el juego de rol, en el cual según Escapa, González y Lucas (2015, p. 2), "el jugador interpreta un rol que le ha sido asignado y cuyas características o pautas de comportamiento le han sido transmitidas".

CITA: Gallardo López, J., García Lázaro, I., & Gallardo Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 12172-12186.

Obtenido de: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/2793>

Brazilian Journal of Development

Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo

Análise das principais teorias do jogo no campo educativo

DOI:10.34117/bjdv5n8-066

Recebimento dos originais: 14/07/2019
Aceitação para publicação: 21/08/2019

José Alberto Gallardo-López
Doctor en Pedagogía
Institución: Universidad Pablo de Olavide
Endereço: Facultad Ciencias Sociales Departamento de Educación y Psicología Social
Carretera de Utrera, Km.1 41013 Sevilla (España)
Email: jagallop@upo.es

Irene García Lázaro
Formación: Doctora en Pedagogía
Institución: Universidad de Sevilla
Endereço: C/Venecia 3-4D 41008 Sevilla (España)
Email: igarlaz@hotmail.com

Pedro Gallardo-Vázquez
Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación
Institución: Universidad de Sevilla
Endereço: C/ Piratencia s/n 41013 Sevilla (España)
Email: pgallardo@us.es

RESUMEN

A lo largo del presente documento se pone de manifiesto la relevancia del juego en el ámbito educativo, así como las múltiples ventajas de su puesta en marcha para el desarrollo íntegro del sujeto. La finalidad del trabajo es exponer los beneficios del juego como instrumento vital en la evolución social y educativa del niño. La metodología utilizada analiza las diferentes publicaciones científicas existentes sobre la temática. Gracias a la información obtenida se puede realizar una aproximación histórica al concepto de juego, observándose cómo ha sido su desarrollo y evolución. En el artículo se presentan diversas definiciones sobre el juego, donde se hace alusión a la importancia de éste en el ámbito social y cultural. Finalmente, se detallan las teorías más importantes del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX y se exponen las conclusiones donde se manifiesta la importancia del juego como herramienta educativa.

Palabras clave: teorías del juego, herramienta didáctica, desarrollo social, juego educativo.

RESUMO

Ao longo deste documento, revela-se a relevância do jogo no campo educacional, bem como as múltiplas vantagens de sua implementação para o pleno desenvolvimento do tema. O objetivo do trabalho é expor os benefícios do jogo como um instrumento vital na evolução social e educacional da criança. A metodologia utilizada analisa as diferentes publicações

Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 5, n. 8, p. 12172-12186 aug. 2019 ISSN 2525-8761

2. EL CONCEPTO DE JUEGO


A través del juego se produce el desarrollo íntegro de los sujetos, promoviéndose la consolidación de valores, conductas y modelos para crear una oportuna convivencia. El concepto de "juego" es muy versátil siendo difícil categorizarlo. Etimológicamente, procede de dos términos en latín: "iocum y ludusludere" que hacen referencia a burla, entretenimiento, chiste, y se emplea como sinónimo de actividad lúdica.

Existen múltiples definiciones sobre el juego, el Diccionario de la Real Academia Española indica que es una actividad recreativa o de competición que contiene una serie de reglas o normas. Paredes (2002) afirma que, debido a la subjetividad de la palabra, las definiciones que existen acerca de la palabra "juego" suponen sólo una aproximación al fenómeno lúdico, siendo dificultoso definirlo en término absoluto.

Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 5, n. 8, p. 12172-12186 aug. 2019 ISSN 2525-8761

CITA: Gómez, A. (2020). El uso de juegos de mesa estratégicos para la enseñanza de las ciencias sociales en educación secundaria. Una experiencia erasmus. Contribución a las ciencias sociales(64), 1-15.

Obtenido de: <https://www.eumed.net/rev/ccss/2020/02/juegos-mesa-ensenanza.zip>



Contribuciones a las Ciencias Sociales
Febrero 2020 - ISSN: 1988-7833

EL USO DE JUEGOS DE MESA ESTRATÉGICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA. UNA EXPERIENCIA ERASMUS.

Alonso Mateo Gómez¹
Universidad de Castilla-La Mancha. Alonso.Mateo@uclm.es

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:
Alonso Mateo Gómez (2020). "El uso de juegos de mesa estratégicos para la enseñanza de las ciencias sociales en educación secundaria. Una experiencia erasmus". Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales, (febrero 2020). En línea:
<https://www.eumed.net/rev/ccss/2020/02/juegos-mesa-ensenanza.html>
<http://hdl.handle.net/20.500.11763/ccss/2020/juegos-mesa-ensenanza>

Resumen
La enseñanza efectiva de las ciencias sociales a los alumnos de educación secundaria plantea en la actualidad un desafío para los profesores. Los alumnos están expuestos como nunca a la tecnología que influye en su motivación por las materias escolares. Para activar su interés en las Ciencias Sociales y la historia como asignaturas se deben utilizar estrategias metodológicas atractivas. Para enfrentar este y otros desafíos educativos, escuelas de seis países comenzaron una asociación Erasmus y presentaron un proyecto de innovación llamado "Historical Board Games for Peace: Making History Alive" (Juegos de mesa históricos por la paz: Haciendo historia viva) que fue aprobado para el bienio 2016-2018. Con este proyecto se introdujo el uso de juegos de mesa históricos, comúnmente conocidos como wargames, en el proceso de enseñar historia a los estudiantes. Para ello, se aprovechó el potencial educativo de los juegos de estrategia con los alumnos participantes en el proyecto.

Palabras clave: ciencias sociales, ciudadanía, juegos de guerra, CLUL, Erasmus+

Abstract
Teaching effectively social sciences to secondary school students poses a challenge for teachers currently. Students present a high exposure, as never before, to technology that influences their motivation for school subjects. To activate their interest in social sciences and history as subjects, teachers must use attractive methodological strategies. To address this and other educational challenges, schools from six countries started an Erasmus partnership and presented an innovation project called "Historical Board Games for Peace: Making History Alive", approved for the biennium 2016-2018 by the Spanish National Agency. With this project,

¹ Doctor en Psicología por la Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM). Profesor asociado en el Departamento de Historia de la Facultad de Educación de la UCLM (España). Profesor en el Colegio Nueva Señora del Pozo FERC. Albaladejo. Email: Alonso.Mateo@uclm.es

La utilización de juegos de mesa estratégicos con estudiantes puede ser útil de muchas maneras. La necesidad de un aprendizaje adecuado de las competencias y habilidades puede satisfacerse mediante una metodología que implique estrategias activas para los estudiantes. Tal y como afirma Arnold (1998) una de las cosas más difíciles de conseguir con los alumnos es romper sus cómodos hábitos pasivos y conseguir que se conviertan en una parte activa de la clase. Para ello, las simulaciones a través de juegos de mesa son muy útiles.

Hasta la fecha hay poca experiencia con juegos de mesa en la enseñanza. Normalmente su uso está relacionado con el entrenamiento de inteligencia militar y su utilización está extendida en la docencia en academias militares. Los juegos de guerra en su forma moderna se originaron en Prusia a principios del siglo XIX (Shawn, 2013). Dos oficiales del ejército prusiano desarrollaron un conjunto de instrucciones para la representación de maniobras tácticas bajo la apariencia de un Kriegsspiel (Juego de guerra). En 1824, el Kriegsspiel fue mostrado al general von Muffling, jefe del Estado Mayor prusiano que, a su vez, presentó el concepto al Ejército. Los prusianos fueron los primeros en utilizar juegos de guerra, aunque otros países pronto copiaron la técnica. Durante los próximos dos siglos, las fuerzas armadas de la mayoría de las naciones emplearon diversas formas de wargames con fines de entrenamiento y planificación, y su utilización en los ejércitos se generalizó a mediados del siglo XX.

De hecho, los juegos de mesa históricos tienen un enorme potencial de enseñanza porque los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje, desarrollan el pensamiento lógico, la toma de decisiones², la creatividad y descubren la historia como un proceso dinámico, vinculándolo a la ciudadanía activa. Igualmente inciden en el potencial que tienen los juegos de simulación histórica (Cooper y Klein, 1980). Todas estas posibilidades no se habían desarrollado lo suficiente en la educación escolar.

CITA: Higuera Rodríguez, M. J., & Molina Ruiz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado : revista de curriculum y formación del profesorado*, 24(1), 265-283. doi:10.30827/profesorado.v24i1.8677

Obtenido de: <https://hdl.handle.net/11162/200781>



El juego como recurso didáctico

El juego didáctico es una estrategia metodológica aplicable a diferentes ámbitos y etapas educativas. Es un concepto que se ha ido trabajando desde siempre, pero no ha conseguido tener fuerza suficiente debido a la falta de conocimiento y formación de los docentes para poder aplicarlo, prácticas no convencionales, más trabajo etc. Son muchos los autores que lo estudian como una herramienta esencial en nuestras aulas.

De acuerdo con Gomes y Friedrich (2001), el juego en la enseñanza es entendido no como un propósito, sino como un posible eje capaz de llevar a un contenido didáctico específico, prestando la acción “divertida” conocida por el alumno, que sirve a la adquisición de nuevos conocimientos. En la literatura se utilizan

CITA: Ibagón Martín, N. J. (27 de Noviembre de 2020). Los docentes de Ciencias Sociales y la enseñanza de la Historia. Una mirada comparativa entre sus concepciones y las de sus estudiantes. Revista interuniversitaria de formación del profesorado, 34(95), 119-136. doi:<https://doi.org/10.47553/rifop.v34i3.81297>

Obtenido de: <http://hdl.handle.net/10201/106544>



No obstante, salvo contadas excepciones, esta influencia ha sido asociada con discursos educativos y resultados de aprendizaje que poco o nada tienen que ver con el desarrollo del pensamiento histórico de los estudiantes, y que, por el contrario, profundizan procesos de transmisión de narrativas históricas lineales acriticas y desconectadas de las experiencias vitales de los educandos. En este sentido, las limitantes para pensar la enseñanza de la historia en Colombia no estarían definidas exclusivamente "(...) a partir de la presencia o no de la historia como asignatura independiente y autónoma en los planes de estudio, tal y como ingenuamente han creído algunos legisladores y académicos, sino en el tipo de prácticas que han y siguen fundamentando directamente su conocimiento y presencia en las instituciones educativas" (Ibagón & Minte, 2019, p. 110).

CITA: Jiménez Arriagada, V., Pañales Faz, G., & Lobos Sepúlveda, M. (17 de Agosto de 2020). INVESTIGACIONES DEL CÓMIC EN EL ÁREA DE LA DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA EN HISPANOAMÉRICA. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 25(85), 375-393.

Obtenido de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662020000200375&script=sci_arttext



Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica

[el cómic] despiertan a lectores desmotivados; estimulan la creación, y son una potente herramienta en la formación en lectura de imágenes. América Latina está en mora de explorar desde distintas disciplinas y oficios las posibilidades de la narración secuencial. Es importante promover la producción de historietas, novelas gráficas, *quadrinhos*², *fanzines*³ y *tebeos*,⁴ así como fomentar su circulación y lectura en diversos ámbitos sociales. El cómic debe acceder a la escuela, a la biblioteca, a las librerías y a los hogares, de manera que personas de todas las edades puedan ejercer plenamente su derecho a la cultura (CERLALC, 2010:XII).

CITA: Lahera, D., & Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Debates por la Historia*, 9(1), 129-154.

Obtenido de: <https://vocero.uach.mx/index.php/debates-por-la-historia/article/view/629>



El profesor debe ser capaz de dirigir adecuadamente el proceso de construcción de conocimientos de los estudiantes y estos últimos deben ser capaces de obtener el aprendizaje necesario para cada etapa lectiva. Es así, que tanto el docente como el estudiante, participan activamente en este proceso formativo. Esta noción supone -ante todo- cambiar la mirada y asumir la enseñanza de la historia en términos de desarrollo de la percepción, la interpretación y la orientación históricas (González, 2006, p. 21).

CITA: Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 075-092.

Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>



participación y dirección del juego” (p. 54), darle mayor atención a que la actividad que se desee proponer esté acorde con los contenidos vistos, si no, no tendría el mismo efecto. Algo que la autora no menciona y que sería necesario conocer es que la actividad debe estar acorde con el nivel del estudiantado, es decir no muy fácil porque se aburren y tampoco muy difícil porque se pueden desmotivar.

En este proceso de enseñanza-aprendizaje las tareas que debe cumplir el estudiantado vienen a marcar la diferencia en que una actividad alcance los fines deseados o no. Alcaraz et al (1993) establecían que “en cuanto al alumno, lo más significativo es probablemente la responsabilidad que asume en cuanto al aprendizaje” (p. 138), lo que ellos buscan más que todo es que exista ese deseo por parte de los y las estudiantes de llevar la materia al día, para que cuando llegue la oportunidad de trabajar con los juegos didácticos se puedan aprovechar de la mejor forma, para lograr reforzar ese aprendizaje.

CITA: Palacios, J., & Barreto, G. (2021). Breve análisis de los métodos empleados en la enseñanza de la historia en educación básica. *Revista Sociedad y Tecnología*, 65-73.

Obtenido de: <http://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/77>



A lo largo del tiempo, la enseñanza de la historia, se ha visto envuelta en acciones metodológicas tradicionalistas y poco influyentes para la participación reflexiva del estudiante. El maestro como gestor del conocimiento, se limitaba a la comprensión de reseñas históricas, mediante el texto de trabajo; desestimando la búsqueda de alternativas didácticas atractivas, que cambiarán el sentido de aprender historia.

En la actualidad, se han implementado un sinnúmero de herramientas, de métodos y estrategias, que permiten dinamizar los contenidos históricos, pero lamentablemente, aún es latente en los salones de clase actividades monótonas y memorísticas en la asimilación de hazañas del pasado, desvalorizando la capacidad creativa en los escolares del hoy. Así, la labor docente en historia, demuestra una carencia en el dominio de estrategias activas, para el desarrollo de habilidades intelectuales que permitan la comprensión e interpretación de los hechos históricos a través de la conciencia crítica

CITA: Peñate, F., & Botella, E. (2019). Juegos de Paz. Elaboración en el Aula de Juegos Históricos Cooperativos. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 8(1), 163-180.

Obtenido de: <https://repositorio.uam.es/handle/10486/687638>



El análisis crítico de la faceta lúdica suele ser ignorado por quienes emplean dichas herramientas, incluso en educación superior, y compete a la disciplina del *game design*, enfocada a la creación de productos interactivos sólidos y entretenidos. Además, requieren la creación de un sistema de reglas que permita a las jugadoras interactuar satisfactoriamente con los elementos y el entorno de juego a la vez que entretienen. Para lograrlo se necesita generar una aproximación epistemológica novedosa, que cuestione el historicismo y positivismo decimonónico que sigue constriñendo los usos del pasado, tiñéndolo con una perspectiva occidental, imperialista y competitiva (transparente, en muchas ocasiones, tanto para los y las docentes como para el estudiantado), que también permea a su dimensión lúdica, por la hegemonía cultural del mundo en el que vivimos. Además, no se excluyen las herramientas de comunicación propias del siglo XXI como medios para narrar el pasado de forma científica. Nuestra aproximación considera críticamente dos aspectos de la cultura hegemónica actual relevantes para la pedagogía: la perspectiva imperialista y occidental de la historia, y la aproximación lúdica al aprendizaje en la educación superior, que suele ser competitiva y pasiva. Invertir esas tendencias empleando nuevas metodologías y nuevas tecnologías demanda una aproximación histórica post- y des-colonial, así como nuevas técnicas lúdicas y de aprendizaje cooperativo, utilizando, a la vez, nuevas herramientas de comunicación de este siglo.

CITA: Piedra Vera, S. E. (10 de Junio de 2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS. Revista Cognosis, 93-108.

Obtenido de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211>

Revista Cognosis

Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

ISSN 2588-0576

FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS

AUTORES: Shubert Enrique Piedra Vera¹
DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: shubertepv@gmail.com
Fecha de recepción: 03 - 05 - 2018 Fecha de aceptación: 10 - 06 - 2018

RESUMEN

El presente artículo es un avance de una investigación cualitativa en curso que el autor lleva cabo. Esta primera fase tuvo un alcance exploratorio, su objetivo fue identificar los Factores que Aportan las Actividades Lúdicas en los Contextos Educativos. Para la recopilación de la información se empleó el arqueológico heurístico de fuentes documentales bibliográficas (textos, artículos, tesis relacionadas) y sistematizadas en la tabla 1 y 2 respectivamente. Los hallazgos evidencian la importancia de llevar a cabo actividades lúdicas en los contextos educativos, ya que permiten el desarrollo de competencias técnicas y competencias ciudadanas. Se identificaron aproximadamente más de 30 factores que aportan las actividades lúdicas, de las cuales la que mayormente se repite en los discursos es la creatividad y el aprendizaje significativo (competencias técnicas), así como también la participación y la socialización (competencias ciudadanas).

PALABRAS CLAVE: Actividades Lúdicas; Factores; Educación; Competencias.

FACTORS THAT CONTRIBUTE THE LUDICAS ACTIVITIES IN THE EDUCATIONAL CONTEXTS

ABSTRACT

This article is an advance of an ongoing qualitative research carried out by the author in the Latin American Faculty of Social Sciences, Ecuador (FLACSO). This first phase had an exploratory scope; its objective was to identify the Factors that contribute the LudicasActivities in the Educational Contexts. For the collection of information, the heuristic archival of bibliographic documentary sources (texts, articles, related theses) was used and systematized in table 1 and 2 respectively. The findings show the importance of carrying out ludicas activities in educational contexts, since they allow the development of technical skills and citizen competencies. Approximately more than

¹ Magíster de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales sede Ecuador (FLACSO), Magíster en Gestión Pública, Instituto de Altos Estudios Nacionales (IAEN), Ingeniero Industrial, Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, Docente en el Servicio Ecuatoriano de Capacitación Profesional (SECAF), Ex funcionario de la Secretaría de Educación Superior, Ciencia Tecnología e Innovación (SENESCYT).

Vol. III. Año 2018. Número 2, Abril-Junio

93

Sostienen que todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a *pensar y actuar* en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: *participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.*

CITA: Real, Y., & Yunda, G. (2021). Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica. ESTOA, 10(19), 97-113.

Obtenido de: http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-92742021000100097



En la enseñanza de historia, la mayoría de los profesores han abandonado aquellas explicaciones que se limitaban a describir listados de hechos, personajes y fechas históricas, que los alumnos debían memorizar y luego recitar en los exámenes. De esta manera, los juegos de historia educativos pueden ser usados como alternativa para que el aprendizaje de la historia sea una experiencia motivadora (Nor Azan, Azizah y Wong Seng, 2009). El docente diseña las dinámicas, mecánicas y componentes creando escenarios y narrativas para hacer el aprendizaje atractivo, combinando estrategias didácticas en las

CITA: Sánchez Domínguez, J., Castillo Ortega, S., & Hernández López, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-16. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>



A modo de introducir rápidamente en los principios teóricos que Vigotsky estableció dentro de su teoría, se puede referir sintéticamente al menos tres puntos de partida; primero, que la psicología humana y por lo tanto la infantil tiene un origen social y una estructura mediatizada; segundo, que el desarrollo de los procesos psicológicos se manifiesta en la actividad y tercero, será la actividad la condición y el modo en que se pueda dar cuenta de la operación de los procesos cognitivos (Solovieva, 2014). En el marco de estas consideraciones Shuare y Montealegre (1997) refieren que Vigotsky será aún más radical al proponer dentro de su teoría al juego como la *actividad rectora* mediante la cual se pone en marcha el desarrollo y control de los procesos psicológicos. Es decir que, según Vigotsky (1984) el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras.

CITA: Sánchez Ibáñez, R., Campillo Ferrer, J., & Guerrero Romera, C. (2020). Percepciones del profesorado de primaria y secundaria sobre la enseñanza de la historia. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 5776.

Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7856915>



necesidades (Nikolopoulou, 2020; Zou, 2020). En la enseñanza de las ciencias sociales también se están incorporando estas prácticas educativas que favorecen un enfoque más centrado en el alumnado (Olmos, 2018; Vicent & Platas, 2018; Vichiato & Garcia de la Vega, 2018). A ello ha contribuido el avance en el área de Didáctica de las ciencias sociales de líneas de investigación centradas en el fomento del pensamiento histórico y geográfico, que contribuyen a dejar atrás el modelo de enseñanza tradicional basado en la memorización de conocimientos teóricos.

La apuesta por una enseñanza por competencias en los años noventa del pasado siglo contribuyó al desarrollo de una serie de trabajos centrados en definir, cuáles eran las competencias relacionadas con la disciplina histórica. Así, desde los trabajos de Wineburg (1991) y Seixas

CITA: Sanz, N., & Alonso, A. (2020). La Scape Room como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la historia en educación infantil. *Didácticas Específicas*, 22, 7-25.

Obtenido de: <https://revistas.uam.es/didacticasespecificas/article/view/11432>



En el contexto de la gamificación, aparece un nuevo término: Escape Room. Traducida como "habitación de escape". Se trata de un juego dirigido, enfocado principalmente a los adultos, novedoso y en pleno auge en nuestra sociedad. Las Escape Rooms, también llamadas juegos de escape, son definidas como que implican una completa involucración basada en el trabajo en equipo. En ellos los jugadores descubren pistas, resuelven acertijos, puzles y misiones pasando por una o varias estancias, con el fin de alcanzar un objetivo final con un límite de tiempo (Nicholson, 2015).

Teniendo en cuenta la novedad de este recurso, cabe esperar que su aplicación en el aula sea más novedosa todavía. Debido a esto, el término Escape Room educativa no se encuentra todavía suficientemente acotado. Así, proponemos la definición de Juego de Escape educativo como aquel que, utilizando la faceta lúdica de las Escape Rooms ordinarias, guía a los alumnos hacia el aprendizaje de los conocimientos correspondientes a su etapa, contando con el maestro como orientador durante todo el proceso. Están ambientadas y diseñadas en función del conocimiento que se quiera trabajar, aunque cuentan con la posibilidad de proyectarse como una herramienta multidisciplinar que finalmente conduce a una didáctica concreta.

CITA: Soler Cifuentes, D., Viancha Rincón, E., Mahecha Escobar, J., & Conejo Carrasco, F. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 5(9), 68-82. doi:<https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.11050906>

Obtenido de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=573970382005>



Finalmente, se establece que los estudiantes presentan sentimientos como la frustración al no poder realizar actividades en matemáticas en los tiempos determinados y emocionalmente se sienten a gusto al realizar actividades lúdicas, juegos. Los sentimientos pueden influir en la actitud de los estudiantes, en la conducta a nivel académica y así mismo en el rendimiento, llevando a no plantear retos en el aprendizaje: "no sé cómo se hace y no tengo quien me explique" (Estudiante Institución Pública 8, 2020), "no entiendo" (Estudiante Institución Pública 1, 2020). Se concluye que los estudiantes deben aprender a dirigir y controlar sus pensamientos, sentimientos y acciones para un aprendizaje autorregulado. Entre las conductas a fortalecer están la atención, el repaso y las percepciones de su autoeficacia para ser constructores de su propio aprendizaje y alcanzar el éxito.

CITA: Solís García, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. Voces de la Educación, 43-51.

Obtenido de: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02516612/>



Como hemos comprobado el juego tiene un importante papel en el desarrollo de la afectividad e identidad en las etapas iniciales permitiendo la libre expresión de emociones y el uso de la imaginación. Asimismo no cabe duda tampoco de la importancia de esta actividad para el adecuado desarrollo psicomotor del niño ayudando a la integración sensoriomotora y contribuyendo por ello también al progreso de las estructuras cognitivas. En cuanto al desarrollo de la creatividad y la flexibilidad el juego cobra un protagonismo especial, de igual modo mediante el juego se adquieren pautas de comunicación y socialización.

CITA: Sosa Espinosa, A., Gielen, E., Palencia Jiménez, J. S., Pérez Alonso, Y., Moreno Navarro, M. S., Temes Córdovez, R. R., . . . Trenor Galindo, M. M. (2018). El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica: El territorio en Juego. IN-RED 2018 IV.

Obtenido de: <https://riunet.upv.es/handle/10251/113212>

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
IN-RED 2018
Congreso IN-RED 2018
UPV 19 y 20 de Julio de 2018
De: <https://riunet.upv.es/handle/10251/113212>

El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica: El territorio en Juego

Asenet Sosa Espinosa^a, Eric Gielen^b, José Sergio Palencia Jiménez^c, Yaiza Pérez Alonso^d, María Salomé Moreno Navarro^e, Rafael Ramón Temes Córdovez^f, José Luis Miralles García^g, María Mercedes Trenor Galindo^h

^aDepartamento de Urbanismo, asosa@uv.es; ^bDepartamento de Urbanismo, rgielen@ub.edu; ^cDepartamento de Urbanismo, jspalencia@ub.edu; ^dDepartamento de Urbanismo, yaperez@ub.edu; ^eDepartamento de Urbanismo, mmoreno@ub.edu; ^fDepartamento de Urbanismo, rtemes@ub.edu; ^gDepartamento de Urbanismo, jlmiralles@ub.edu; ^hDepartamento de Urbanismo, mtrenor@ub.edu

Abstract
The game learning as a didactic strategy in matters of Urban and Regional Planning is the challenge of the Project of Innovation and Educational Improvement (PIME) "The territory in play". The project aimed to build a teaching-learning environment that encourages students to create their own knowledge and experience, through the design of a board game. The proposal is designed to alleviate the weaknesses and threats detected, strengthen the strengths and take advantage of the possibilities of the didactic play resource, to improve learning, apply knowledge, reflect on the territory and motivate students.

The results of the first phase of the PIME are presented here, in which using a methodology based on inductive and reflexive techniques, three commercialized games are tested. The games tested propose extreme situations: absolutely cooperative, absolutely competitive, with collaboration being a commercial instrument and sustainability a principle that is little contemplated or nullified. However, each provide elements and that, properly combined into the very model of game playing techniques interesting, may be useful for improving learning and therefore the results of students of Urban and Regional Planning, ultimate end of PIME that is presented here.

Keywords: game learning, active methodology, cooperation-opposition game, spatial planning

Resumen
El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica en materias de Ordenación del Territorio y Urbanismo es el reto del Proyecto de Innovación y Mejora Educativa (PIME) "El territorio en juego". Se pretende construir un entorno de enseñanza-aprendizaje que estimule

 2018, Universitat Politècnica de València
Congreso IN-RED (2018)

El juego didáctico es una estrategia de enseñanza y aprendizaje que se puede usar en cualquier etapa educativa. La actividad lúdica es atractiva, motivadora y capta la atención (Chacón, 2008). Además, la relación entre juego y aprendizaje es natural pues desde la infancia el juego es parte del aprendizaje. Su utilización es relativamente común en la enseñanza de las matemáticas en edades tempranas. Sin embargo, su presencia es muy limitada en el ámbito universitario (Gaete-Quezada, 2010). Esto se debe a dos motivos

CITA: Suárez Cretton, X., Castro Méndez, N., & Muñoz Vilche, C. (10 de Febrero de 2020). Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1-18. doi:<http://doi.org/10.15359/ree.24-2.2>

Obtenido de: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582020000200020&script=sci_arttext



En la formación universitaria, el juego de roles es una técnica de aprendizaje activa que proporciona la posibilidad de combinar nuevos conocimientos o información con conocimientos previos (DeNeve y Heppner, 1997). El juego de roles promueve el uso de un enfoque profundo de aprendizaje que exige la interacción y colaboración del estudiantado al favorecer aprendizajes significativos (Schaap, 2005). El uso de un enfoque profundo se refiere a un tipo de procesamiento de la información del estudiantado orientado a comprender el significado del material que debe aprenderse. En contraposición, el uso de un enfoque superficial se dirige a un procesamiento de información orientado en el aprendizaje de la información en sí misma, mediante estrategias más memorísticas (Freiberg y Fernández, 2016). Según los autores, el uso de un enfoque por sobre el otro depende de las acciones de cada docente. En este caso, el uso del juego de roles como estrategia docente favorece un aprendizaje comprensivo propio del aprendizaje significativo.

CITA: Vega, N., Flores, R., Flores, I., Hurtado, B., & Rodríguez, J. (2019). Teorías del aprendizaje. XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan, 51-53.

Obtenido de: <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/xikua/article/view/4359>



Isabel Garcia define el aprendizaje como todo aquel conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que suceden en la vida diaria, de esto modo se adquieren conocimientos, habilidades, destrezas, aptitudes, etc. Esto se conseguirá a través de la experiencia, la observación y la instrucción. Existen varias teorías en torno a por qué y cómo los seres humanos a continuación se describirán brevemente las citadas en el presente trabajo.

CITA: Yagiúé, M. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en básica secundaria. Revista Conrado, 14(65), 106-111.

Obtenido de: <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>



La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano siendo parte constitutiva, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarlo a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso. Siempre se ha relacionado a los juegos con la infancia y mentalmente se han puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación seria y profesional y la verdad es que esto dista mucho de la realidad. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje, más aún en la vida del escolar que debido a su proceso evolutivo, cognitivo, social, debe ser orientado a lo lúdico, inclusive hasta en la edad adulta.

Machala, 9 de Noviembre 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg. Sc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lcdo. Julio Lalangui Pereira Mg. Sc.

DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I

Presente

De mi consideración

Yo, Génesis Giovanna Freire Llivigañay, estudiante del SEPTIMO P.A.O paralelo "B" jornada nocturna periodo 2021 – 2 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds. para dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN "Proyecto Integrador"

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente,

Génesis Giovanna Freire Llivigañay

F 

C.I. 0705525590

Machala, 9 de Noviembre 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg. Sc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lcdo. Julio Lalanguí Pereira Mg. Sc.

DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I

Presente

De mi consideración

Yo, Ariana Nicole Hidalgo Castro, estudiante del SEPTIMO P.A.O paralelo "B" jornada nocturna periodo 2021 – 2 de la carrera de Educación Básica me dirijo a Uds. para dar a conocer que he procedido a seleccionar como MODALIDAD DE TITULACIÓN "Proyecto Integrador"

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente,

Ariana Nicole Hidalgo Castro



C.I. 0705324465

Machala, 9 de Noviembre 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg.Sc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lcdo. Julio Lalangui Pereira Mg. Sc.

DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I

Presente

De mi consideración

Nosotras, Génesis Giovanna Freire Llivigañay y Ariana Nicole Hidalgo Castro, estudiantes del SEPTIMO P.A.O paralelo "B" jornada nocturna periodo 2021 – 2 de la carrera de Educación Básica nos dirigimos a Uds. para dar a conocer que de manera voluntaria hemos considerado realizar el trabajo de titulación en forma grupal.

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente,

Génesis Giovanna Freire Llivigañay

Ariana Nicole Hidalgo Castro

F. .....

C.I. 0705525590

F. .....

C.I. 0705324465

Machala, 9 de Noviembre 2021

Srs.

Lcda. Nasly Tinoco Cuenca Mg.Sc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Dr. Alex Rivera Ríos Mg. Sc.

COORDINADOR DE TITULACIÓN DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Lcdo. Julio Lalangui Pereira Mg. Sc.

DOCENTE DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE TITULACIÓN I

Presente

De mi consideración

Nosotras , Génesis Giovanna Freire Llivigañay y Ariana Nicole Hidalgo Castro, estudiantes del SEPTIMO P.A.O paralelo "B" jornada nocturna periodo 2021 – 2 de la carrera de Educación Básica nos dirigimos a Uds. para dar a conocer el tema seleccionado para la realización del trabajo de titulación MODALIDAD Proyecto Integrador previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación.

Información que doy a conocer para los fines legales correspondientes.

Atentamente

Génesis Giovanna Freire Llivigañay

Ariana Nicole Hidalgo Castro

F 

C.I. 0705525590

F 

C.I. 0705324465

Pasaje, 1 de Diciembre 2021

Lic.

Carmen Cristina Morales Orellana

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MANUELA CAÑIZARES

Presente

De mi consideración

Nosotras, Génesis Giovanna Freire Llivigañay y Ariana Nicole Hidalgo Castro, estudiantes del SEPTIMO P.A.O paralelo "B" jornada nocturna periodo 2021 – 2 de la carrera de Educación Básica nos dirigimos a Ud. de la manera más comedida posible para solicitarle se nos permita realizar la investigación con la temática **Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela "Manuela Cañizares" periodo 2021-2022**, misma que corresponde al proceso de titulación como requisito previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Básica.

Esperando su respuesta positiva anticipamos nuestra gratitud.

Atentamente,

Génesis Giovanna Freire Llivigañay

Ariana Nicole Hidalgo Castro

F 

C.I. 0705525590

F 

C.I. 0705324465



**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"MANUELA CAÑIZARES"**

Dirección: 9 de Octubre E.O. Basado y César Maldonado
E-mail: manuelacanzares14@hotmail.com
Teléfono: 2 915 271



Srtas.

Génesis Giovanna Freire Llivigañay

Ariana Nicole Hidalgo Castro

ESTUDIANTES DE SÉPTIMO PAO "B" JORNADA NOCTURNA, PERÍODO 2021-2022 DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UTMACH.

De mis consideraciones:

Es grato dirigirme a Uds. para expresarles un saludo efusivo y augurarles toda clase de éxitos en su carrera estudiantil.

Dando contestación a su oficio presentado el 1 de Diciembre del 2021 en el que solicitan se les permita realizar la investigación sobre la temática JUEGOS LÚDICOS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO EGB, ESCUELA "MANUELA CAÑIZARES" PERÍODO 2021, misma que corresponde al proceso de titulación como requisito previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Básica, comunico a ustedes que constituye una gran responsabilidad aceptar su pedido, sin embargo, asumo este compromiso con la condición de que los datos que se obtengan se conserven en absoluta reserva y se utilicen únicamente con fines del presente estudio.

Atentamente

Lic. Carmen Cristina Morales Orellana



GUÍA DIDÁCTICA DEL USO DE JUEGOS LÚDICOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE HISTORIA



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"MANUELA CAÑIZARES"

AUTORAS:

Génesis Giovanna Freire Llivigañay

Ariana Nicole Hidalgo Castro

PRESENTACIÓN

Mediante esta Guía Didáctica se brinda la descripción de 3 juegos lúdicos (*¿De quién se trata?*, *Escapa del aula*, *Creando una historieta*) a los docentes del cuarto grado para su implementación en las clases de Historia que mejoren la enseñanza aprendizaje debido a la importancia de que los niños participen activamente con los contenidos que desarrollan transportándose a momentos históricos usando su imaginación y de igual manera valorando la historia del país con la que construye su identidad.

En los fines académicos y pedagógicos del uso de juegos lúdicos se encuentra el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, la creatividad, el pensamiento histórico y la toma de decisiones; lo que incide significativamente en el estudiantado generando motivación y deseos de aprender gracias a la ejecución de esta guía didáctica, a favor de mejorar la enseñanza aprendizaje en el componente de historia.

OBJETIVO GENERAL

Brindar orientaciones a los docentes para mejorar la enseñanza aprendizaje de Historia de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares” mediante la utilización de juegos lúdicos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Facilitar a los docentes juegos lúdicos que ayuden al estudiante a la construcción de conocimientos acerca de la historia.
- Motivar a los docentes a la implementación de juegos lúdicos en sus planificaciones para estimular en los estudiantes un aprendizaje activo, autónomo y cooperativo.
- Favorecer la participación activa mediante juegos lúdicos que motiven, diviertan y enseñen a los estudiantes.

DETALLE DE LOS JUEGOS LÚDICOS

Juego lúdico	Objetivo	Duración	Recursos	Descripción
¿De quién se trata?	Reconocer y valorar personajes relevantes de la historia agudizando el ingenio y la creatividad.	60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vestuario de personajes ▪ Utilería 	Este juego de roles busca llevar a cabo la caracterización de personajes históricos con sus hazañas o acontecimientos importantes; en la que un estudiante dramatiza y los demás intentan adivinar de qué personaje se trata.
Escapa del aula	Repasar los lugares históricos del Ecuador resolviendo pruebas para desarrollar la concentración, la memoria, la observación y la imaginación.	45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Imágenes ▪ Cilindro para insertar la combinación del candado 	Es un Escape Room educativo donde los estudiantes deben resolver 3 pruebas sobre los lugares históricos del Ecuador para encontrar el código que les permita escapar de la habitación (aula de clase).
Creando una historieta	Ilustrar las características de los grupos sociales y étnicos del Ecuador para manifestar ideas, emociones y experiencias.	45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hojas de papel ▪ Lápices ▪ Esferográficos ▪ Colores ▪ Reglas 	Esta actividad trata de plasmar cooperativamente en una historieta las características de los grupos sociales y étnicos del Ecuador creando escenarios originales y exponiéndolos con el curso.


APLICACIÓN DE LOS JUEGOS
LÚDICOS EN LAS PLANIFICACIONES
DE CUARTO GRADO



PLAN DE CLASE N°1



Nombre de la institución: ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MANUELA CAÑIZARES"				
Nombre del docente:				Fecha:
Área: Ciencias Sociales	Grado: Cuarto E.G.B.	Año lectivo:	2021-2022	
Asignatura	Estudios Sociales	Tiempo:	80 minutos	
Unidad didáctica:	Historias de mi país			
Tema de la clase:	Juego de roles de personajes destacados del Ecuador			
Objetivo de la clase:	Reconocer personajes destacados del Ecuador a través del juego lúdico <i>¿de quién se trata?</i> para conocer sus hazañas y acontecimientos importantes.			
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicadores de evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de evaluación
CS.2.1.8. Reconocer acontecimientos, lugares y personajes de la localidad, parroquia, cantón, provincia y país, destacando su relevancia en la cohesión social e identidad local o nacional.	<p><u>ACTIVIDADES INICIALES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo y Bienvenida (2 min) - Revisar la información que brinda el texto del estudiante sobre personajes históricos (Eugenio Espejo, Tránsito Amaguaña, Juan Montalvo, Manuela Cañizares), de los 	<ul style="list-style-type: none"> - Texto del estudiante - Cuaderno de notas - Esferográficos - Juego lúdico ▪ Vestuario de personajes ▪ Utillería 	I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad,	<p>Actividad: Juego de roles</p> <p>Técnica: Análisis del desempeño</p> <p>Instrumento: Rúbrica</p>

	<p>cuales previamente se le asignó a cada uno para interpretar (8 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pedir a los estudiantes que analicen las características y cualidades de sus personajes. <p><u>ACTIVIDADES DE DESARROLLO Y ACTUACIÓN:</u></p> <p>- Enunciación de la temática y su objetivo (2 min)</p> <p>- Desarrollo del juego lúdico (60 min)</p> <p>Las reglas del juego son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Participar en un orden dado por la docente  <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respetar la participación de cada uno ▪ Adivinar de qué personaje histórico se trata cada interpretación 		<p>parroquia, cantón, provincia y país.</p>	
--	--	--	---	--



- El que más haya adivinado personajes, será acreedor de una medalla con el número 1



Otros aspectos

- Usar vestuario correspondiente al personaje a interpretar
- Llevar utilería para el escenario

ACTIVIDADES FINALES:

- Realizar un diálogo con los estudiantes referente al juego lúdico que se ha realizado (8 min)

ELABORADO		REVISADO	APROBADO
Docente:		Coordinador del subnivel:	Directora:
Firma:		Firma:	Firma:
Fecha:		Fecha:	Fecha:

RÚBRICA PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO DEL ESTUDIANTE EN EL JUEGO LÚDICO

CATEGORÍA	ADECUADO	MEJORABLE	NO APROPIADO
EXPRESIÓN CORPORAL	Utiliza adecuadamente el espacio, realiza distintos gestos	Se mueve poco por el espacio, realiza pocos gestos	Se queda en un solo lugar, no hace gestos
EXPRESIÓN ORAL	Utiliza matices y un buen tono de voz	Su tono de voz no es tan fuerte	su tono de voz es muy bajo
VESTIMENTA	Se preocupa de su vestimenta y maquillaje según el personaje asignado	Su vestimenta o maquillaje no es acorde al personaje asignado	No trae vestimenta para la representación del personaje asignado
REGLAS	Cumple con las reglas del juego	Cumple parcialmente con las reglas del juego	No cumple con las reglas del juego

PLAN DE CLASE Nº2



Nombre de la institución: ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MANUELA CAÑIZARES"				
Nombre del docente:				Fecha:
Área: Ciencias Sociales	Grado: Cuarto E.G.B.	Año lectivo:	2021-2022	
Asignatura	Estudios Sociales	Tiempo:	80 minutos	
Unidad didáctica:	Historias de mi país			
Tema de la clase:	Escape Room lugares históricos			
Objetivo de la clase:	Repasar los lugares históricos del Ecuador a través del juego lúdico <i>escapa del aula</i> para apreciar el patrimonio natural y cultural del país.			
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicadores de evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de evaluación
CS.2.1.10. Localizar y apreciar el patrimonio natural y cultural de la localidad, parroquia, cantón, provincia y país, mediante la identificación de sus características y el reconocimiento de la	<p>ACTIVIDADES INICIALES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo y Bienvenida (2 min) - Activar conocimientos previos a través de preguntas exploratorias (10 min) ▪ ¿Cuántas provincias del país has visitado? 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego lúdico ▪ Imágenes ▪ Cilindro para insertar la combinación del candado 	I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad,	<p>Actividad: Escape Room</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p>

<p>necesidad social de su cuidado y conservación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Alguna de ellas tenía algún lugar interesante, con historia? ▪ ¿Qué lugar histórico del país te gustaría visitar? <p><u>ACTIVIDADES DE DESARROLLO Y ACTUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Enunciación de la temática y su objetivo (2 min) - Hablar de algunos lugares históricos del país (11 min) - Desarrollo del juego lúdico (45 min) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dividir a los estudiantes en grupos de 3 – 5 integrantes ▪ Dar instrucciones de cómo se desarrollará el juego ▪ Cada equipo resuelve los siguientes retos para hallar un código compuesto de 3 dígitos <p>1: Armar un puzzle con la imagen del centro histórico de Cuenca, que a su término podrán fijarse que en la parte trasera se ha formado un número (dígito del código)</p>		<p>parroquia, cantón, provincia y país.</p>	
---	---	--	---	--



2: Se les dicta la adivinanza
"La mayor parte de su centro
histórico consta de iglesias
conservadas con las
características coloniales al
igual que museos, ¿de qué
ciudad se trata?" (el número
de letras en el nombre de la
ciudad es un dígito del
código)



3: Observar las imágenes del
centro histórico de Guayaquil
y contar cuantas especies de
fauna se encuentran presentes
(el número obtenido es un
dígito del código)



- Gana el primer equipo en insertar el código en el cilindro que tiene ocultos los números que forman la combinación del candado de 3 dígitos para abrir la puerta del aula de clase



ACTIVIDADES FINALES:

- Retroalimentación final con los estudiantes referente a la temática abordada en el juego lúdico que se ha realizado (10 min)

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docente:	Coordinador del subnivel:	Directora:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Grupo a evaluar: cuarto grado EGB

Objetivo: Evaluar el desempeño de los estudiantes en el desarrollo del juego lúdico.

Nº	ACCIONES A EVALUAR	REGISTRO DE CUMPLIMIENTO			OBSERVACIONES
		SI	NO	A VECES	
1	Se integra a un equipo de trabajo en el desarrollo de las actividades				
2	Comprende las instrucciones y reglas del juego				
3	Participa activamente en el juego propuesto				
4	Relaciona contenidos trabajados previamente				
5	Aprecia el patrimonio natural y cultural del país				
6	Pone en práctica la concentración, la memoria, la observación y la imaginación				
7	Concluye el juego con los criterios establecidos para su realización				
8	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego				

PLAN DE CLASE N°3



Nombre de la institución:		ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MANUELA CAÑIZARES"		
Nombre del docente:				Fecha:
Área:	Ciencias Sociales	Grado:	Cuarto E.G.B.	Año lectivo:
Asignatura	Estudios Sociales			Tiempo:
Unidad didáctica:		Historias de mi país		
Tema de la clase:		Historieta de los grupos sociales y étnicos del Ecuador		
Objetivo de la clase:		Describir grupos sociales y étnicos del Ecuador a través del juego lúdico <i>creando una historieta</i> para construir el sentido de la identidad y la unidad nacional.		
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			Indicadores de evaluación de la unidad	Técnicas e instrumentos de evaluación
CS.2.1.11. Describir la diversidad humana, cultural y natural a través del análisis de los grupos sociales y étnicos que forman parte del barrio, comunidad, parroquia, cantón, provincia y país, con el fin de reconocerlas como	<p><u>ACTIVIDADES INICIALES:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo y Bienvenida (2 min) - Activar conocimientos previos a través de preguntas exploratorias (10 min) 	<ul style="list-style-type: none"> - Historieta https://www.storyboardthat.com/storyboards/arteycultura10/diversidad-etnica - Texto del estudiante - Cuaderno de notas - lapiceros 	I.CS.2.4.1. Reconoce las características más relevantes (actividades culturales, patrimonios, acontecimientos, lugares, personajes y diversidad humana, natural, cultural y actividades económicas y atractivos turísticos) de su localidad,	<p>Actividad: Historieta</p> <p>Técnica: Análisis del desempeño</p> <p>Instrumento: Rúbrica</p>

<p>componentes de un país diverso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación y análisis de una historieta sobre la diversidad étnica ▪ Preguntar ¿Consideras que todas las personas que habitamos el país lucimos iguales y tenemos la misma cultura? ▪ Preguntar ¿Cuántas culturas conoces? <p><u>ACTIVIDADES DE DESARROLLO Y ACTUACIÓN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Enunciación de la temática y su objetivo (2 min) - Exposición del tema y sobre la realización de una historieta (13 min) - Desarrollo del juego lúdico (45 min) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se organiza a los estudiantes en parejas para realizar una historieta sobre los grupos sociales y étnicos del Ecuador 	<p>- Juego lúdico</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hojas de papel ▪ Lápices ▪ Esferográfico ▪ Colores ▪ Reglas 	<p>parroquia, cantón, provincia y país.</p>	
--	--	---	---	--



- Los estudiantes crean un guion para acompañarlo de gráficos en la historieta
- Exposición de las historietas con el curso



- Escoger la historieta que mejor representa la temática



ACTIVIDADES FINALES:

- Realizar un diálogo con los estudiantes referente al juego lúdico que se ha realizado (8 min)

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docente:	Coordinador del subnivel:	Directora:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

RÚBRICA PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO DEL ESTUDIANTE EN EL JUEGO LÚDICO

CATEGORÍA	ADECUADO	MEJORABLE	NO APROPIADO
MANEJO DEL CONTENIDO	Los miembros del equipo reconocen el contenido temático para plasmarlo en el juego	Los miembros del equipo reconocen el contenido temático para no consiguen plasmarlo en el juego	Los miembros del equipo no reconocen el contenido temático para plasmarlo en el juego
GRÁFICOS	Los gráficos van bien con el texto y hay una buena combinación de texto y gráficos	Los gráficos van bien con el texto, pero hay muchos que se desvían del mismo	Los gráficos no van con el texto, ni cuentan con un orden
ATRACTIVO DE LA HISTORIETA	La historieta tiene un formato excepcionalmente atractivo y una información bien organizada	La historieta tiene la información organizada	El formato de la historieta y la organización del material es confuso para el lector
EQUIPO	Colabora en el aprendizaje común	Participa de modo aislado	No participa en el aprendizaje común