



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADOS

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA Y/O DESARROLLO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN
ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA.

Autores:

Lcda. María Nicolle Solorzano Moreira

Lcdo. Jonathan Isaac Naula Niveló

Director:

Lic. Luis Felipe Frías Serrano, MGS.

Milagro, 2025

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, Solorzano Moreira María Nicolle, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado de Magister en Educación Básica, como aporte a la Línea de Investigación Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 30 de octubre de 2025

Solorzano Moreira María Nicolle

CC: 1315225480

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, Naula Niveló Jonathan Isaac, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado de Magister en Educación Básica, como aporte a la Línea de Investigación Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 30 de octubre de 2025

Naula Niveló Jonathan Isaac

CC: 0605519024

Aprobación del Director del Trabajo de Titulación

Yo, Luis Felipe Frías Serrano, en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por Solorzano Moreira María Nicolle y Naula Niveló Jonathan Isaac, cuyo tema es ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, que aporta a la Línea de Investigación Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad, previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Básica. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 30 de octubre de 2025

Lic. Luis Felipe Frías Serrano, MGS.

CC: 0913170577

Aprobación del tribunal calificador



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO FACULTAD DE POSGRADO ACTA DE SUSTENTACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los dieciocho días del mes de febrero del dos mil veintiséis, siendo las 09:00 horas, de forma VIRTUAL comparece a/la maestrante, GPSIC SOLORZANO MOREIRA MARIA NICOLLE, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mag Edu SALAVARRIA MELO PETITA ISABEL, Presidente(a), TORRES BURGOS STEVEN ARTURO en calidad de Vocal; y, Mag Edu MEZA HOLGUIN LUIS FRANCISCO que actúa como Secretario/a.

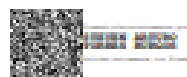
Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	58.00
DEFENSA ORAL	39.00
PROMEDIO	97.00
EQUIVALENTE	EXCELENTE

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 10:00 horas.



Mag Edu SALAVARRIA MELO PETITA ISABEL
PRESIDENTE(A) DEL TRIBUNAL



TORRES BURGOS STEVEN ARTURO
VOCAL



Mag Edu MEZA HOLGUIN LUIS FRANCISCO
SECRETARÍA DEL TRIBUNAL



GPSIC SOLORZANO MOREIRA MARIA NICOLLE
MAGISTER

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
FACULTAD DE POSGRADO
ACTA DE SUSTENTACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los dieciocho días del mes de febrero del dos mil veintiseis, siendo las 09:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, PEDAGOGÍA NAULA NIVELÓ JONATHAN ISAAC, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mag Edu SALAVARRIA MELO PETITA ISABEL, Presidente(a), TORRES BURGOS STEVEN ARTURO en calidad de Vocal; y, Mag Edu MEZA HOLGUIN LUIS FRANCISCO que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACIÓN	58.00
DEFENSA ORAL	38.33
PROMEDIO	96.33
EQUIVALENTE	EXCELENTE

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 10:00 horas.



Mag Edu SALAVARRIA MELO PETITA ISABEL
PRESIDENTE(A) DEL TRIBUNAL



TORRES BURGOS STEVEN ARTURO
VOCAL



Mag Edu MEZA HOLGUIN LUIS FRANCISCO
SECRETARIO(A) DEL TRIBUNAL



PEDAGOGÍA NAULA NIVELÓ JONATHAN ISAAC
MAGISTER

DEDICATORIA

Primero dar Gracias a Dios por permitirme llegar hasta aquí, algo que se veía muy difícil pero sus planes tan perfectos en los momentos indicados.

Dedico este trabajo a mi papá Edmundo Solórzano y mi mamá Rosa Moreira quienes me apoyaron desde el principio cuando era sola una idea, gracias a sus palabras y apoyo en cada momento hicieron que solo una idea fugas se convirtiera en una realidad, gracias por ser esa chispa que encendían las ganas de avanzar día con día, aunque estos se ponían muy difíciles, a Ronald y Jefferson mis hermanos gracias por ser apoyo incondicional y siempre apoyarme en mi camino profesional.

Gracias a mis amistades que estuvieron dándome sus palabras de apoyo en cada momento, a mis familiares que siempre están presentes en mi proceso de estudio profesional.

Y, por último, pero no menos importante, me dedico este trabajo por ser la perseverancia de continuar de pies, por el esfuerzo que día con día ponía para aprender nuevas cosas, por nunca decaer y avanzar. Y una dedicatoria especial a mi abuelita que vive en la gracia de Dios y que siempre creyó en mí y siempre animándome a continuar y superar mis miedos a los nuevos retos de la vida.
GRACIAS.

María Nicolle Solórzano Moreira

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso, por darme la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar esta meta.

A mis padres quienes ha sido mis líderes en guiarme en todo tiempo, por su amor y apoyo inquebrantable, y por enseñarme que los sueños se alcanzan con esfuerzo, fe y dedicación.

A mi esposa por estar a mi lado en los momentos más duros, por su gran paciencia, apoyo constante y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Tu compañía ha sido muy indispensable para alcanzar este peldaño en este logro.

A mis docentes que con su enseñanza y compromiso sembraron en la pasión de aprender para luego poder enseñar y servir a mi comunidad.

Y finalmente, me lo dedico a mí mismo por no abandonar, por la entrega, el esfuerzo y la fe con la que he enfrentado cada desafío en este camino académico.

Jonathan Isaac Naula Niveló

AGRADECIMIENTOS

El desarrollo de este trabajo de investigación refleja el compromiso con UNEMI Posgrado, expresando nuestro agradecimiento por el valioso proceso de profesionalización brindado por nuestra Alma Mater: Universidad Estatal de Milagro y con ello a la Facultad de Posgrado, junto con sus autoridades y docentes, de la misma manera en gratitud a nuestro tutor el Lic. Luis Felipe Frías Serrano, MGS., quien nos aportó con sus conocimientos científicos, su experiencia y sobre todo la paciencia, las cuales nos han permitido llevar a cabo este trabajo de investigación.

Agradecimiento especial la Unidad Educativa Monserrate Álava de González y a todos los miembros que la conforma, gracias por la amplia disposición de apertura para llevar a cabo la investigación propuesta, así mismo infinitas gracias a los estudiantes de Octavo grado de la promoción 2025-2026 y a los docentes que de la Básica Superior que formaron parte de esta investigación, por su cooperación y brindándome el espacio necesario para el cumplimiento de nuestros objetivos investigativos.

Gratitud a nuestros docentes, a los profesionales que nos ayudaron con las valoraciones de nuestras encuestas, aquellas amistades que nos ayudaron en determinados momentos durante nuestra formación académica y durante el proceso de titulación de posgrado, gracias a cada aportación hemos podido llegar a este punto tan gratificante.

Los Autores

Resumen

La motivación escolar representa un factor esencial en el rendimiento académico y en el desarrollo integral del alumnado por lo que de tal manera la aplicación de estrategias lúdicas se presenta como una alternativa Pedagógica efectiva para fomentar el interés y la participación activa. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo Diseñar estrategias pedagógicas lúdicas para el desarrollo de la motivación por el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica, por ello este estudio se desarrolló mediante un enfoque cuantitativo, y un alcance descriptivo, orientando a analizar la relación entre el uso de estrategias lúdicas y la motivación estudiantil. Se aplicó la técnica de la encuesta mediante cuestionarios estructurados dirigidos a estudiantes y docentes con la finalidad de obtener datos medibles y objetivos. Se emplearon técnicas como es la evaluación estructurada en unas encuestas alfa de Cronbach dirigida a docentes y estudiantes. La muestra fue de tipo no probabilístico transversal de un total de 112 estudiantes y de 15 docentes. Los resultados obtenidos evidenciaron que la implementación de estrategias lúdicas promueve significativamente la motivación escolar, incrementando el entusiasmo, la participación y el compromiso en el proceso de aprendizaje. Se concluye que las actividades lúdicas dentro de las clases contribuyen a un mejor desarrollo de ambiente educativo siendo estos más dinámicos, inclusivos y motivadores.

Palabras clave: Estrategias pedagógicas lúdicas; motivación; estudiantes; docentes; aprendizaje.

Abstract

School motivation is an essential factor in academic performance and the holistic development of students. Therefore, the application of play-based strategies is presented as an effective pedagogical alternative to foster interest and active participation. This research aims to design play-based pedagogical strategies to develop motivation for learning in eighth-grade students of Basic General Education. This study was conducted using a quantitative approach and a descriptive scope, focusing on analyzing the relationship between the use of play-based strategies and student motivation. The survey technique was applied using structured questionnaires administered to students and teachers to obtain measurable and objective data. Techniques such as structured evaluation were employed in Cronbach's alpha surveys administered to teachers and students. The sample was a non-probabilistic, cross-sectional sample of 112 students and 15 teachers. The results obtained showed that the implementation of play-based strategies significantly promotes school motivation, increasing enthusiasm, participation, and commitment to the learning process. It is concluded that play-based activities within the classroom contribute to a better educational environment, making it more dynamic, inclusive, and motivating.

Key-words: Playful pedagogical strategies; motivation; students; teachers; learning.

Lista de Figuras

Figura 1 <i>¿Me gusta asistir a clases por que aprendo nuevas cosas?</i>	47
Figura 2 <i>¿Siento curiosidad por los temas que enseña mi profesor/a?</i>	49
Figura 3 <i>¿Me esfuerzo por entender las materias, incluso cuando son difíciles?</i>	51
Figura 4 <i>¿Me siento feliz cuando aprendo algo que no sabía antes?</i>	53
Figura 5 <i>¿Las actividades divertidas o diferentes me ayudan a aprender mejor?</i>	55
Figura 6 <i>¿Participo con entusiasmo en las actividades del aula?</i>	57
Figura 7 <i>¿Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros/as?</i>	59
Figura 8 <i>¿Cuando el profesor propone juegos o dinámicas, me involucro activamente?</i>	61
Figura 9 <i>¿Me interesa cumplir con las tareas o trabajos escolares?</i>	63
Figura 10 <i>¿Trato de mejorar mis calificaciones cada trimestre?</i>	65
Figura 11 <i>¿Creo que estudiar me ayudará a tener un mejor futuro?</i>	67
Figura 12 <i>¿Me siento capaz de aprender si me esfuerzo?</i>	69
Figura 13 <i>¿Me siento orgulloso/a cuando logro buenos resultados en mis estudios?</i>	71
Figura 14 <i>¿Mis profesores me motivan a seguir aprendiendo?</i>	73
Figura 15 <i>¿Considero que el aprendizaje puede ser divertido si se usan actividades lúdicas?</i>	75
Figura 16 <i>¿Conozco los beneficios que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</i>	77
Figura 17 <i>¿Aplico actividades lúdicas de forma regular en mis clases?</i>	79
Figura 18 <i>¿Planifico actividades lúdicas considerando los intereses de mis estudiantes?</i>	81
Figura 19 <i>¿Dispongo de materiales y recursos adecuados para implementar actividades lúdicas?</i>	83
Figura 20 <i>¿Las actividades lúdicas incrementan la motivación y participación del estudiante?</i>	85
Figura 21 <i>¿El uso de juegos o dinámicas mejora la comprensión de los contenidos?</i>	87
Figura 22 <i>¿La lúdica favorece un ambiente de aprendizaje más positivo y colaborativo?</i>	89

Figura 23 <i>¿Considero que la lúdica puede adaptarse a cualquier área o asignatura?</i>	91
Figura 24 <i>¿Los docentes requieren capacitación para aplicar correctamente estrategias lúdicas?</i>	93
Figura 25 <i>¿Me gustaría incorporar con mayor frecuencia metodologías lúdicas en mi práctica docente?</i>	95

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Matriz de Operacionalización de Variable Independiente.</i>	36
Tabla 2 <i>Matriz de Operacionalización de Variable Dependiente.</i>	37
Tabla 3 <i>Validez del instrumento “Encuesta a Estudiantes”.</i>	41
Tabla 4 <i>Resumen de procesamiento de casos “Encuesta a estudiantes”.</i>	42
Tabla 5 <i>Estadísticas de fiabilidad “Encuesta a estudiantes”.</i>	42
Tabla 6 <i>Validez del instrumento “Encuesta a Docentes”.</i>	43
Tabla 7 <i>Resumen de procesamiento de casos “Encuesta a docentes”.</i>	43
Tabla 8 <i>Estadísticas de fiabilidad “Encuesta a docentes”.</i>	44
Tabla 9 <i>¿Me gusta asistir a clases por que aprendo nuevas cosas?</i>	47
Tabla 10 <i>¿Siento curiosidad por los temas que enseña mi profesor/a.?</i>	49
Tabla 11 <i>¿Me esfuerzo por entender las materias, incluso cuando son difíciles?</i>	51
Tabla 12 <i>¿Me siento feliz cuando aprendo algo que no sabía antes?</i>	53
Tabla 13 <i>¿Las actividades divertidas o diferentes me ayudan a aprender mejor?</i> ...	55
Tabla 14 <i>¿Participo con entusiasmo en las actividades del aula?</i>	57
Tabla 15 <i>¿Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros/as?</i>	59
Tabla 16 <i>¿Cuando el profesor propone juegos o dinámicas, me involucro activamente?</i>	61
Tabla 17 <i>¿Me interesa cumplir con las tareas o trabajos escolares?</i>	63
Tabla 18 <i>¿Trato de mejorar mis calificaciones cada trimestre?</i>	65
Tabla 19 <i>¿Creo que estudiar me ayudará a tener un mejor futuro?</i>	67
Tabla 20 <i>¿Me siento capaz de aprender si me esfuerzo?</i>	69
Tabla 21 <i>¿Me siento orgulloso/a cuando logro buenos resultados en mis estudios?</i>	71
Tabla 22 <i>¿Mis profesores me motivan a seguir aprendiendo?</i>	73
Tabla 23 <i>¿Considero que el aprendizaje puede ser divertido si se usan actividades lúdicas?</i>	75
Tabla 24 <i>¿Conozco los beneficios que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</i>	77
Tabla 25 <i>¿Aplico actividades lúdicas de forma regular en mis clases?</i>	79
Tabla 26 <i>¿Planifico actividades lúdicas considerando los intereses de mis estudiantes?</i>	81

Tabla 27 <i>¿Dispongo de materiales y recursos adecuados para implementar actividades lúdicas?</i>	83
Tabla 28 <i>¿Las actividades lúdicas incrementan la motivación y participación del estudiante?</i>	85
Tabla 29 <i>¿El uso de juegos o dinámicas mejora la comprensión de los contenidos?</i>	87
Tabla 30 <i>¿La lúdica favorece un ambiente de aprendizaje más positivo y colaborativo?</i>	89
Tabla 31 <i>¿Considero que la lúdica puede adaptarse a cualquier área o asignatura?</i>	91
Tabla 32 <i>¿Los docentes requieren capacitación para aplicar correctamente estrategias lúdicas?</i>	93
Tabla 33 <i>¿Me gustaría incorporar con mayor frecuencia metodologías lúdicas en mi práctica docente?</i>	95
Tabla 34 <i>Plan de Capacitación Docente: "El Docente como Arquitecto del Juego".</i>	120

Lista de Anexos

Anexo 1 <i>Árbol del Problema</i>	140
Anexo 2 <i>Matriz de Consistencia</i>	141
Anexo 3 <i>Encuesta a Estudiantes</i>	142
Anexo 4 <i>Encuesta a Docentes</i>	143

Índice / Sumario

Introducción.....	1
Capítulo I: El problema de la investigación	4
1.1 Planteamiento del problema	4
2.1 Delimitación del problema.....	6
1.2.1. Línea de investigación:	6
1.3 Formulación del problema.....	7
1.4 Preguntas de investigación	7
1.5 Determinación del tema	8
1.6 Objetivo general	8
1.7 Objetivos específicos	8
1.8 Hipótesis	8
1.9 Declaración de las variables	9
1.10 Justificación.....	9
1.11 Alcance y limitaciones.....	11
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	12
Antecedentes	12
2.2 Contenido teórico que fundamenta la investigación.....	17
2.3 Contenido Teórico Que Fundamenta La Investigación	17
CAPÍTULO III: Diseño metodológico	34
3.1 Tipo y diseño de investigación	34
3.2 Operacionalización de variables	36
3.2 La población y la muestra	38
3.2.1 Características de la población.....	38
3.2.2 Delimitación de la población	38
3.2.3 Tipo de muestra.....	38
3.3.5 Proceso de selección de la muestra	39

3.3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	39
3.5 Validez y confiabilidad.....	41
3.5.1 Cuadro de valoración.....	41
3.4 Procesamiento estadístico de la información	44
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados.....	45
4.1 Análisis de fiabilidad.....	45
4.1.1 Análisis de fiabilidad Encuesta a Estudiantes.....	45
4.1.2 Análisis de fiabilidad Encuesta a Docentes	46
4.2 Análisis Comparativo	47
4.2.1 Análisis de encuesta dirigida a estudiantes	47
4.1.3 Análisis de encuesta dirigida a docentes	77
CAPÍTULO V: Propuesta de Intervención	97
5.2 Conclusiones y Recomendaciones	124
5.2.1 Conclusiones	124
5.2.2 Recomendaciones	125
Referencias bibliográficas	126
Anexos	140

Introducción

La presente investigación se centra en el ámbito educativo, en el contexto de la Educación General Básica, lo cual la motivación en los estudiantes es un factor de estudio para su desarrollo en el rendimiento académico y participación activa en relación con las estrategias pedagógicas lúdicas. En los últimos años, se evidencia alto grado de investigaciones relacionado a la motivación en estudiantes y las diferentes estrategias de trabajo dentro del aula de clases, ya que se ha podido identificar poca motivación al aprendizaje redactados por los diferentes autores.

Por ello, la importancia de esta investigación se enfoca en poder contribuir al mejoramiento motivacional en los estudiantes Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Monserrate Álava de González, mediante la propuesta pedagógica para las diferentes asignaturas. Dentro del plano social, los resultados obtenidos y el análisis de los mismo contribuirán a beneficiar a los estudiantes, los cuales podrán experimentar a un aprendizaje más creativo y participativo adaptados a sus intereses. Los docentes se beneficiarían en la implementación de herramientas didácticas que podrán adaptar en sus clases y sobre todo a sus experiencias de la práctica profesional, incluyendo así a una educación más participa y dinámica.

Por consiguiente, este estudio tiene como objetivo general poder diseñar estrategias pedagógicas lúdicas para el desarrollo de la motivación por el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica, siguiendo con los objetivos específicos los cuales encontramos caracterizar el nivel de motivación de los estudiantes, así mismo fundamentar teórica las estrategias lúdicas como las actividades para el mejoramiento de la motivación en los estudiantes, y por último, proponer una propuesta de estrategias pedagógicas basado en lo lúdica para el desarrollo motivacional de los estudiantes.

La propuesta de esta investigación consistirá en proponer actividades de estrategias lúdica en las diferentes asignaturas que se presentan en el nivel de Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Monserrate Álava de González, así los docentes podrán adaptar la propuesta con sus planificaciones y con ello no solo hablar en el nivel de Octavo sino a los otros niveles de la Básica Superior, promoviendo así un espacio de aprendizaje de participación, la creatividad y la colaboración entre los estudiantes.

La originalidad y la novedad de este estudio se basa en el abordaje de la motivación en los estudiantes desde la perspectiva lúdica-pedagógica, relacionado la teoría sociocultural de Vygotsky, ya que menciona que un entorno de aprendizaje en el contexto social, donde la interacción y el juego constituye espacios de desarrollo de habilidades tanto cognitivo y sociales. La diferencia de esta investigación con las otras existente es que mientras esas investigaciones se centran en el rendimiento académico y/o el uso de recursos tecnológicos, este estudio enfatiza lo lúdico como herramienta educativa para potenciar la motivación y el aprendizaje en un espacio lúdico.

Siguiendo con la metodología, con un enfoque cuantitativo de alcance descriptivo, los cuales permitirá analizar la frecuencia que los docentes utilizan estrategias pedagógicas lúdica y la motivación que presentan los estudiantes en la muestra seleccionada mediante la aplicación de encuestas estructuradas de escala de Likert tanto a estudiantes como a docentes. Completada con la modalidad tanto de bibliografía, documental y de campo, lo que fundamenta teóricamente esta investigación.

Por último, este trabajo investigativo contiene la siguiente estructura, el CAPÍTULO I donde se presenta el planteamiento del problema, formulación de los objetivos, hipótesis y la justificación del estudio. En el CAPÍTULO II se sustenta los antecedentes, marco conceptual y teórico, seguido el CAPÍTULO III se describe el marco metodológico donde se incluye el tipo de estudio, técnicas e instrumentos, matriz operacionalización de cada variable de estudio y el procesamiento de datos. Dentro del CAPÍTULO IV damos resultados de la fiabilidad de los instrumentos y de los resultados obtenidos en la recolección de datos tanto en estudiantes como el de docentes. Por último, el CAPÍTULO V donde se encuentra las propuestas metodológicas para las diferentes asignaturas que presenta el nivel de Octavo grado de Educación Básica General perteneciente a la Unidad Educativa Monserrate Álava de González.

Capítulo I: El problema de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

El problema de investigación se centra en la falta de motivación escolar para los estudiantes en el octavo año de educación general, una situación que se ha convertido en un obstáculo para un aprendizaje significativo. Esta realidad surge como resultado del uso limitado de estrategias de educación lúdica en el aula, lo que dificulta el nuevo interés y el mantenimiento de su participación activa en el proceso de aprendizaje.

La motivación integra un factor esencial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se vincula con el interés, a la disposición y al rendimiento académico en los estudiantes. Dentro de la Educación General Básica, especialmente en octavo año, se puede observar poco entusiasmo en participar en actividades dentro o fuera del aula de clases, además de dificultad para alcanzar los logros esperados. Este hecho no solo es atribuido a una sola situación, sino que a varias causas como en el caso de los métodos de enseñanza poco dinámicos, además de entorno escolar poco motivador y a la falta de apoyo familiar.

Una de las causas más relevantes está relacionada con los métodos de enseñanza poco dinámicos empleados en las aulas, a pesar del plan de estudios y la metodología activa en el sistema regulatorio, la práctica de la estrategia tradicional se centra en la memoria y la recurrencia mecánica del contenido. Esta práctica restringe la creatividad, reduce la participación activa de los estudiantes y crea una percepción de aprendizaje negativa, entiende más como un compromiso que la posibilidad de crecimiento. Cuando el maestro no utiliza recursos innovadores, actividades recreativas o tecnológicas que sean de interés, es poco probable que el alumno encuentre razones para participar significativamente en el proceso educativo (Barragán et al., 2023).

Otro aspecto que incide de manera directa es el entorno escolar poco motivador, las instituciones educativas carecen de espacio suficiente, recursos educativos apropiados o entornos que estimulan la curiosidad y la participación. La rigidez de los estándares, la falta de actividades de ocio y el pequeño reconocimiento de los resultados de los estudiantes contribuyen a los estudiantes que perciben la escuela como un lugar diario y poco atractivo. Además, la ausencia de cultura institucional, que promueve la motivación y el acompañamiento emocional, influye significativamente en el sentimiento de sufrimiento y la actitud positiva hacia el aprendizaje (García, 2012). El entorno escolar debe estar en una habitación donde los estudiantes se sientan apreciados y seguros, pero en la práctica no siempre se llena, lo que afecta la caída característica de la motivación.

A estas causas se suma la falta de apoyo familiar, un factor determinante en el proceso formativo, muchos padres no proporcionan un acompañamiento permanente a las actividades académicas de sus hijos debido a su trabajo o situación financiera. La desatención de las tareas, la falta de diálogo en el rendimiento escolar o las dificultades y la comunicación menor con los maestros tienen un impacto negativo en la motivación de los estudiantes. Cuando la familia no intensifica la importancia del estudio o reconoce el progreso, los niños y los adolescentes tienden a perder interés porque perciben que los esfuerzos académicos son irrelevantes en su entorno cercano (Sánchez et al., 2024).

La combinación de las causas mencionadas crea un debilitamiento el proceso de aprendizaje. Los estudiantes con baja motivación no solo tienen un bajo rendimiento académico, sino que también desarrollan actitudes hacia la apatía, la ausencia y, en casos extremos, el riesgo de desechos escolares (Aguilar et al., 2015). La falta de motivación también afecta el desarrollo de habilidades socio -

emocionales, como la autoestima, la resistencia y la autonomía, y las habilidades básicas para la educación integrada del estudiante.

El problema recae en el octavo año con la educación general, ya que corresponde al período de transición para los jóvenes, donde los estudiantes están experimentando cambios emocionales y sociales que requieren un acompañamiento cercano. Si no es posible percibir y mantener su interés en el aprendizaje, las consecuencias se pueden ampliar a lo largo de su aprendizaje escolar y condicionar no solo su desempeño académico sino también proyectos de vida.

A este respecto, es necesario analizar y profundizar las causas y sus efectos en la falta de motivación, así como las consecuencias de este problema para los estudiantes. Una evaluación con los docentes y estudiantes nos podrán dar un contexto más amplio y claro, así poder recomendar estrategias de educación, institucionales y familiares que contribuyan al aprendizaje significativo, donde se fortalezcan el compromiso académico y permitan a los estudiantes encontrar el significado de lo que aprenden.

2.1 Delimitación del problema

La presente investigación se lleva a cabo en el ámbito educativo, específicamente en el Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Monserrate Álava de González, en donde se centra en diseñar estrategias pedagógicas lúdicas para un mejor desarrollo de la motivación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

1.2.1. Línea de investigación: Innovación, tecnología, inclusión, recreación y cultura para la educación.

1.2.2. Sublínea de investigación: Innovación pedagógica, didáctica, curricular, evaluación y tecnologías emergentes en la educación inicial, básica, bachillerato o superior.

1.2.3. Delimitación Espacial: La Unidad Educativa Monserrate Álava de González se encuentra ubicada en la parroquia Calceta perteneciente del cantón Bolívar de la Provincia de Manabí, situada dentro de un contexto urbano.

1.2.4. Delimitación Temporal: Ubicado en el periodo vigente del año lectivo 2025-2026, durante el segundo parcial del Segundo Trimestre.

1.2.5. Delimitación del Universo: Serán los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Monserrate Álava de González.

1.3 Formulación del problema

La motivación en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica puede causar dificultades a largo plazo lo que afecta dentro del aprendizaje como sería en el rendimiento académico y en la participación en las clases. Por otro lado, las estrategias pedagógicas lúdicas pueden aportar positivamente al conocimiento de los estudiantes, ya que esta no solo se centra al aprendizaje tradicional de repetición y memorización sino a poder aprender de manera divertida. Así, se plantea la siguiente interrogante *¿Cómo el diseño e implementación de estrategias pedagógicas lúdicas inciden en el desarrollo de la motivación por el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica?*

1.4 Preguntas de investigación

¿Cuál es el nivel de motivación en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica?

¿Cómo se fundamenta teóricamente las actividades lúdicas para el mejoramiento de la motivación en los estudiantes?

¿Cómo se diseñan estrategias lúdicas para el mejoramiento de la motivación en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica?

1.5 Determinación del tema

Estrategias pedagógicas lúdicas para mejorar la motivación escolar en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.

1.6 Objetivo general

Diseñar estrategias pedagógicas lúdicas para el desarrollo de la motivación por el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.

1.7 Objetivos específicos

Diagnosticar el nivel de motivación en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.

Analizar los fundamentos teóricos de las estrategias lúdicas como actividades para el mejoramiento de la motivación en los estudiantes.

Proponer estrategias pedagógicas con base en la lúdica para el desarrollo de la motivación en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.

1.8 Hipótesis

1.8.1 Hipótesis general: Las estrategias pedagógicas lúdicas mejoran la motivación por el aprendizaje en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Monserrate Álava de González durante el periodo académico 2025-2026.

1.8.2 Hipótesis particular: Los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica tienen un moderado nivel de motivación. Por ello, la teoría Sociocultural fundamenta teóricamente las estrategias lúdicas para el mejoramiento de la motivación en los estudiantes y así las estrategias pedagógicas lúdicas diseñada mejora la motivación en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Monserrate Álava de González durante el periodo académico 2025-2026.

1.9 Declaración de las variables

1.9.1 Variable Independiente

Estrategias pedagógicas lúdicas: La estrategia pedagógica se refieren a todas aquellas acciones llevadas a cabo por el docente con el propósito de facilitar el proceso de formación y aprendizaje de los estudiantes (Caldera et al., 2025).

1.9.2 Variable Dependiente

Motivación por el aprendizaje: La motivación en estudiantes se refiere al conjunto de procesos internos que activan, dirigen y sostienen la conducta de aprendizaje, condicionando su nivel de participación, persistencia y rendimiento académico (Usán y Salavera, 2018).

1.10 Justificación

La integración de actividades lúdicas como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes del Octavo año de Educación General Básica se fundamenta con la teoría sociocultural de Lev Vygotsky. El juego es una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo y social, ya que permite a los niños internalizar normas, roles y conocimientos a través de la interacción social y la actividad simbólica (Guarnizo et al., 2024).

Dentro de la parte social, la falta de motivación en los estudiantes afecta el futuro de los jóvenes que carecen de interés en los estudios, esto pueden conducir a retrasos académicos, educación y, respectivamente, restricciones al acceso a un mejor empleo y oportunidades de desarrollo personal. Los estudiantes con bajo rendimiento académico y baja participación tienden a desconectarse de la vida escolar, reduciendo su capacidad para acceder a mejores condiciones laborales y sociales (González et al., 2001).

El enfoque cuantitativo es el más adecuado para esta investigación, ya que permite comprender en profundidad cómo las actividades lúdicas influyen en la

motivación de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica en la parroquia Calceta. Este enfoque se centra en interpretar las experiencias, percepciones y significados que los estudiantes, docentes y otros actores educativos atribuyen a las prácticas lúdicas dentro del aula. A través de técnicas como la encuesta, además, este diseño metodológico permite explorar el fenómeno en su entorno natural, valorando los aspectos subjetivos y emocionales relacionados con la motivación escolar. Por lo tanto, el enfoque cuantitativo proporciona una visión holística del impacto de las estrategias lúdicas, facilitando el desarrollo de propuestas pedagógicas contextualizadas y efectivas (Gómez-Escalonilla, 2021).

Desde la perspectiva educativa, analizar prácticas educativas críticas y factores institucionales que influyan en la motivación de los estudiantes. El bajo rendimiento académico refleja no solo la falta de interés, sino también la necesidad de considerar los métodos de enseñanza y gestión escolar. La poca participación en clases y actividades muestra que el entorno escolar no siempre está relacionado con las necesidades e intereses de los jóvenes que requieren la introducción de métodos activos, innovadores y significativos. Del mismo modo, los problemas que han enfrentado en los estudiantes afectan su capacidad de asumir la responsabilidad, expresarse y creer en su potencial y, por lo tanto, comprometen el logro de los objetivos educativos.

En el ámbito profesional, comprender cómo la falta de motivación implica un bajo rendimiento, una participación limitada y dificultades emocionales es primordial para poder brindar recomendaciones con estrategias pedagógicas, además del acompañamiento de educación y familiar que promuevan un aprendizaje integral.

Los beneficiarios directo de esta investigación de este estudio serán estudiantes del octavo año de Educación General, donde podrán vivir una

experiencia de aprendizaje más dinámica, atractiva y más importante que aumente su interés y su compromiso con el estudio. Y los beneficiarios indirectos sería los maestros indirectos también se beneficiarán de un nuevo instrumento metodológico donde se enriquecerán de sus prácticas educativas, además de la institución educativa donde obtendrá aportes significativos de los resultados y de estrategia utilizada en sus estudiantes que futuramente podrán seguir aplicando con el fin de constituir un aprendizaje significativo.

1.11 Alcance y limitaciones

Tiene un alcance de poder analizar y diseñar estrategias pedagógicas lúdicas que aporten de manera positiva a la motivación en el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Monserrate Álava de González. Mediante de la implementación lúdica donde se buscará mejorar el interés del aprendizaje, además de dar un aporte a los docentes que trabajan con el mencionado curso.

Las limitaciones en el estudio son que los resultados dependerán de las disposiciones de tanto de los estudiantes, los docentes y de los representantes legales, además del tiempo que se tomará en obtener los resultados y el diseño de las estrategias pedagógicas lúdicas. Y por último los factores externos como materiales a trabajar, inasistencia de los estudiantes y de alguna situación como suspensión de clases a última hora que no permita la recolección de resultados de los instrumentos.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

Antecedentes

2.1.1 Antecedentes históricos

La investigación sobre la relación entre la lúdica y la motivación escolar tiene sus orígenes en la evolución histórica de la educación y la pedagogía. Desde tiempos antiguos, se ha considerado que el juego es una actividad esencial del ser humano, asociada no solamente al entretenimiento, sino también al aprendizaje y la socialización. Platón afirmaba que, debido a que el juego promueve la creatividad y la adquisición de competencias necesarias para vivir en sociedad, los niños debían aprender jugando (Chacón & Covarrubias, 2012). Por otro lado, Aristóteles admitía que la educación tenía que estar relacionada con la experiencia práctica y el placer, lo cual establece las reflexiones iniciales acerca del valor educativo de los juegos.

La educación en la Edad Media se consideraba severa y se fundamentaba en la memoria, relegando a un segundo plano el aspecto lúdico. Sin embargo, con el advenimiento del Renacimiento resurgió la atención por los juegos como herramienta de aprendizaje. Juan Amos Comenio, conocido como el padre de la pedagogía moderna, planteó en su trabajo *Didáctica Magna* que el aprendizaje tenía que ser divertida y fácil para acceder, empleando recursos que estén al alcance de los alumnos dentro del espacio de estudio (Runge, 2012).

Friedrich Fröebel, quien fundó los jardines de infancia, y otros pensadores del siglo XIX propusieron que el juego era la manera natural para que los niños crecieran de forma integral. De este modo, cambiaron significativamente el uso de lo lúdico en la educación, Jean Piaget reforzó la noción de que el juego es un medio para construir conocimiento, al indicar que permite a los alumnos absorber y acomodar información en función de su nivel de desarrollo cognitivo (Aparicio,

2001). Por otro lado, Lev Vygotsky planteó que el juego propicia la interacción social y la evolución de habilidades psicológicas más avanzadas, brindando una perspectiva sociocultural que fortaleció el valor de lo lúdico en los procesos educativos (Carrera & Mazzarella, 2001).

Las pedagogías críticas lideradas por Paulo Freire en América Latina también reconocieron el valor de métodos activos que fomenten la participación, la conversación y la creación del conocimiento de manera conjunta (Lima & Soto, 2020). Estos puntos de vista posibilitaron que la lúdica se empleara como una táctica para motivar e incluir a los estudiantes en diferentes contextos escolares.

En Ecuador, la inclusión de técnicas lúdicas ha estado relacionada con las reformas en el sector educativo que tienen como objetivo superar la instrucción tradicional basada en la repetición. Promover el uso de tácticas novedosas que incorporen la creatividad, el juego y las herramientas tecnológicas para estimular aprendizajes significativos es una estrategia del Ministerio de Educación del Ecuador (Delgado & De La Peña, 2023). La implementación de dinámicas lúdicas en las instituciones educativas del país, según estudios recientes, mejora el rendimiento escolar, aumenta la motivación y fortalece la autoestima de los alumnos.

2.1.2 Antecedentes referenciales

Moya (2024) indicó que las actividades lógicas e basa en utilizar el juego como una herramienta positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje, esta estrategia se basa en la idea de que los alumnos pueden divertirse mientras aprenden, ya que su motivación y participación aumentan, lo que favorece la retención de conocimientos y la creación de un ambiente de aprendizaje motivador, dinámico y participativo. Tuvo una metodología de investigación documental, por

ello, utilizaron distintos motores de búsqueda como Google académico, SciELO, JSTOR, Scopus. Llegando a la conclusión que las actividades lúdicas y de gamificación convierte a los docentes como promotores del cambio y la innovación en la educación en el aprendizaje de los estudiantes dentro del aula de clases; esta investigación se relaciona con el presente estudio por vincular de como las actividades lúdicas como estrategia puede mejora la motivación de los estudiantes dentro del aula de clases.

Molina et al. (2025) mencionaron que las actividades lúdicas son recursos pedagógicos que estimulan la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, mejorando la motivación, el interés y la participación del estudiante, al mismo tiempo que crean asociaciones emocionales positivas con los contenidos. Tuvo como objetivo principal, analizar los niveles de desarrollo de las actividades lúdicas en estudiantes de educación básica de Babahoyo en el 2024. Y tuvo una metodología investigativa de revisión bibliográfica con la utilización de la matriz de PRISMA para la selección de los artículos. Llegando a la conclusión que los juegos tienen una gran eficiencia dentro del contexto educativo, además que las principales actividades lúdica realizadas se destacaron el desarrollo de roles, juegos en equipo, creación de historia y de experimentación. Esta investigación se relaciona con el presente estudio porque a través de las diversas metodologías del juego el estudiante presentaría una mejor motivación en adquisición de aprendizajes mediante las actividades lúdicas.

González et al. (2023) indicó que la motivación es el proceso pedagógico, ya que está intrínsecamente relacionada con la voluntad y el entusiasmo del alumno por adquirir conocimientos; en consecuencia, en ausencia del compromiso del estudiante, los esfuerzos del educador pueden resultar en gran medida ineficaces.

Teniendo como objetivo principal centrar la motivación como aspecto fundamental del aprendizaje y en el sentido de doble vía que esta relación debe tener. Su metodología investigativa fue documental y registrada desde el enfoque cuantitativa, con la población de estudiante del 6° y 4° en una institución educativa privada. Llegando a la conclusión que la motivación del estudiante aumenta cuando el docente aplica estrategias comunicativas claras, emocionales y participativas durante la enseñanza.; Esta investigación se relaciona con el presente estudio en que se busca que el docente incluya en su metodología de trabajo estrategias para que el estudiante se sienta motivado al momento de que imparta la clase y se muestre interés por ella.

Alvarado, et al. (2024) indicaron que la motivación cumple un papel de mayor relevancia en la vida del estudiante y que además se constituye como un factor determinante en el éxito académico. Para indagar el efecto de una guía didáctica creada para fomentar la motivación hacia el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de tercer grado, se llevó a cabo un estudio cuasiexperimental con grupo de control en la escuela Ecuador Antártico. La muestra estuvo compuesta por 93 alumnos, que se separaron en un grupo de control ($n=27$) y otro experimental ($n=34$). El grupo de control se adhirió al currículo estándar, mientras que el grupo experimental utilizó la guía didáctica para sus clases.

El grupo de control se adhirió al currículo estándar, mientras que el grupo experimental utilizó la guía didáctica para sus clases. Se efectuaron encuestas exploratorias a alumnos y docentes para entender la situación problemática y se realizó una evaluación diagnóstica inicial. Se utilizaron pruebas estadísticas, como la de Wilcoxon y la U de Mann-Whitney, para comparar las puntuaciones de motivación entre los grupos y examinar el progreso dentro del grupo experimental.

Después de la aplicación de la estrategia, se recopiló información cualitativa de los profesores a través de un cuestionario. Llegando a la conclusión los autores destaca la importancia crítica que los docentes deban incluir en sus planificaciones estrategias motivacionales en el entorno educativo, ya que no solo influyen en la percepción del aprendizaje, sino que también incide dentro del desempeño académico y en su calidad de enseñanza-aprendizaje.

Cumbicus-Ortiz, et al. (2024) indicaron que los estudiantes que se encuentran motivados tienden a aprender con mayor facilidad y a perseverar en la adquisición de conocimientos, lo cual incide directamente en la calidad del proceso educativo. La investigación destaca que la incorporación de nuevas metodologías didácticas en el aula permite una mejor adaptación a los procesos de aprendizaje, ya que responden a las necesidades cognitivas y emocionales de los estudiantes. La finalidad de este estudio es sugerir métodos que estimulen el aprendizaje de Ciencias Naturales en alumnos del quinto grado de Educación General Básica, promoviendo así su participación activa y la evolución del pensamiento crítico. La investigación es de carácter descriptivo y cualitativo, que integra métodos empíricos y teóricos para recopilar datos, a través de la observación y pruebas diagnósticas. Se examina el efecto de la motivación en el aprendizaje de las ciencias naturales, tomando como muestra a los alumnos del centro educativo "Rosa Elvira Burneo de A" en Loja.

Llegaron a la conclusión que la motivación constituye un elemento clave para mejorar el rendimiento académico, siendo indispensable fortalecer tanto la motivación intrínseca como la extrínseca. Al promover ambas formas de motivación, se incrementa el entusiasmo, la participación activa y la disposición para enfrentar los retos del aprendizaje escolar. Esta investigación se relaciona con el presente

estudio porque se resalta la importancia de mantener a los estudiantes motivados dentro del aula para facilitar la comprensión de los contenidos impartidos. Así, se justifica la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, como las actividades lúdicas, que permitan crear ambientes de aprendizaje dinámicos y atractivos, centrados en el bienestar emocional y el desarrollo integral del estudiante.

2.2 Contenido teórico que fundamenta la investigación

2.2.1 Variable Independiente

Estrategias pedagógicas lúdicas: Las estrategias pedagógicas se refieren a todas aquellas acciones llevadas a cabo por el docente con el propósito de facilitar el proceso de formación y aprendizaje de los estudiantes (Caldera et al., 2025).

2.2.2 Variable Dependiente

Motivación por el aprendizaje: La motivación en estudiantes se refiere al conjunto de procesos internos que activan, dirigen y sostienen la conducta de aprendizaje, condicionando su nivel de participación, persistencia y rendimiento académico (Usán & Salavera, 2018).

2.3 Contenido Teórico Que Fundamenta La Investigación

2.3.1 Estrategias Pedagógicas

2.3.1.1 Definición.

Se define a las estrategias pedagógicas como el conjunto de procedimientos, recursos y de las acciones que utiliza los docentes con el fin de facilitar y de potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Castillo et al. (2006) donde menciona que “las estrategias pedagógicas son las planificaciones de actividades

que permiten guiar al estudiante hacia la construcción del conocimiento, fomentando su participación activa en el aprendizaje” (p. 97).

Estas estrategias no solo se limitan a la transmisión de contenido, sino que también contribuyen al desarrollo integrado del estudiante cuando formulan dimensión cognitiva, emocional y social. Así, las estrategias pedagógicas son recursos esenciales para conectar la teoría con la práctica, propiciando aprendizajes significativos y sustentables (Hernández et al., 2021).

Las estrategias pedagógicas en el entorno educativo deben ajustarse a los requerimientos del currículo y a las particularidades de los alumnos, tomando en cuenta elementos como la edad, los métodos de aprendizaje y la motivación escolar. El empleo de estrategias variadas es esencial para garantizar la inclusión y la equidad en el aula, de acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador, porque cada estudiante tiene un proceso de aprendizaje diferente y requiere experiencias adaptadas a sus requerimientos.

Consiguiente, la elección de estrategias pedagógicas adecuadas es una responsabilidad del docente, ya que el aprendizaje de los alumnos depende en gran parte de estas. Según Kohler (2005), las estrategias pedagógicas son instrumentos que, si se planifican y ejecutan correctamente, pueden ser motores para el cambio educativo al fomentar aprendizajes participativos y activos.

2.3.1.2 Enfoque Teórico De Las Estrategias Pedagógicas.

Las estrategias pedagógicas son un eje esencial en el proceso educativo, considerando que orientan las acciones de los docentes para hacer más fácil el aprendizaje de los estudiantes. Se presentan como un conjunto de procesos

organizados y planificados con el objetivo de facilitar la creación de conocimiento, la adquisición de competencias y el desarrollo completo del individuo (Valle et al., 1998). No solo se centran en transmitir contenidos estas estrategias, sino que también buscan promover la participación, fomentar la motivación y promover aprendizajes significativos que trascienden fuera del plano personal y social.

Según Ausubel (1983), la estrategia pedagógica tiene que seguir el principio del aprendizaje significativo, lo cual significa que los nuevos saberes se vinculen con la estructura cognitiva anterior del estudiante. En este ámbito, el docente tiene la responsabilidad de seleccionar los recursos, las técnicas y las actividades que vinculen lo adquirido en clase con la experiencia diaria de los estudiantes. De esta manera, se alcanza un mayor interés y compromiso por parte de estos. Dentro de este enfoque, las estrategias pedagógicas se vuelven un canal entre el sujeto y el conocimiento, promoviendo una interacción activa con el entorno escolar.

En la actualidad, se considera que la enseñanza tiene que superar la simple transmisión de información. Las estrategias pedagógicas, de acuerdo deberían fomentar el progreso de habilidades como la creatividad, la solución de problemas, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico (Núñez-Lira et al., 2020). Por ende, el docente actúa como un facilitador que guía el proceso de aprendizaje a través de metodologías flexibles y dinámicas, adecuadas a los rasgos y requerimientos del grupo estudiantil.

2.3.1.3 La Teoría Sociocultural Y Las Estrategias Pedagógicas.

La teoría sociocultural de Vygotsky que sostiene que el aprendizaje es un proceso mediado a nivel social y cultural, constituye una contribución esencial al enfoque pedagógico (Patiño, 2007). De acuerdo con este enfoque, el desarrollo

cognitivo del estudiante no puede ser comprendido de manera independiente, sino en interacción con otros individuos, sobre todo dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Este ámbito es el espacio que hay entre lo que el alumno es capaz de hacer por su propia cuenta y lo que consigue con la colaboración de otros, en especial del docente o de sus compañeros.

Esto implica que, en lo que, en cuanto a las estrategias pedagógicas, el docente debe crear entornos colaborativos donde se empleen recursos, herramientas y dinámicas que mejoren el aprendizaje colectivo. En esta línea, la mediación pedagógica se manifiesta mediante tácticas como el trabajo en equipo, la lúdica y el aprendizaje cooperativo, que convierten la interacción social en un motor del desarrollo (Revelo-Sánchez et al., 2018).

Desde el enfoque sociocultural, la lúdica juega un rol fundamental como estrategia educativa. El juego no es solamente una actividad para el entretenimiento, también es un lugar de aprendizaje social en el que los alumnos absorben saberes, desarrollan habilidades comunicativas y construyen significados juntos (González-Martínez et al., 2022). Por lo tanto, al incluir dinámicas de juego en el aula, los profesores crean situaciones en las que los alumnos se ayudan entre sí, solucionan problemas juntos y aumentan su motivación interna.

2.3.1.4 Estrategias Pedagógicas En La Educación Ecuatoriana.

El Currículo Nacional de Educación General Básica en Ecuador enfatiza lo significativo que es aplicar métodos activos que satisfagan las demandas del siglo XXI. Se resalta la importancia de promover aprendizajes relevantes mediante tácticas pedagógicas enfocadas en el alumno, que tomen en cuenta la diversidad

cultural, los entornos sociales y los rasgos particulares. Así, se considera que el proceso de educación tiene que tener un enfoque práctico, participativo e inclusivo.

Además, los análisis efectuados en Ecuador han mostrado que el uso de métodos pedagógicos novedosos, como la gamificación, la lúdica y el aprendizaje cooperativo, favorece en gran medida el progreso académico, la participación y la motivación de los alumnos (Mora-Rosales et al., 2025). En esta línea, las estrategias no se entienden como acciones individuales, sino como una serie de recursos que son coherentes y que engloban elementos cognitivos, emocionales y sociales.

2.3.1.5 La Lúdica Como Estrategia Pedagógica.

La incorporación de la lúdica como herramienta didáctica es uno de los métodos más importantes en años recientes. Según Andrade (2020), el juego constituye un elemento esencial de la cultura y del desarrollo humano, porque promueve la creatividad, la colaboración y la exploración del ambiente. En el contexto educativo, la aplicación de estrategias lúdicas promueve un aprendizaje activo y dinámico, lo que produce una motivación más elevada en los alumnos (Manzano-León et al., 2022).

El aprendizaje a través de la lúdica no solo promueve que se participe, sino que también ayuda a desarrollar capacidades blandas como la solución de conflictos, el trabajo en equipo y la comunicación (Acevedo et al., 2020). Asimismo, posibilita que los contenidos se contextualicen de una forma atractiva, convirtiendo el salón de clases en un lugar significativo e interactivo.

2.3.1.6 Retos En La Aplicación De Estrategias Pedagógicas.

Aunque se reconoce considerablemente la importancia de las estrategias pedagógicas, su implementación presenta algunos retos. La falta de formación adecuada para los docentes en métodos innovadores, la resistencia al cambio que muestran algunas áreas educativas y las restricciones en recursos tecnológicos y didácticos, sobre todo en situaciones vulnerables o rurales (Córica, 2020). Sin embargo, estos problemas pueden ser superados mediante la capacitación constante, el trabajo en equipo entre los maestros y la adaptación de las estrategias a la realidad de cada institución.

Concluyendo que las estrategias pedagógicas son recursos fundamentales para alcanzar aprendizajes de alta calidad dentro del sistema educativo de Ecuador. Su implementación tiene que estar basada en métodos participativos, inclusivos y dinámicos, que apoyen la motivación de los alumnos y el aprendizaje significativo. La inclusión de la teoría sociocultural de Vygotsky posibilita entender que el aprendizaje se produce en interacción con los demás y que las estrategias, en particular las lúdicas, son una herramienta efectiva para fomentar el desarrollo en la zona de desarrollo próximo. Específicamente, estas tácticas constituyen una oportunidad importante para introducir innovaciones en el salón de clases y enriquecer la experiencia educativa, volviéndose un pilar esencial para el desarrollo integral de los alumnos

2.3.2 La Motivación En Los Estudiantes De Educación Básica

2.3.2.1 La Motivación En El Contexto Educativo.

En el aula, la motivación no siempre es visible, pero su ausencia se nota con claridad. Frases como “esto no sirve para nada” o la falta de participación reflejan un problema de desmotivación, frecuente en contextos rurales, donde influyen factores

que trascienden el salón de clases. Al llegar al séptimo año de básica, los estudiantes ya han formado concepciones sobre el aprendizaje, sus expectativas escolares y el vínculo con sus docentes. En esta etapa, el interés por estudiar se ve afectado por la forma de enseñanza, el ambiente del aula y el reconocimiento al esfuerzo. Si las clases resultan repetitivas o desconectadas de la realidad, es común que disminuya el entusiasmo, una situación que muchos docentes identifican, aunque no siempre sepan cómo abordarla (Portillo et al. 2020).

La motivación no recae solo en el estudiante; también intervienen factores sociales, institucionales y emocionales. Muchas veces, no es que el alumno no quiera aprender, sino que no encuentra sentido en lo que se le ofrece, especialmente si los contenidos no se relacionan con su entorno, se prioriza la disciplina sobre la participación o no se valora su esfuerzo. Una estrategia eficaz ha sido implementar experiencias educativas significativas: proyectos colaborativos, actividades prácticas, conexión con la comunidad y tecnologías (Corredor-García & Bailey-Moreno, 2020). Este enfoque fomenta no solo el aprendizaje, sino también la autoestima y el vínculo con la escuela. Cuando el estudiante siente que su voz es escuchada y que puede participar en las decisiones del aula, su motivación crece. El docente deja de ser solo transmisor de contenidos para convertirse en mediador del aprendizaje, capaz de despertar el interés a través de una retroalimentación o una actividad contextualizada. Motivar implica dar sentido al aprendizaje, especialmente en contextos rurales donde enseñar también es un acto de esperanza.

2.3.2.2 Teorías Psicológicas De La Motivación Aplicadas Al Aprendizaje Escolar.

La motivación escolar ha sido analizada por diversas corrientes psicológicas que explican cómo los estudiantes se implican o se retraen ante el aprendizaje. Las condiciones sociales y pedagógicas son particulares, estas teorías ofrecen claves para comprender la complejidad motivacional desde un enfoque integrador. La teoría de la autodeterminación subraya la importancia de fomentar la autonomía, la competencia y la relación en el aula para impulsar la motivación intrínseca de los estudiantes. Proporcionar opciones, retroalimentación constructiva y un sentido de pertenencia puede aumentar significativamente su compromiso con el aprendizaje (Botella & Ramos, 2022). Desde el conductismo, Skinner propuso que la motivación puede fomentarse mediante refuerzos externos. Aunque útil para instaurar hábitos, su efecto suele ser superficial si no se acompaña de estrategias que den sentido al estudio.

La teoría de la expectativa-valor destaca que la motivación de los estudiantes depende de su creencia en su capacidad para tener éxito y del valor que asignan a la tarea. Los educadores pueden aumentar la motivación al proporcionar tareas desafiantes pero alcanzables y al demostrar la relevancia y utilidad del material de estudio (Aguilar, 2023). La teoría de las metas de logro sugiere que los estudiantes que se enfocan en el aprendizaje y la mejora personal (metas de dominio) tienden a mostrar mayor motivación y resiliencia en comparación con aquellos que se centran en superar a los demás (metas de rendimiento). Los educadores pueden promover metas de dominio al valorar el esfuerzo y el progreso en lugar de solo las calificaciones (Tovar-Gálvez, 2021). Desde su enfoque sociocultural, subraya que la motivación se construye en la interacción social. Si la escuela ignora el contexto y cultura del estudiante, pierde sentido. Integrar estas teorías permite construir estrategias contextualizadas. Además, la neuroeducación refuerza la importancia de

generar experiencias significativas que activen emocionalmente al estudiante (Pérez & Marqués, 2023).

2.3.2.3 Factores Que Influyen En La Desmotivación Estudiantil En Educación Básica.

La desmotivación estudiantil en educación básica responde a múltiples factores interrelacionados, donde convergen limitaciones estructurales, escasez de recursos y condiciones socioeconómicas desfavorables. Comprender estas causas es esencial para diseñar intervenciones educativas pertinentes. Uno de los principales factores es la desconexión entre el currículo y la realidad del estudiante. Cuando los contenidos carecen de relación con su entorno, el aprendizaje se percibe como irrelevante, afectando el interés por estudiar. En comunidades rurales, donde se valora el conocimiento práctico, la imposición de contenidos descontextualizados refuerza esa brecha (Quishpe & Cevallos, 2021).

La influencia del entorno familiar en la permanencia escolar es significativa. En Ecuador, diversos estudios han revelado que la falta de acompañamiento por parte de los padres o tutores contribuye directamente al desinterés académico. La ausencia de vínculos afectivos sólidos, unida a la negligencia en el seguimiento educativo, puede generar sentimientos de abandono y baja autoestima en los estudiantes, lo cual se traduce en una menor motivación para asistir y participar en clases (López et al. 2023). Estos hallazgos son particularmente visibles en contextos rurales y vulnerables, donde el trabajo infantil o las responsabilidades domésticas recaen sobre los niños, interrumpiendo su formación escolar.

La falta de apoyo escolar, la sobrecarga de responsabilidades domésticas o el trabajo infantil afectan el rendimiento y la asistencia. Si la familia no ve la

educación como una vía de mejora, el estudiante difícilmente se mantendrá motivado. Además, la precariedad de la infraestructura escolar y la carencia de materiales limitan experiencias significativas. Aulas deterioradas, escasa conectividad y falta de espacios artísticos reducen el atractivo del aprendizaje. Finalmente, evaluaciones punitivas y sin retroalimentación generan frustración. El alumno pierde confianza y sentido de progreso (Jiménez & Méndez, 2022). Por ello, se requiere un enfoque integral que considere el entorno, fomente el vínculo pedagógico y otorgue propósito al proceso educativo.

2.3.2.4 Rol Del Docente Y Estrategias Motivacionales En El Aula.

El docente desempeña un rol clave no solo en el plano académico, sino también en el emocional y social del estudiante. Más que transmisor de contenidos, se convierte en mediador entre el conocimiento y la realidad del alumno, promoviendo experiencias significativas que respondan a su entorno e intereses. En el contexto ecuatoriano, el docente moderno asume un rol de facilitador, más que transmisor de contenidos estrictos. Calero et al. (2023) destacan que el docente no solo introduce recursos pedagógicos innovadores, sino que también orienta activamente el proceso de aprendizaje, promoviendo autonomía y pensamiento crítico en los estudiantes.

El profesor fomenta la participación investigativa, diseña proyectos adaptados al entorno y guía reflexiones que desarrollan habilidades cognitivas superiores. Mora et al (2023), en su estudio realizado en la Unidad Educativa San José María, subrayan que la aplicación de talleres y actividades motivacionales no solo incrementa la motivación de los docentes, sino que también mejora el ambiente laboral y el desempeño general en el aula. A través de cuestionarios cuantitativos,

se identificaron las principales barreras motivacionales y, al abordar estas con dinámicas colaborativas y talleres de autoconocimiento, el personal docente mostro avances significativos en reconocimiento de fortalezas y en la cohesión del equipo, lo cual se reflejó en una mayor eficacia pedagógica.

Las metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo cooperativo y los juegos educativos, permiten diversificar experiencias y atender distintos estilos de aprendizaje. Aun en contextos con recursos limitados, la creatividad docente se convierte en una herramienta pedagógica valiosa. El docente motivador también actúa como modelo positivo. Su actitud, entusiasmo y cercanía inspiran. Además, debe reflexionar sobre su práctica, adaptándola a la diversidad del grupo. En contextos rurales, la flexibilidad y la justicia pedagógica son claves. Finalmente, la vinculación con la comunidad y las familias refuerza la motivación desde una perspectiva integral, devolviendo a la escuela su función transformadora (Moreno & Almeida, 2021).

2.3.3 Relación entre Estrategias Pedagógica y la Motivación Escolar

2.3.3.1 Fundamentos Teóricos De La Conexión Lúdico-Motivacional.

El vínculo entre la motivación en el entorno escolar y la lúdica ha sido estudiada dentro del área de la pedagogía y de la psicología educativa, porque estas dos son partes fundamentales del proceso educativo. Se considera que la lúdica, es decir, el uso de dinámicas recreativas y juegos con fines educativos, es una estrategia efectiva para estimular la curiosidad de los alumnos y promover un aprendizaje significativo (Melo & Hernández, 2014). Además, la motivación en el ámbito escolar es un elemento clave para poder permanecer, participar y tener éxito

en términos académicos; por tal motivo, es importante entender cómo las estrategias lúdicas pueden fortalecerla.

El juego es una expresión cultural que fomenta la creatividad y produce satisfacción, lo que promueve el compromiso con las tareas educativas. Al incorporar elementos lúdicos en el aula, se fomenta un aprendizaje activo en el que los alumnos intervienen con entusiasmo y de manera voluntaria, lo que aumenta su motivación intrínseca (Boillos, 2023).

Además, el refuerzo positivo, que es un componente crucial de la motivación extrínseca, se puede implementar a través de dinámicas lúdicas. Las conductas reforzadas suelen repetirse; en este contexto, los juegos y las actividades de esparcimiento presentan recompensas instantáneas, como el reconocimiento, la satisfacción o el cumplimiento de metas, lo que incentiva a seguir esforzándose en el ámbito académico (Carrillo-Ojeda et al., 2020).

Asimismo, la conexión de motivación lúdica ayuda a preservar las particularidades de los alumnos de octavo año de Educación General Básica, que están en un periodo de tránsito entre la infancia y la adolescencia. Esta población necesita incentivos atractivos que sostengan su interés y encaminen su energía hacia actividades de importancia (Muñoz-Vizhñay et al., 2018). No solo la motivación escolar, sino también las capacidades sociales, el trabajo en equipo y la solución de problemas se ven fortalecidos con el uso del juego en el salón de clases.

Las teorías expuestas respaldan la idea de que la motivación escolar y lo lúdico están conectados, según varias corrientes pedagógicas y psicológicas. Al incorporar diversión y dinamismo en el aprendizaje, la lúdica se transforma en una

herramienta efectiva para estimular la motivación intrínseca y extrínseca, captar el interés de los alumnos y optimizar su rendimiento académico (Carrillo et al., 2009). Así, la inclusión de estrategias didácticas lúdicas no debe ser considerada solo como un añadido recreativo, sino como un elemento fundamental para alcanzar una educación activa, significativa y que motive a los estudiantes en el entorno ecuatoriano.

2.3.4 Bases Legales Que Fundamentan El Estudio

2.3.3.1 Convención Sobre Los Derechos Del Niño.

La Organización de las Naciones Unidas (2017), en su apartado de Convención sobre los Derechos Humanos en el artículo 31 refiere que el derecho de los niños al tener un espacio de descanso, de esparcimiento, de los juegos y de ser participe en actividades lúdicas. Con ello este principio respalda que durante la vida de los niños y niñas las actividades lúdicas son elemental dentro de su principio de aprendizaje, complementando así el entretenimiento con lo académico además del fortalecimiento en el desarrollo tanto social, emocional y cognitivo del niño.

Así el derecho del juego implica no solo un entorno social y familiar, sino el entorno académico donde el niño pasa un aproximado de 5 horas diarias, y con ello el acompañamiento del docente en poder recrear espacios lúdicos donde involucre contenidos académicos con juegos simbólicos, ya que mencionados juegos permiten a los estudiantes hacer exploraciones, experimentaciones y construcciones en aprendizaje significativo. Además, el Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas subrayan las diferentes observaciones al derecho del juego donde este sea ejercido en espacios seguros, inclusivos y de una manera accesible sin ningún tipo de discriminación, así dentro del espacio escolares debe ser ejercidos

para una experiencia integral, activa y sobre todo el niño lo disfrute y sobre todo aprenda jugando.

2.3.4.2 Constitución De La República Del Ecuador.

La Asamblea Nacional (2008) mediante el documento de la Constitución de la República del Ecuador, se consagra que la educación es un derecho que todos y todas, a lo largo de la vida, se enmarca como un deber irrefutable e inexcusable del Estado. El artículo 26, se establece que la educación se debe garantizar las oportunidades igualitarias y de plenitud, además de ser un instrumento clave para el desarrollo personal y nacional. Así esta disposición se involucra en el sistema educativo en vigencia que fortalezcan el acceso, permanecía y la debida culminación en los aprendizajes, en ella se debe incluir las diferentes metodologías que responda a las necesidades y exploraciones dentro del contexto educativo y de aprendizaje en los estudiantes.

En el artículo 27 se compacta la visión de señalar que la educación se le debe centrar las capacidades de desarrollo en habilidades y potencialidades del individuo, con ello se enmarca la relevancia el uso de estrategias de actividades lúdicas como un juego de estimulación a la creatividad, la participación activa y con ella la motivación, donde son aspectos fundamentales durante el aprendizaje significativo del niño. Así las actividades lúdicas en los estudiantes no solo es base para su conocimiento sino también en el fortalecimiento de las competencias emocionales, cognitivas y sociales donde será de gran aporte para su interacción en los diferentes entornos. Estas disposiciones puestas en la Constitución de la República del Ecuador se rigen a recapitular las practicas pedagógicas tradicionales

promoviendo en otra perspectiva una educación más activa, participativa y sobre todo centrada en el aprendizaje del estudiante.

2.3.4.3 Currículo De Los Niveles De Educación Obligatoria.

El Ministerio de Educación (2016), mediante el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria se establecen principios básicos y fundamentales que se dirigen a la práctica pedagógica dentro del aula, entre ello se destacan, la inclusión, las actividades y la contextualización como ejes principales para la enseñanza guiada. Estos principios toman el reconocimiento en la particularidad de que cada estudiante fomente una participación más activa dentro del proceso educativo y conectar los temas académicos y sus actividades cotidianas. Dentro de la perspectiva de las actividades lúdica se convierte una herramienta pedagógica fundamental para el cumplimiento de los objetivos curriculares propuestos, con ello el juego es la forma básica del aprendizaje significativo en los niños ya que se permite crear un ambiente motivador, flexible y sobre de adaptación necesaria para la adquisición de conocimientos mediante el juego haciéndolo interesante y llamativo. Así, lo lúdico va a estimular el pensamiento crítico, a la resolución de los problemas, a la cooperación y sobre todo a la creatividad.

Este currículo enfatiza que el aprendizaje se debe iniciar desde la experiencia de los estudiantes, lo que se refuerza al pensamiento que el conocimiento no solo se debe transmitir de forma pasivo y de manera antigua, sino desde una construcción activa del estudiante mediante situaciones significativas como el juego lúdico. Por ello las actividades lúdicas se deben integrar dentro de las planificaciones didácticas, permitiendo así una construcción del saber y promover la exploración, la creatividad, la reflexión y el análisis de lo impartido en clases. Así el

uso de metodología lúdica ya no es opción de validación, sino una exigencia coherente dentro de los lineamientos curricular, de esta manera se potencia la motivación en los estudiantes a la contribución de una formación integral que va más allá de solo adquirir conocimiento, sino que vincular a situaciones de la vida diaria con actividades vinculadas a las habilidades sociales, emocionales y las cognitivas.

2.3.4.4 Código De La Niñez Y Adolescencia De Ecuador.

El Congreso Nacional del Ecuador (2003), en su registro oficial N.º 737 del Código de la Niñez y Adolescencia, refiere que en el marco legal donde se regular los derechos, garantías y la protección integral de los niños, niñas y adolescente en el régimen ecuatoriano. En el artículo 37 se enmarca que los niños, niñas y adolescente tienen el derecho óptimo de la educación donde se priorice el desarrollo tanto de personalidad, aptitudes y capacidades físicas y mentales en completa libertad y dignidad, además de enfatizar que dentro del sistema educativo se debe tomar como prioridad las metodológicas activas, participativas y adaptativas en la realidad cultural y social de los estudiantes.

El artículo 51 se garantiza el derecho al juego y sobre todo las actividades recreativas como componentes fundamentales en el desarrollo infantil. Así mismo, se señala que las instituciones educativas en todos los niveles sin exclusión se debe garantizar espacios y tiempo adecuado para el aprendizaje y la creatividad lúdica, reconociendo así el juego como una función pedagógica y formativa esencial. Por ello, la aplicación de estrategias lúdica dentro del aula en vinculación en este caso dentro de la Educación Básica, no solo se mejora la motivación y el aprendizaje en

los estudiantes sino también entornos educativos centrados en el interés y necesidades educativa en los estudiantes.

CAPÍTULO III: Diseño metodológico

3.1 Tipo y diseño de investigación

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, el cual se busca un conocimiento tanto certero como objetivo a la realidad, ya sean estos observables, medibles y cuantificables, por ello es de importancia el recurso matemático y estadístico (Huamán et al., 2022). Así, se pretende medir la relación entre las estrategias pedagógicas lúdicas con la motivación en el aprendizaje de los estudiantes mediante la utilización de cuestionarios validados y analizados estadísticamente.

Con un alcance descriptiva donde conocer las características del fenómeno y de lo que se desea busca exponer su presencia ante un determinado grupo de estudio (Guevara et al. 2020). En este nivel de análisis, es válido considerar la formulación de la hipótesis que permita describir o caracterizar las variables, además de que nos facilite una representación objetivo de la problemática estudiada, ya que se describirá la motivación de los estudiantes y de la frecuencia en que los docentes aplican de las estrategias lúdicas dentro de sus planificaciones.

Por otro lado, la modalidad documental es el proceso de investigación donde se busca conocimiento de un tema en específicos sean en documentos como libros, tesis o informes (Arias-Odón, 2023). Por ello, nos ayuda a la recolección de información tanto teórica y científica para la construcción del marco teórico, el cual nos sirven para dar bases fundamentales con base investigativa.

Siguiendo con la modalidad bibliográfica es aquella donde se apoya a una revisión sistemática al material documental ya existente, por ello, se realiza el análisis crítico donde se puede obtener información teórica, experimental y científica (Hurtado, 2020). Así, la capacidad de los investigadores será seleccionar, organizar e interpretar la información disponible en vinculación a los temas investigados.

Por último, la modalidad del trabajo de campo que según Lara (2011) en una investigación “es la fase del estudio en la que el investigador recoge datos directamente del lugar o contexto donde ocurre el fenómeno de interés, es decir, en contacto directo con la realidad que se desea analizar” (p.80). Se trata de una etapa fundamental, especialmente en investigaciones sociales o educativas. Además, obtener información veraz, contextualizada y significativa que permita al investigador comprender y analizar el fenómeno desde la experiencia real de los involucrados (Atencio et al. 2011). El trabajo de campo es de gran ayuda para poder observar comportamientos reales, recoger información para los análisis dentro del área educativa donde los estudiantes y docentes convive una parte de su día, como es el aula de clases, así esta modalidad facilitará a la obtención directa de datos.

3.2 Operacionalización de variables

Tabla 1 Matriz de Operacionalización de Variable Independiente.

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Estrategias pedagógicas lúdicas	Las estrategias pedagógicas se refieren a todas aquellas acciones llevadas a cabo por el docente con el propósito de facilitar el proceso de formación y aprendizaje de los estudiantes (Caldera et al., 2025).	Planificación	Integración lúdica en la planificación didáctica	Conozco los beneficios que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario dirigido al docente
				Aplico actividades lúdicas de forma regular en mis clases.	
				Planifico actividades lúdicas considerando los intereses de mis estudiantes.	
			Variedad de recursos y materiales lúdicos	Dispongo de materiales y recursos adecuados para implementar actividades lúdicas.	
				Las actividades lúdicas incrementan la motivación y participación del estudiante.	
		Ejecución de actividades	Aplicación de estrategias dinámicas	El uso de juegos o dinámicas mejora la comprensión de los contenidos.	
				La lúdica favorece un ambiente de aprendizaje más positivo y colaborativo.	
			Participación estudiantil durante las actividades	Considero que la lúdica puede adaptarse a cualquier área o asignatura.	
				Los docentes requieren capacitación para aplicar correctamente estrategias lúdicas.	
				Me gustaría incorporar con mayor frecuencia metodologías lúdicas en mi práctica docente.	

Tabla 2 Matriz de Operacionalización de Variable Dependiente.

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Motivación por el aprendizaje	La motivación en estudiantes se refiere al conjunto de procesos internos que activan, dirigen y sostienen la conducta de aprendizaje, condicionando su nivel de participación, persistencia y rendimiento académico (Usán Salavera, 2018).	Motivación intrínseca	Interés por aprender	Me gusta asistir a clases porque aprendo cosas nuevas.	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario dirigido a los estudiantes
				Siento curiosidad por los temas que enseña mi profesor/a.	
				Me esfuerzo por entender las materias, incluso cuando son difíciles.	
				Me siento feliz cuando aprendo algo que no sabía antes.	
				Las actividades divertidas o diferentes me ayudan a aprender mejor.	
				Participo con entusiasmo en las actividades del aula.	
		Motivación extrínseca	Satisfacción personal por los logros académicos	Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros/as.	
				Cuando el profesor propone juegos o dinámicas, me involucro activamente.	
				Me interesa cumplir con las tareas o trabajos escolares.	
				Trato de mejorar mis calificaciones cada trimestre.	
			Reconocimiento del docente, compañeros y familia	Creo que estudiar me ayudará a tener un mejor futuro.	
				Me siento capaz de aprender si me esfuerzo.	
				Me siento orgulloso/a cuando logro buenos resultados en mis estudios.	
				Mis profesores me motivan a seguir aprendiendo.	
			Influencia de los estímulos externos	Considero que el aprendizaje puede ser divertido si se usan actividades lúdicas.	

3.2 La población y la muestra

3.2.1 Características de la población

Se define a la población al compuesto de todo un elemento sea de personas, objetos, organismos, la cual participas un solo fenómeno definido y limitada para el análisis del problema de investigación (López-Roldán y Fachelli, 2015). Su característica es ser estudiada, medida y calculada, por ello también se la define como un universo, aunque esta se limite en el contenido, lugar y tiempo.

3.2.2 Delimitación de la población

Con ella esta investigación tendrá una población total de 1232 estudiantes y 62 docentes perteneciente a la Unidad Educativa Monserrate Álava de González.

3.2.3 Tipo de muestra

Según Pimienta (2000) la define como “el proceso de selección de un conjunto de la población a estudiar con el fin de analizar y poder dar una caracterización total” (p. 266). Para obtener la muestra indicada pasa por un proceso de selección como son los criterios de inclusión y exclusión en los autores de la investigación obtendrán la muestra representativa para el cumplimiento de los objetivos propuestos. Con ello, la investigación tendrá un muestro no probabilístico transversal, el cual el muestreo no se escoge al azar, sino que se escoge para criterios puesto por los investigadores, por lo cual se toma en juicio personal para la obtención de selección de la muestra representativa (Vázquez, 2017).

3.2.3.1 Tamaño de la muestra.

Así esta investigación contará con un muestro no probabilístico trasversal de 112 estudiantes pertenecientes al Octavo año de los paralelos A, B y C, además de 15 docentes que impartes sus clases en el grado mencionado de los respectivos

paralelos de la Unidad Educativa Monserrate Álava de González, por ello, se tomarán en cuenta los siguientes criterios de selección de muestra

3.3.5 Proceso de selección de la muestra

3.3.5.1 Criterio De Inclusión: Estudiantes que estén matriculados en Octavo grado de Educación Básica, que los padres autoricen la participación en la investigación. Docentes que impartan clases en Octavo Grado en los paralelos A, B y C, y que estén de acuerdo en participar en la investigación.

3.3.5.2 Criterio De Exclusión: Estudiantes que no estén matriculados en Octavo grado de Educación Básica, que los padres no autorizan la participación en la investigación. Docentes que no impartan clases en Octavo Grado en los paralelos A, B y C, y que no estén de acuerdo en participar en la investigación

3.3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

3.3.6.1 Técnicas

Según Casa et al, (2003) la encuesta la definen como “procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz” (p. 527). Este procedimiento de investigación tiene algunos beneficios como la opción de aplicación masiva y obtener información sobre una amplia gama de preguntas al mismo tiempo. Así, la técnica de la encuesta nos ayudara a una mejor captación de resultados para la obtención de información directa y cuantificable para el debido análisis.

3.3.6.2 Instrumentos

El cuestionario es un conjunto de preguntas el cual se estructura de una manera sistemática y de manera cuidadosa para obtener datos sobre la problemática a investigar, este puede ser aplicado de diferentes formas, sea entre evaluador y evaluado, y autoevaluación (García, 2003). El objetivo del cuestionario es poder

obtener información sobre la muestra en la que están trabajando en las variables involucradas en la investigación. Por ello, el cuestionario obtiene información valiosa y sistemática sobre las variables involucradas, además el facilita la obtención de datos a través de preguntas estructuradas y de fácil comprensión tanto para los estudiantes y los docentes, así nos permite obtener los resultados de forma directa y objetiva. Para ello, se realizó dos cuestionarios para evaluar los indicadores ya mencionados en la Matriz de Operacionalización de variables, a continuación, se describirá lo siguiente:

3.3.6.2.1 Cuestionario a estudiantes: Tiene un total de 15 ítems donde se evalúa tanto la motivación intrínseca (ítems 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10) y la motivación extrínseca (ítems 11-12-13-14-15). Mencionados cuestionarios fueron valorados por 3 profesionales en docencia, además de guiarnos mediante el Cuestionario de Motivación y Estrategias de Aprendizaje Forma Corta – MSLQ SF en estudiantes universitarios: Análisis de la Estructura Interna de los autores Masso & Fonseca (2024).

3.4.6.2.2 Cuestionario a docentes: Con un total de 10 ítems en las cuales se evalúa si el docente trabaja con las estrategias pedagógica lúdicas desde su planificación (ítems 1-2-3-4) y la ejecución de las actividades (ítems 5-6-7-8-9-10). Por ello, este cuestionario también pasó por la valoración de 3 expertos en docencia donde evaluaron cada ítem, con las dimensiones y sus indicadores.

3.5 Validez y confiabilidad

3.5.1 Cuadro de valoración

3.5.1.1 Validez del instrumento “Encuesta a Estudiantes”

Tabla 3 Validez del instrumento “Encuesta a Estudiantes”.

<u>Indicadores</u>	<u>Experto 1</u>	<u>Experto 2</u>	<u>Experto 3</u>
1. Lenguaje	Pertinente	Muy Pertinente	Muy Pertinente
2. Objetividad	Pertinente	Muy Pertinente	Muy Pertinente
3. Orden En Las Preguntas	Pertinente	Muy Pertinente	Pertinente
4. Intencionalidad	Muy Pertinente	Muy Pertinente	Muy Pertinente
5. Complementariedad	Pertinente	Muy Pertinente	Muy Pertinente
6. Metodología	Muy Pertinente	Muy Pertinente	Pertinente
7. Pertinencia	Muy Pertinente	Muy Pertinente	Pertinente

Observaciones:

Experto 1: Los indicadores tienen relación con los criterios, pero se puede mejorar el lenguaje

Experto 2: Su redacción es clara, el contenido es pertinente y contribuye de manera efectiva al logro de los objetivos propuestos en la investigación.

Experto 3: Cuestionario apto para evaluar a los estudiantes, con un lenguaje claro y coherente.

3.5.1.1.1 Resumen de procesamiento de casos “Encuesta a estudiantes”

Tabla 4 Resumen de procesamiento de casos “Encuesta a estudiantes”.

		Resumen de procesamiento de casos	
		N	%
Casos	Válido	112	100,0
	Excluido a	0	,0
	Total	112	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla 5 Estadísticas de fiabilidad “Encuesta a estudiantes”.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,754	15

3.5.2 Validez del instrumento “Encuesta a Docentes”

Tabla 6 Validez del instrumento “Encuesta a Docentes”.

<u>Indicadores</u>	<u>Experto 1</u>	<u>Experto 2</u>	<u>Experto 3</u>
1. Lenguaje	Pertinente	Muy Pertinente	Muy Pertinente
2. Objetividad	Pertinente	Muy Pertinente	Pertinente
3. Orden En Las Preguntas	Pertinente	Muy Pertinente	Pertinente
4. Intencionalidad	Muy Pertinente	Muy Pertinente	Muy Pertinente
5. Complementariedad	Pertinente	Muy Pertinente	Muy Pertinente
6. Metodología	Pertinente	Muy Pertinente	Muy Pertinente
7. Pertinencia	Muy Pertinente	Muy Pertinente	Muy Pertinente

Observaciones:

Experto 1: Mejorar el lenguaje para llegar de forma directa a los docentes.

Experto 2: El instrumento presenta una estructura clara y coherente con los objetivos de la investigación. Se evidencia un buen nivel de pertinencia y organización en su diseño.

Experto 3: Cuestionario apto para evaluar a los docentes, con un lenguaje claro y coherente.

3.5.1.1.1 Resumen de procesamiento de casos “Encuesta a docentes”

Tabla 7 Resumen de procesamiento de casos “Encuesta a docentes”.

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla 8 Estadísticas de fiabilidad “Encuesta a docentes”.

Alfa de Cronbach	Estadísticas de fiabilidad
	N de elementos
,968	10

3.4 Procesamiento estadístico de la información

Para obtener los datos en los estudiantes se utilizará un cuestionario de preguntas estructuradas de 15 preguntas con base a la escala de Likert del 1 al 5, siendo 1 Totalmente en desacuerdo y 5 Totalmente de acuerdo, con ello se cumplirá el propósito de poder analizar la motivación tanto intrínseca como extrínseca de los estudiantes a relación de sus clases diarias

Para la obtención de datos en los docentes se utilizará un cuestionario con un total de 10 preguntas estructuradas con base a la escala de Likert del 1 al 5, siendo 1 Totalmente en desacuerdo y 5 Totalmente de acuerdo, así se podrá obtener datos que se vinculen a las estrategias pedagógicas lúdica dentro el aula de clase y la frecuencia que se utiliza.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos dirigidos tanto a estudiantes como a docentes. Así, a través del análisis de fiabilidad con el alfa de Cronbach, análisis estadístico, y la interpretación cuantitativa de los datos, así este capítulo constituye un espacio de reflexión en torno a los hallazgos más relevantes que permiten contrastar los resultados obtenidos con los fundamentos teóricos y estudios previos revisados en los capítulos anteriores.

4.1 Análisis de fiabilidad

4.1.1 Análisis de fiabilidad Encuesta a Estudiantes

Un alfa de Cronbach de 0.754 para un instrumento de 15 ítems indica una fiabilidad o consistencia interna de nivel aceptable. Esto significa que las preguntas del instrumento están moderadamente bien relacionadas entre sí y miden el mismo constructo subyacente, por lo que el instrumento es razonablemente preciso en sus mediciones.

Interpretación detallada

- **Consistencia interna:** Un valor de 0.754 es aceptable y se sitúa en el rango de fiabilidad buena (0.70 - 0.90). Los ítems del cuestionario covarían entre sí de forma moderada, lo que indica que son bastante consistentes.
- **Confiabilidad:** El instrumento es confiable y se puede confiar en los resultados que produce, aunque hay margen para mejorarla. Un valor más cercano a 1 indicaría una mayor confianza en los resultados.

4.1.2 Análisis de fiabilidad Encuesta a Docentes

Un alfa de Cronbach de 0.968 para un instrumento de 10 ítems indica una excelente fiabilidad o consistencia interna del instrumento, lo que significa que las preguntas están altamente correlacionadas entre sí y miden el mismo constructo de manera consistente.

Interpretación del valor

- **Excelente consistencia interna:** Un valor superior a 0.90 se considera excelente, lo que sugiere que el instrumento es muy preciso en sus mediciones.
- **Alta fiabilidad:** El instrumento tiene una alta fiabilidad, lo que significa que es poco probable que haya errores de medición. Si se administra el mismo cuestionario a las mismas personas en diferentes momentos, se obtendrían resultados muy similares.
- **Relación entre los ítems:** Las 10 preguntas están muy relacionadas entre sí y contribuyen de manera consistente a la medición del mismo concepto o constructo.

4.2 Análisis Comparativo

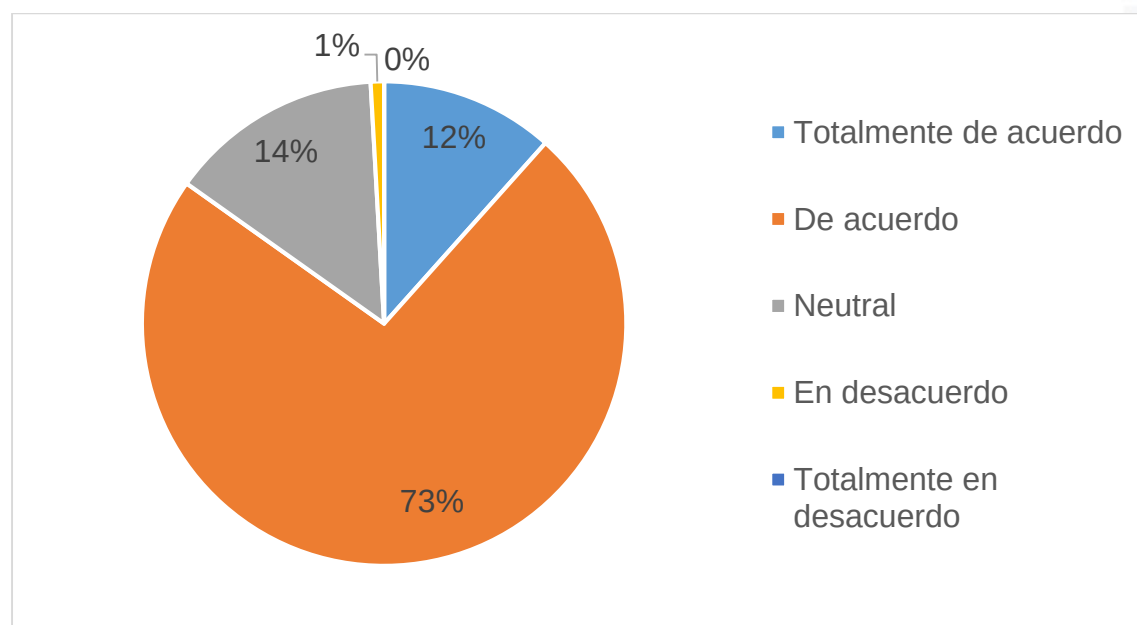
4.2.1 Análisis de encuesta dirigida a estudiantes

Tabla 9 ¿Me gusta asistir a clases por que aprendo nuevas cosas?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	21	19%
De acuerdo	79	71%
Neutral	12	11%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 1 ¿Me gusta asistir a clases por que aprendo nuevas cosas?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 1, figura 1 muestran las opiniones de los estudiantes donde se visualiza que el 71% escogió de acuerdo sobre que les gusta asistir a las clases, ya que aprende día con día nuevas cosas, el 19% totalmente de acuerdo, el 11% neutral. Por lo tanto, se evidencia que los estudiantes asisten a clases por que les gusta aprender cosas nuevas.

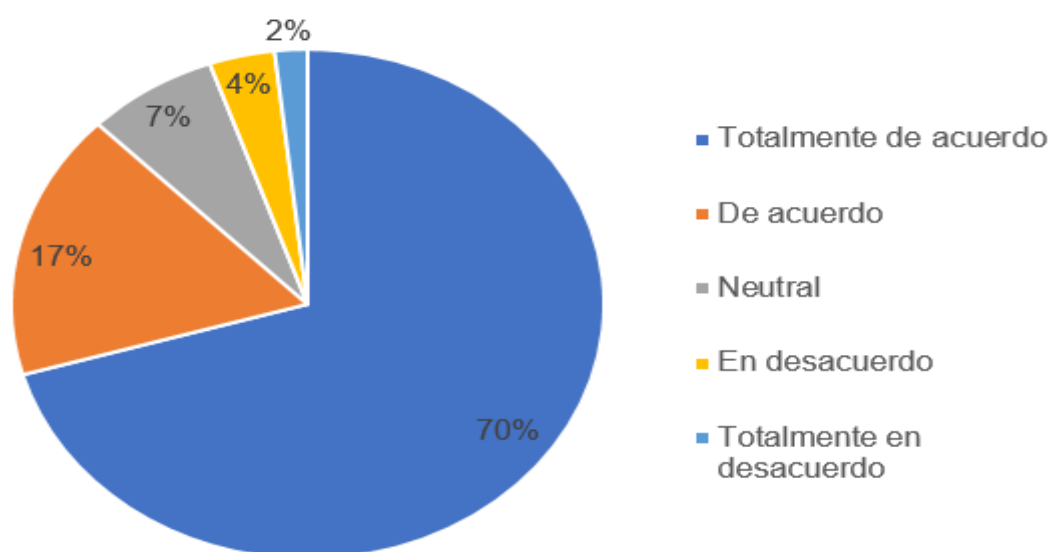
Dados los resultados anteriores nos permite inferir que se la motivación es un factor de importancia dentro del ámbito académico, ya que los estudiantes pueden presentan participación y desempeño. Por ello, los entornos educativos promueven a la curiosidad y al descubrimiento por parte de los estudiantes, los cuales hace que las asistencias y el aprendizaje sean positivos (Castro & Morales, 2015).

Tabla 10 ¿Siento curiosidad por los temas que enseña mi profesor/a.?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	79	71%
De acuerdo	19	17%
Neutral	8	7%
En desacuerdo	4	4%
Totalmente en desacuerdo	2	2%
Total	112	100%

***Fuente:** Datos obtenido de encuesta aplicada a estudiantes.*

Figura 2 ¿Siento curiosidad por los temas que enseña mi profesor/a.?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

En el análisis de la tabla 1, figura 1 se obtuvo un total de 70% de totalmente de acuerdo donde los estudiantes mencionan que, si siente curiosidad por los temas que le enseña el profesor o profesora, el 17% de acuerdo, el 7% neutral, el 4% desacuerdo y 2% totalmente en desacuerdo. Por ello, se evidencia que los estudiantes si presentan curiosidad con los temas que el docente lleva en sus planificaciones, pero así mismo un porcentaje mínimo donde no están de acuerdo, pero tampoco en desacuerdo de tener curiosidad sobre lo que el docente les va a enseñar.

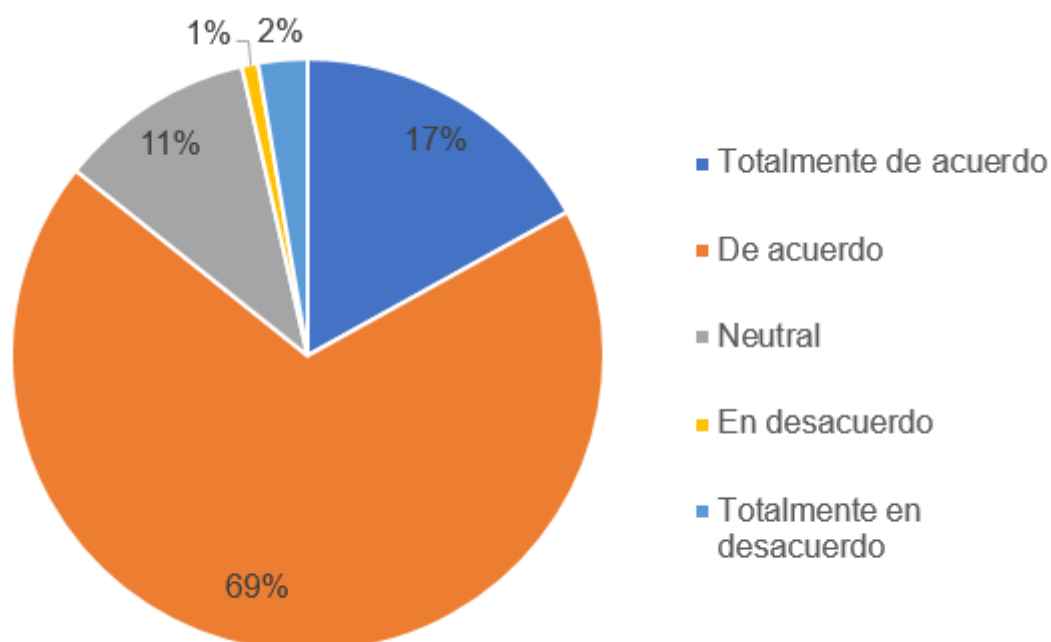
Según Chamorro (2020) en su investigación menciona que los estudiantes presentan caridad de saber cuáles son temas del docente llevara en sus planificaciones, al igual que existe otro grupo que no presentan mucha curiosidad de saber los temas que se encuentran en las planificaciones de los docentes. Con ello, en relación tanto en los resultados que se obtuvimos y la investigación del autor mencionado, se concluye que los estudiantes si presentan curiosidad por saber lo que los docentes les van a enseñar.

Tabla 11 ¿Me esfuerzo por entender las materias, incluso cuando son difíciles?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	19	17%
De acuerdo	77	69%
Neutral	12	11%
En desacuerdo	1	1%
Totalmente en desacuerdo	3	3%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 3 ¿Me esfuerzo por entender las materias, incluso cuando son difíciles?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Como un total de 69% de acuerdo de esforzarse por entender las materias, aunque estas se pongan difícil, el 17% totalmente de acuerdo, 11 % neutral, 3% totalmente en desacuerdo y el 1% en desacuerdo. Así, se deduce que los estudiantes encuestados tratan de esforzarse por entender cosas de sus materias, aunque existe otro grupo los cuales mencionan no esforzarse en poder entender y más aún cuando esta tenga algún grado de dificultad.

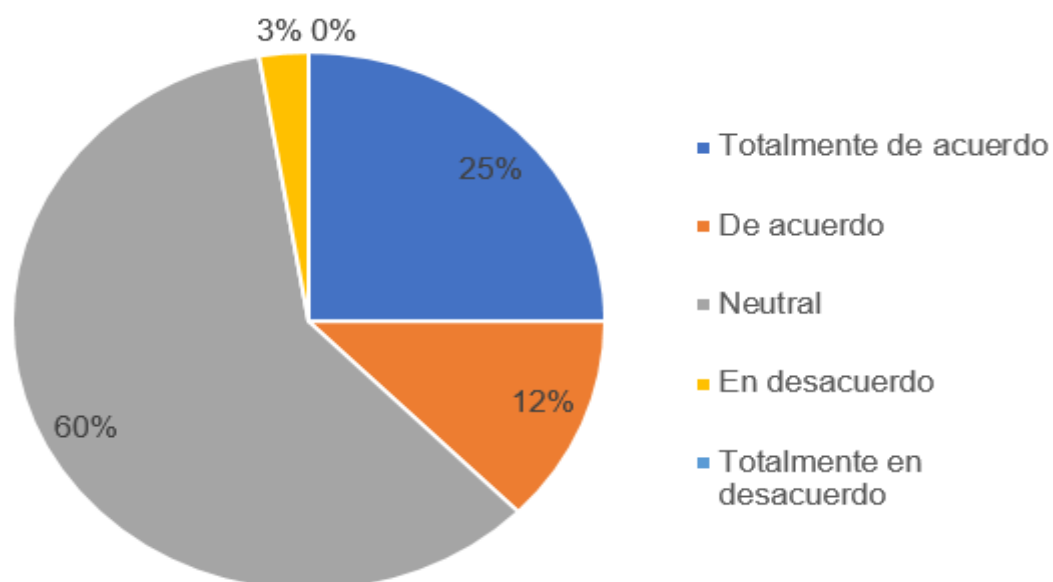
Según Pallo-Pilalumbo et al., (2024) mencionan que los estudiantes que presentan esfuerzos diariamente en las asignaturas por aprendizaje presentan un alto grado de motivación al crear hábitos duraderos los cuales hacen que se esfuercen diario para obtener constante aprendizaje.

Tabla 12 ¿Me siento feliz cuando aprendo algo que no sabía antes?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	28	25%
De acuerdo	14	13%
Neutral	67	60%
En desacuerdo	3	3%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 4 ¿Me siento feliz cuando aprendo algo que no sabía antes?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 4, figura 4 muestran que los estudiantes eligieron con el 60% neutral en referencia a que se sientan feliz cuando aprenden algo que no sabían, 25% totalmente de acuerdo, 12% de acuerdo y 3% en desacuerdo. Así, se constatan que la mayoría de los estudiantes no presentan mucha felicidad al aprender algo, pero si existe un porcentaje menor que mencionan que si lo está, en contraste una pequeña población que refiere que no están de acuerdo a sentir felicidad por nuevo aprendizaje.

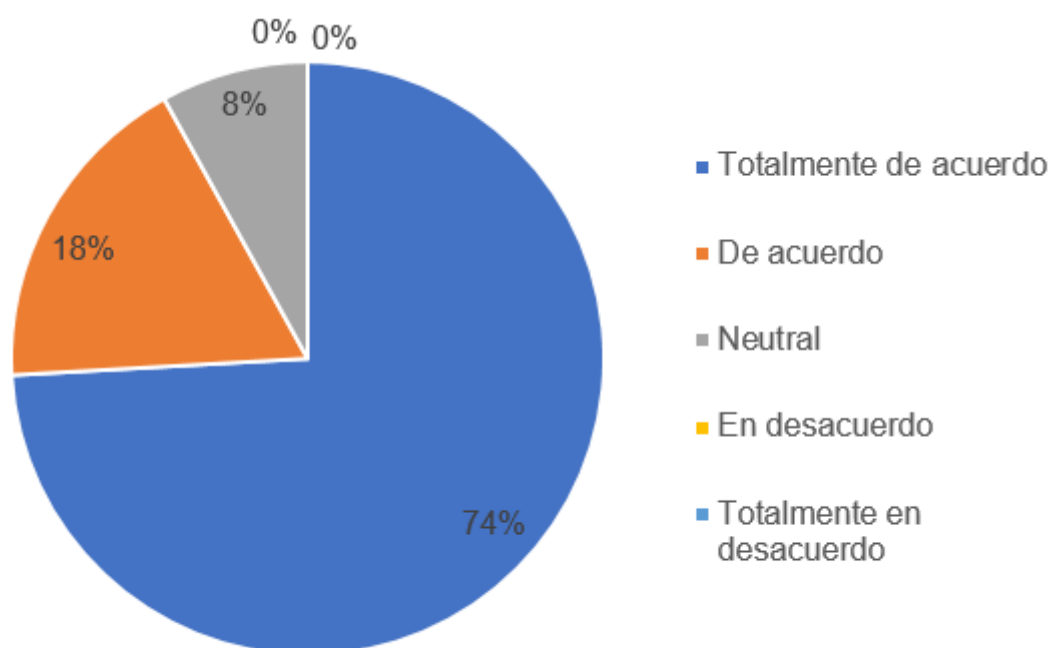
Según los resultados obtenido en esta preguntan, la mayoría de los estudiantes mencionaron tener una postura neutral al sentir felicidad de aprender algo nuevo, lo que se refleja una baja motivación intrínseca hacia el aprendizaje. Por ello, Mendoza et al., (2025) mencionan que la motivación en la autodeterminación se vincula de manera directa en las emociones en la perspectiva positiva a un aprendizaje significativo. Desde esta opinión, la falta de entusiasmo puede relacionarse a un entorno educativo poco dinámico lo cual hace que el estudiante tenga poca satisfacción personal ante nuevos conocimientos.

Tabla 13 ¿Las actividades divertidas o diferentes me ayudan a aprender mejor?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	83	74%
De acuerdo	20	18%
Neutral	9	8%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 5 ¿Las actividades divertidas o diferentes me ayudan a aprender mejor?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 5, figura 5 muestran que los estudiantes escogieron con un 74% totalmente de acuerdo en que las actividades divertidas les ayudan a un mejor aprendizaje, el 18% de acuerdo y 8% neutral. Así, descubrimos que los estudiantes tienden a aprender más cuando en las planificaciones se incluye actividades divertidas o que salen de la metodología tradicional.

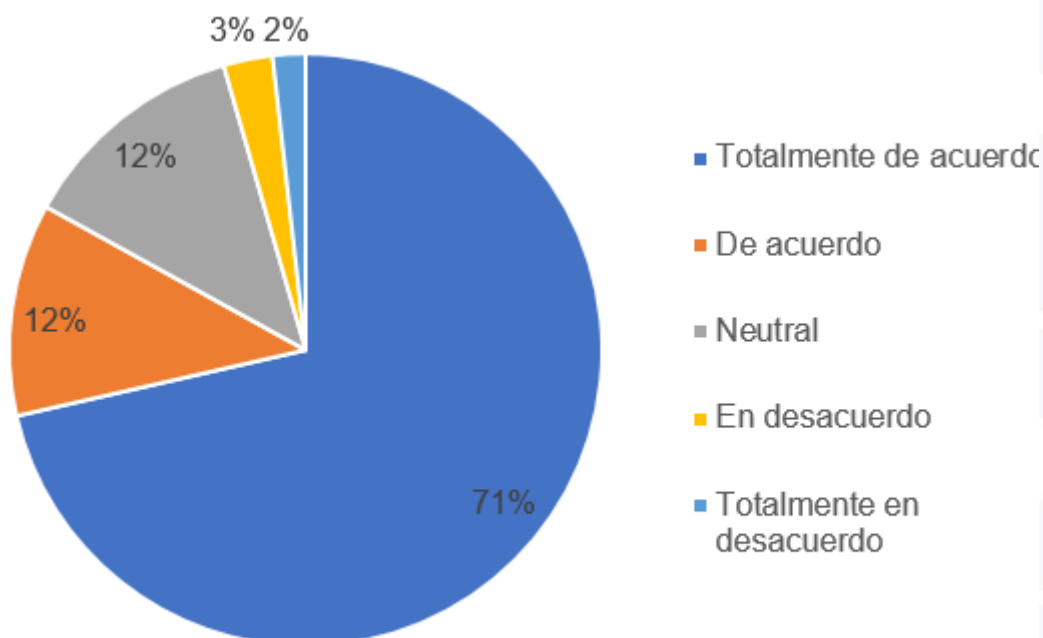
Estos resultados coinciden con los expuestos por León (2025), quienes muestran que el 95% de los estudiantes encuestados logran un mejor aprendizaje cuando estos están relacionados con las estrategias lúdicas. Con ello, nos reafirma que la integración de estrategias pedagógicas lúdica tiene un gran impacto al momento de obtener un mejor aprendizaje.

Tabla 14 ¿Participo con entusiasmo en las actividades del aula?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	80	71%
De acuerdo	13	12%
Neutral	14	13%
En desacuerdo	3	3%
Totalmente en desacuerdo	2	2%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 6 ¿Participo con entusiasmo en las actividades del aula?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 6, figura 6 muestran que un total de 40% de estudiantes están totalmente de acuerdo que participan de manera entusiasmados en las actividades de clases, el 29% neutral, el 23% de acuerdo, 5% en desacuerdo y 3% totalmente en desacuerdo. Por esto, se evidencia que la mayoría de los estudiantes les gusta y participan de manera entusiasmadas en las actividades que los docentes realizan dentro del aula de clases.

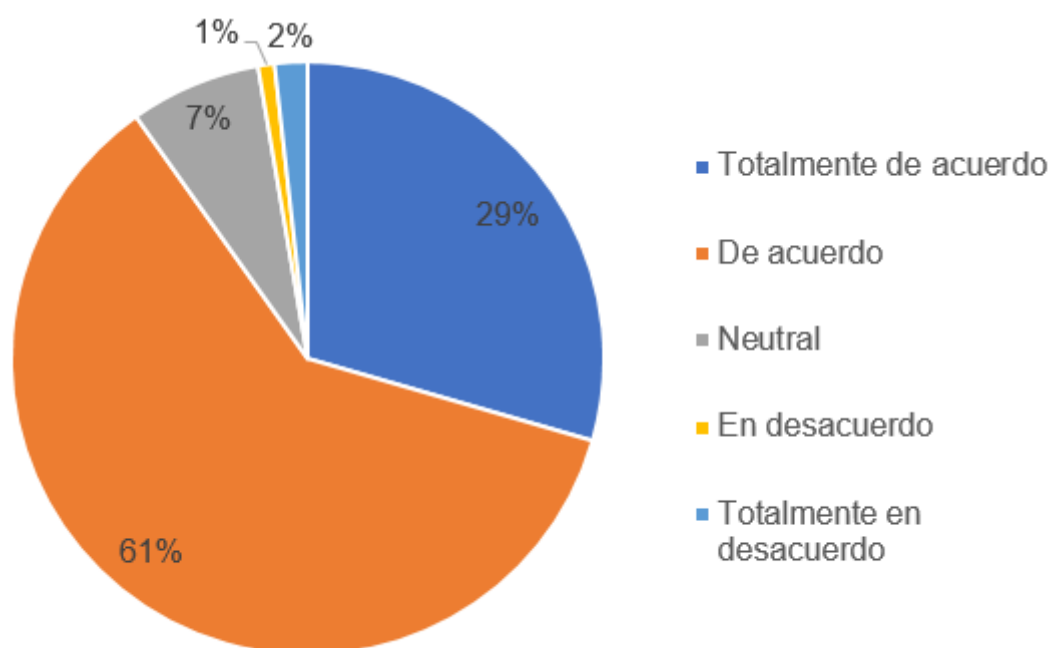
Se obtuvo un alto grado en entusiasmo y de participación durante las clases, esto concuerda con lo que menciona Mora et al., (2024) que la motivación intrínseca ayuda a la vinculación entre la activación de la participación y las estrategias pedagógicas, además de fomentar a un aprendizaje más divertido, donde el interés y la disposición del estudiante es parte motivacional en el aula.

Tabla 15 ¿Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros/as?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	11	73%
De acuerdo	4	27%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 7 ¿Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros/as?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados que se obtuvieron en la tabla 7, figura 7 muestran la opinión de los estudiantes donde el 61% están de acuerdo en relación que les gustan trabajar en grupo en conjunto con sus compañeros, el 33% totalmente de acuerdo, el 7% neutral, el 2% totalmente de acuerdo y el 1% en desacuerdo. La gran mayoría de los estudiantes manifiestan que les gusta trabajar con sus compañeros, pero existe otro porcentaje que no están de acuerdo con trabajar en compañerismo.

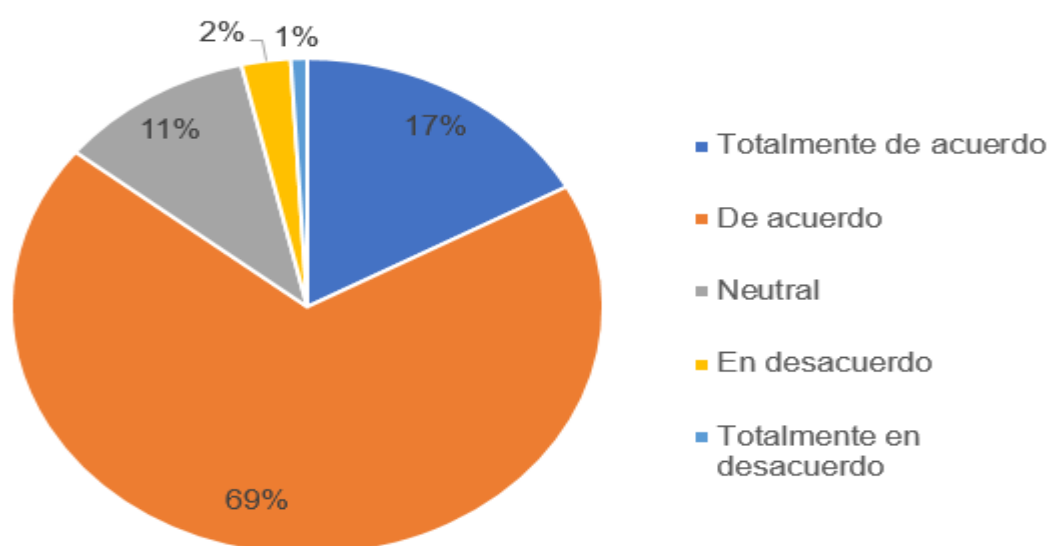
El trabajo colaborativo dentro del aula de clases es de mucha importancia ya que los estudiantes intercambian ideas, puntos de vista y soluciones antes alguna problemática, así en esta pregunta la mayor parte de estudiantes les gusta hacer trabajos grupales. Según Azorín (2018) menciona que el trabajo colaborativo ayuda a una mejor interacción social, además del desarrollo de habilidades y de un compromiso en conjunto, aunque existe un porcentaje mínimo de no estar de acuerdo con el trabajo grupal, se puede vincular por la poca motivación que puede existir en el estudiante para compartir con otros compañeros.

Tabla 16 ¿Cuando el profesor propone juegos o dinámicas, me involucro activamente?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	19	17%
De acuerdo	77	69%
Neutral	12	11%
En desacuerdo	3	3%
Totalmente en desacuerdo	1	1%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 8 ¿Cuando el profesor propone juegos o dinámicas, me involucro activamente?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 8, figura 8 muestran que la opinión de los estudiantes encuestados arroja que el 69% están de acuerdo con respecto que los docentes utilizan juego o dinámicas donde se involucran activamente, el 17% totalmente de acuerdo, el 11% neutral, el 2% en desacuerdo y el 1% totalmente en desacuerdo. Por ello, se deduce que los docentes en sus planificaciones integran actividades lúdicas, los cuales hacen que los estudiantes se involucren de manera activa.

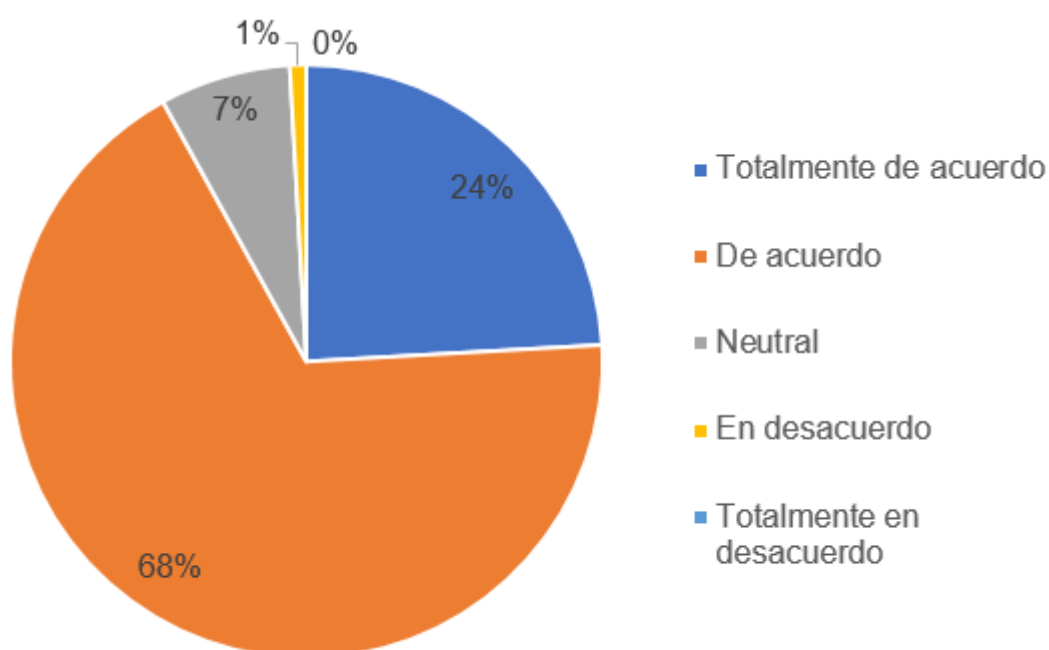
Según Tovar (2023) mencionan que los docentes reconocen que el uso de juegos, actividades interactivas y dinámica lúdica, ayudan al interés y sobre todo a la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Esto coinciden con la respuesta de la mayoría de los estudiantes encuestados, donde el docente ubica en sus planificaciones las estrategias lúdicas las cuales hace que los estudiantes participen de manera activa.

Tabla 17 ¿Me interesa cumplir con las tareas o trabajos escolares?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	27	24%
De acuerdo	76	68%
Neutral	8	7%
En desacuerdo	1	1%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 9 ¿Me interesa cumplir con las tareas o trabajos escolares?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 9, figura9 muestran que la opinión de los estudiantes el cual se arrojó con el 68% de acuerdo en el interés de cumplir con las tareas o trabajos escolares, el 24% totalmente de acuerdo, el 7% neutral y 1% en desacuerdo. Por esto descubrimos que en las tendencias de respuesta la mayoría de estudiantes refieren que tiene alto interés de cumplir con las responsabilidades educativas como son las tareas, pero existe otro porcentaje menciona que no presenta mucho interés de cumplir con dichos parámetros.

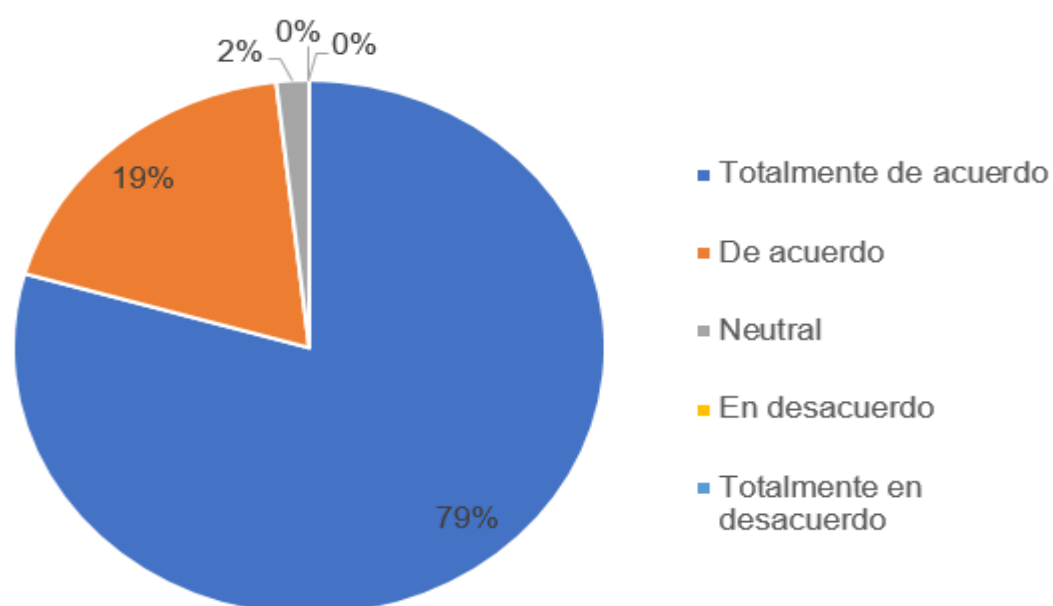
Se evidencia un alto grado de compromiso académico entre los estudiantes encuestados, por ello Pan et al., (2013) refieren que el interés al cumplimiento de las tareas escolares se vincula con la motivación intrínseca, además de las responsabilidades. Aunque existe un porcentaje mínimo de desinterés al cumplimiento de los parámetros educativas, podemos determinar que los estudiantes tienen una buena autorregulación y de constancia al cumplimiento educativo.

Tabla 18 ¿Trato de mejorar mis calificaciones cada trimestre?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	89	79%
De acuerdo	21	19%
Neutral	2	2%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 10 ¿Trato de mejorar mis calificaciones cada trimestre?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 10, figura 10 muestran que la opinión de los estudiantes encuestados los cuales se determinó que el 79% están totalmente de acuerdo de mejorar sus notas en cada trimestre, el 19% de acuerdo y el 2% neutral. Esto nos da una perspectiva donde los estudiantes en los trimestres buscan mejorar sus notas, aunque son pocos estudiantes mencionan no estar muy interesados en mejorar sus calificaciones.

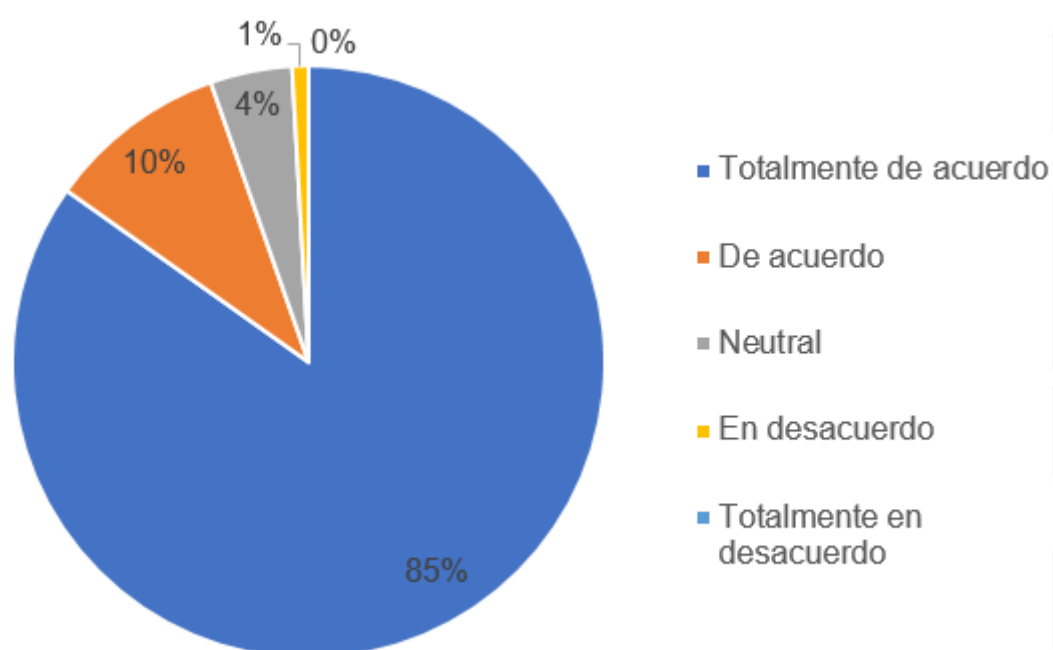
Según Jerez (2021) en su investigación manifiesta que la motivación académica influye en su rendimiento académico, ya que los estudiantes con metas de superación están continuamente mejorando en sus calificaciones. Por ello, en relación a nuestros resultados la mayoría de los estudiantes buscan mejorar en cada trimestre mostraron la superación personal y sobre todo la motivación en avanzar con sus aprendizajes.

Tabla 19 ¿Creo que estudiar me ayudará a tener un mejor futuro?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	95	85%
De acuerdo	11	10%
Neutral	5	4%
En desacuerdo	1	1%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 11 ¿Creo que estudiar me ayudará a tener un mejor futuro?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 11, figura 11 muestran que la opinión de los estudiantes el cual arrojó que el 85% contestó estar totalmente de acuerdo en que estudiar le ayudará a tener un mejor futuro, el 10% de acuerdo, el 4% neutral y 1% en desacuerdo. Por ello, los estudiantes en la mayoría refieren tener claro que el estudio le ayudara a poder obtener un mejor futuro, pero una muestra mejor refiere que no está muy convencida que sea así.

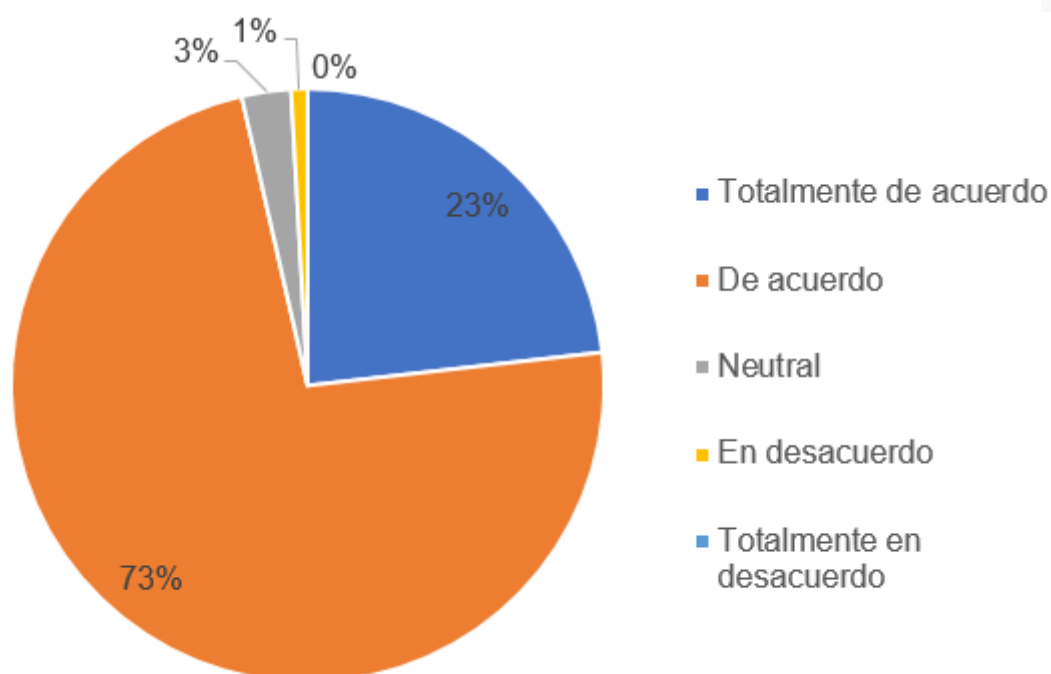
Los datos mencionados anteriormente permiten inferir que se prevalece que la mayoría de los estudiantes les motiva a seguir estudiando, ya que les ayudará a tener un mejor futuro. Según Acuña et al., (2025), mencionan que dentro del contexto educativo no solo se busca la adquisición de conocimientos, sino también al desarrollo tanto de las habilidades críticas como para también las competencias de la vida.

Tabla 20 ¿Me siento capaz de aprender si me esfuerzo?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	26	23%
De acuerdo	82	73%
Neutral	3	3%
En desacuerdo	1	1%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 12 ¿Me siento capaz de aprender si me esfuerzo?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 12, figura 12 muestran que la opinión de los estudiantes lo cual el 73% manifestó estar de acuerdo en sentirse capaz de aprender más si se esfuerzan más, el 23% totalmente de acuerdo, el 3% neutral y el 1% en desacuerdo. Por esto se evidencian que los estudiantes encuestados saben que si se esfuerzan pueden adquirir más conocimiento que el docente les da en clases.

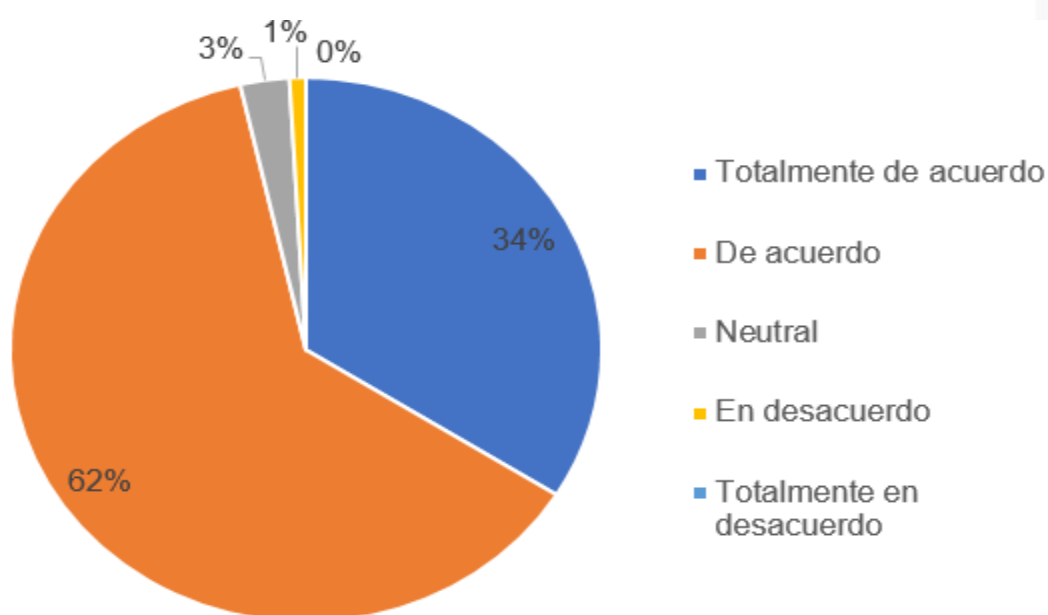
Los datos mencionados anteriormente manifiestan que esforzarse más les ayudara a aprender más de lo que sabe, por ello Otondo-Briceño & Medina-Hicks (2023), mencionan que la motivación y la autoeficacia se relacionan de manera significativa, lo cual refiere que los estudiantes al tener una motivación intrapersonal hacen tenga a desarrollar una actitud más positiva hacia el aprendizaje autónomo, fortaleciendo así su compromiso con el proceso educativo.

Tabla 21 ¿Me siento orgulloso/a cuando logro buenos resultados en mis estudios?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	38	34%
De acuerdo	70	63%
Neutral	3	3%
En desacuerdo	1	1%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 13 ¿Me siento orgulloso/a cuando logro buenos resultados en mis estudios?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 13, figura 13 muestran que los estudiantes encuestados muestran que el 62% están de acuerdo en que se siente orgullo cuando obtienen buenos resultados en sus estudios, el 34% totalmente de acuerdo, el 3% neutral y el 1% en desacuerdo. Por esto descubrimos que casi todos los estudiantes se sienten con buen orgullo al obtener buenas calificaciones y con ello buenas notas en sus estudios.

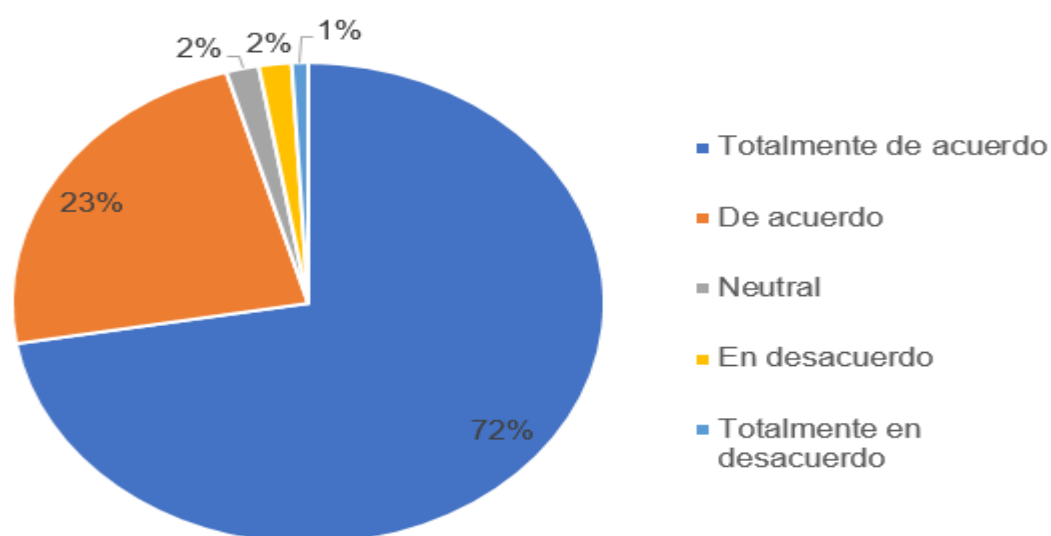
Según Figueroa-Oquendo (2024) señala que el orgullo académico actúa como un refuerzo emocional positivamente, ya que al incrementar la motivación intrínseca mayor el compromiso al aprendizaje. Así, los sentimientos de contribuir al fortalecimiento de la autoestima en los estudiantes contribuyen a que el rendimiento escolar sea más alto.

Tabla 22 ¿Mis profesores me motivan a seguir aprendiendo?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	81	72%
De acuerdo	26	23%
Neutral	2	2%
En desacuerdo	2	2%
Totalmente en desacuerdo	1	1%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 14 ¿Mis profesores me motivan a seguir aprendiendo?



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 14, figura 14 muestran que la opinión de los estudiantes arrojó que el 72% están totalmente de acuerdo donde escogieron que los docentes les motivan a sus estudiantes a seguir aprendiendo, el 23% de acuerdo, el 2% entre neutral y en desacuerdo y el 1% totalmente en desacuerdo. Por ello, se evidencia que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados por parte de sus docentes, los cuales les motivan a aprender más.

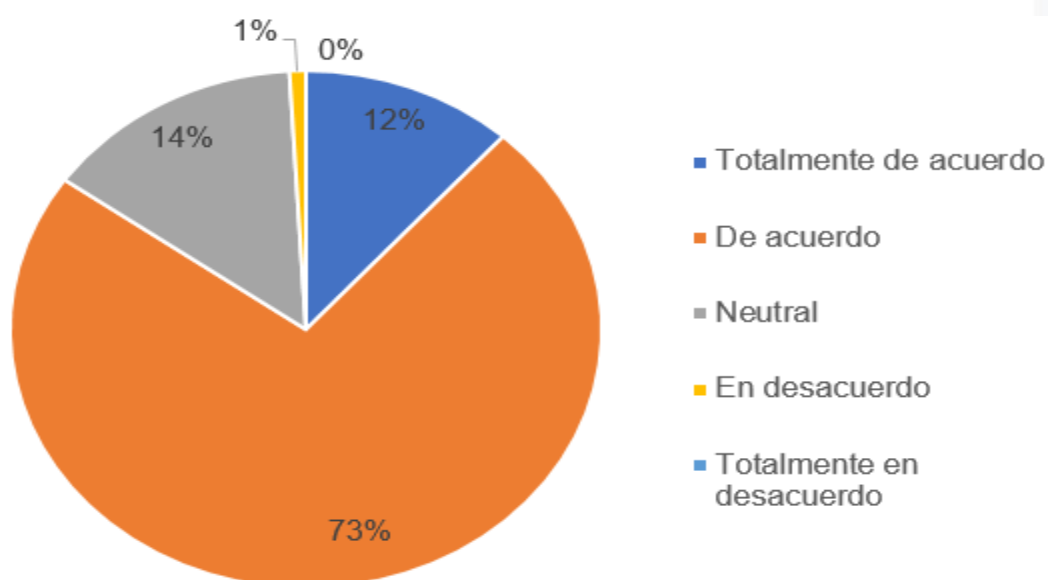
Los datos mencionados anteriormente permiten inferir que prevalece que los docentes les motivan a seguir aprendiendo, por ello Naranjo (2009) destaca que la motivación del docente influye de manera directa y significativa en la vida de los estudiantes, así el acompañamiento y la actitud de docente son factores clave para motivar en el interés y en aprendizaje continuo.

Tabla 23 *¿Considero que el aprendizaje puede ser divertido si se usan actividades lúdicas?*

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	13	12%
De acuerdo	82	73%
Neutral	16	14%
En desacuerdo	1	1%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	112	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a estudiantes.

Figura 15 *¿Considero que el aprendizaje puede ser divertido si se usan actividades lúdicas?*



Nota. Encuesta a los estudiantes de EBG.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 15, figura 15 muestran las opiniones de los estudiantes encuestados el cual arrojó que el 73% de acuerdo a mención que el aprendizaje puede ser divertido si se usan actividades lúdicas, el 14% neutral, el 12% totalmente de acuerdo y el 1% en desacuerdo. Con ello, se evidencia que los estudiantes sienten más motivación cuando el aprendizaje va encaminado con actividades lúdicas, lo cual hace que las clases son más divertidas y enriquecedoras cuando se incluye actividades lúdicas.

Según Guaita (2024) refiere que el uso de actividades lúdicas incrementa potencialmente la motivación y a la participación estudiantil, favoreciendo así a un mejor aprendizaje de manera divertida, esto se respalda con los resultados que obtuvimos, donde la mayoría de los estudiantes mencionaron que el aprendizaje puede ser divertido cuando estos se relacionan con actividades lúdicas.

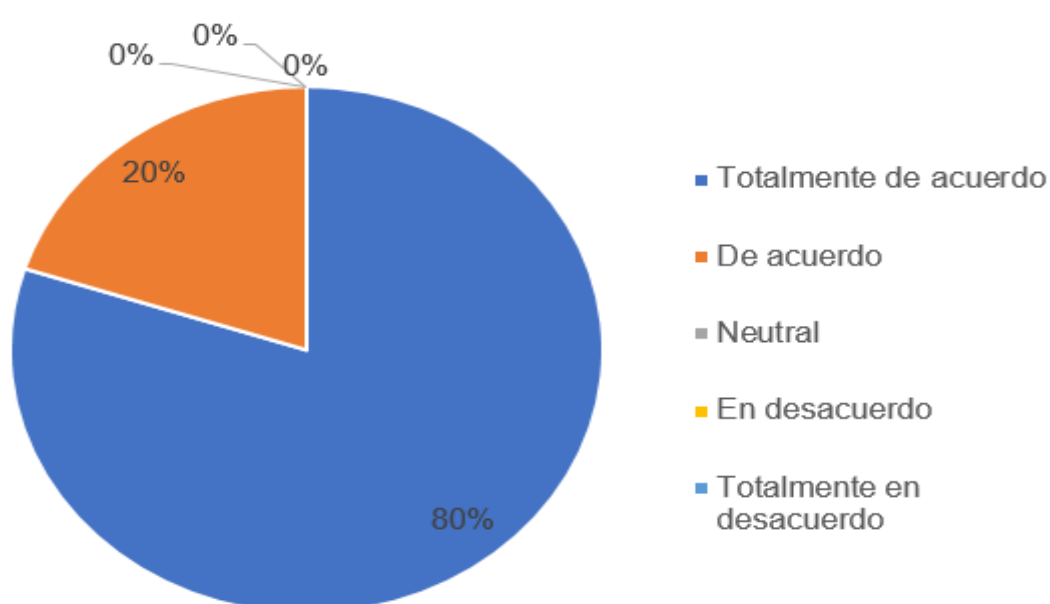
4.1.3 Análisis de encuesta dirigida a docentes

Tabla 24 ¿Conozco los beneficios que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	12	80%
De acuerdo	3	20%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a docentes.

Figura 16 ¿Conozco los beneficios que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?



Nota. Encuesta a los docentes de EBG Superior.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos de la tabla 1, figura 1 muestran que la opinión de los docentes encuestados el cual arroja que 73% están totalmente en acuerdo donde conocen los beneficios que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el 23% de acuerdo. Con ello, se evidencia que los docentes que imparten clases en la Básica Superior conocen los beneficios de las actividades lúdicas.

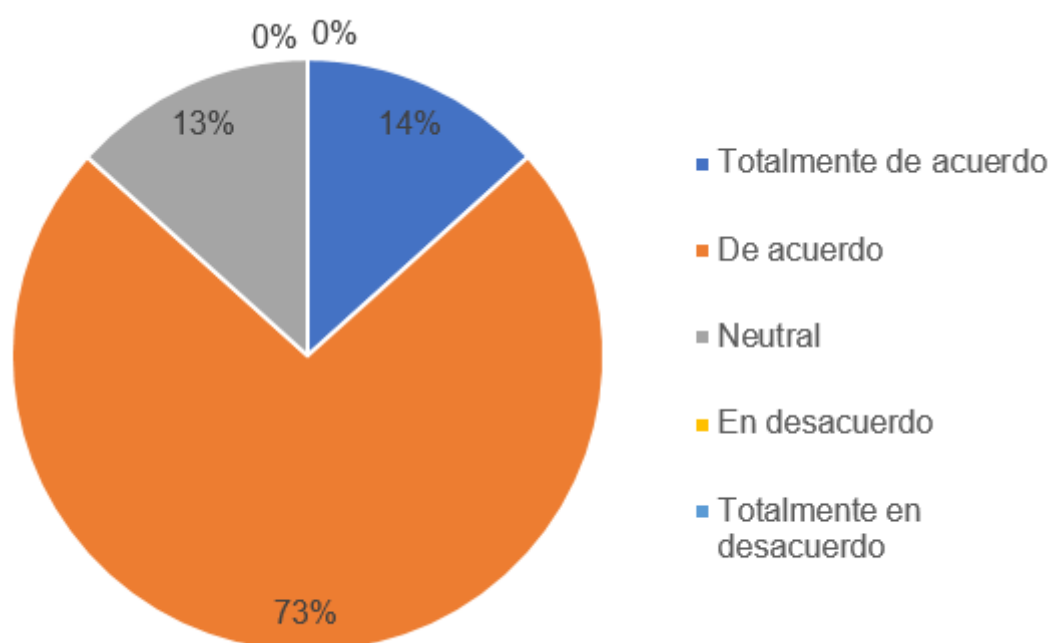
Los datos mencionados anteriormente permiten inferir que prevalece que los docentes conocen los beneficios de las actividades lúdicas se relaciona con lo mencionado por Preciado & Aguirre (2024), los cuales refirieron que las actividades lúdicas dentro del contexto educativos, genera un efecto de aprendizaje y de la motivación, por ello los docentes reconocen que las dichas actividades pedagógicas como herramientas didácticas «dinamizadoras», las cuales favorecen la participación, la colaboración y el aprendizaje significativo.

Tabla 25 ¿Aplico actividades lúdicas de forma regular en mis clases?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	2	13%
De acuerdo	11	73%
Neutral	2	13%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a docentes.

Figura 17 ¿Aplico actividades lúdicas de forma regular en mis clases?



Nota. Encuesta a los docentes de EBG Superior.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 2, figura 2 muestran que la opinión de los docentes encuestados muestra que el 73% contestó de acuerdo la cual aplican actividades lúdicas en sus clases, el 14% totalmente de acuerdo y el 13% neutral. Con ello, se identifica que los docentes utilizan estrategias lúdicas pedagógicas dentro de sus planificaciones dentro del aula de clases.

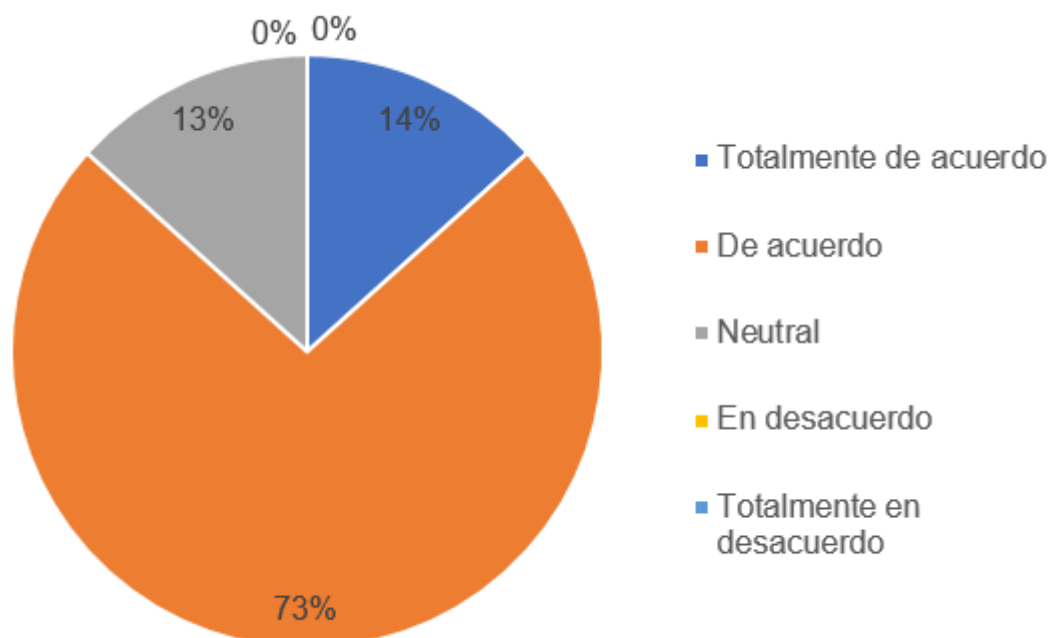
Se muestra que el uso de las actividades lúdicas es realiza de manera frecuente en los docentes, si bien dichas estrategias son valoradas y creativas, por ello su implementación de manera regular y efectiva en el aula. Según Elles et al., 2021 mencionan que las actividades lúdicas son el mejor medio para trabajar de manera divertida con los estudiantes, llegando a la semejanza con nuestros resultados de que los docentes utilizan las actividades lúdicas para llegar a un mejor entendimiento con los estudiantes.

Tabla 26 ¿Planifico actividades lúdicas considerando los intereses de mis estudiantes?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	2	13%
De acuerdo	11	73%
Neutral	2	13%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a docentes.

Figura 18 ¿Planifico actividades lúdicas considerando los intereses de mis estudiantes?



Nota. Encuesta a los docentes de EBG Superior.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 3, figura 3 muestran que la opinión de los docentes encuestados el cual arrojó que el 73% mencionan están de acuerdo en que, si planifica sus actividades lúdicas considerando el interés de sus estudiantes, el 14% totalmente de acuerdo y el 13% neutral. Con ello, nos indica que los docentes reconocen la importancia de las actividades lúdicas alineada con los intereses de sus estudiantes, lo que hace que se sientan con motivación, participación y un mejor aprendizaje.

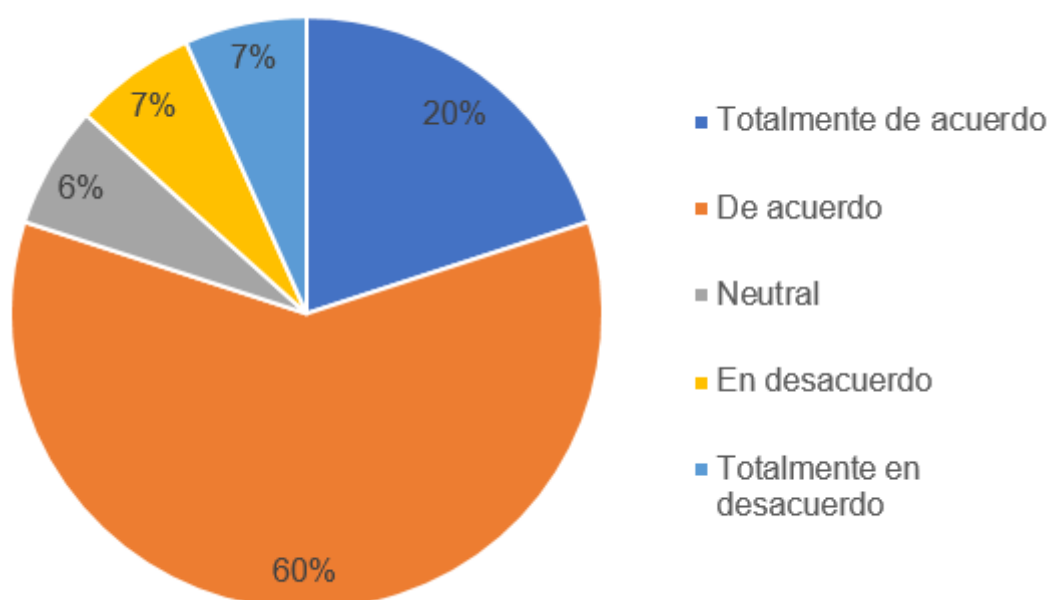
Según Parra (2020) mencionan que existe la necesidad de introducir las actividades lúdica en las practicas docentes, ya que integran a un aprendizaje divertido y al tomar en cuenta sus intereses hace que se sientan más motivados. Así, es de mucha relevancia al momento de realizar una planificación académica las opiniones de los estudiantes, creando así un espacio de confianza, diversión, motivación y de aprendizaje.

Tabla 27 ¿Dispongo de materiales y recursos adecuados para implementar actividades lúdicas?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	3	20%
De acuerdo	9	60%
Neutral	1	7%
En desacuerdo	1	7%
Totalmente en desacuerdo	1	7%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a docentes.

Figura 19 ¿Dispongo de materiales y recursos adecuados para implementar actividades lúdicas?



Nota. Encuesta a los docentes de EBG Superior.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 4, figura 4 muestran que la opinión de los docentes en el 60% estar de acuerdo en tener material y recursos adecuados para implementar actividades lúdicas con sus estudiantes, el 20% totalmente de acuerdo, 7% entre en desacuerdo y totalmente en desacuerdo, y el 6% neutral. Por esto descubrimos que existe opiniones divididas, donde la mayoría de docentes presentan material y recursos óptimos para trabajar con actividades lúdica, pero otro porcentaje no presentan las mismas condiciones de trabajo.

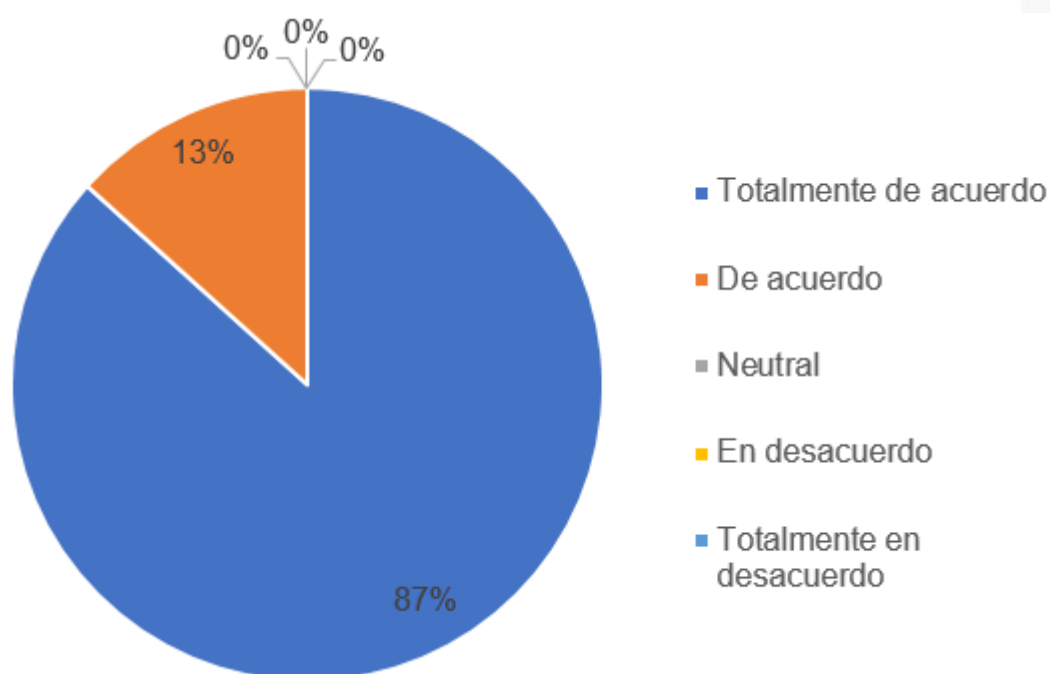
Los datos obtenidos nos indica que la mayoría de docente posee recursos suficientes mientras otros grupos no, por ello se resalta la importancia de proporcionar apoyos institucionales y de apoyo en materiales adecuados para las implementaciones de estrategias lúdica. Según Jiménez & Mendoza (2022) mencionan que la implementación de estrategias creativas e innovadoras, los docentes se convierten en facilitadores para la adquisición y al mejoramiento de las habilidades, por ello es necesario tener tanto materiales y recursos que faciliten sus actividades.

Tabla 28 ¿Las actividades lúdicas incrementan la motivación y participación del estudiante?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	13	87%
De acuerdo	2	13%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a docentes.

Figura 20 ¿Las actividades lúdicas incrementan la motivación y participación del estudiante?



Nota. Encuesta a los docentes de EBG Superior.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 5, figura 5 muestran la opinión de los docentes el cual arrojó que el 87% señalaron estar totalmente de acuerdo en que las actividades lúdicas incrementan la motivación y participación del estudiante y el 13% de acuerdo. Por esto descubrimos que los docentes tienen claro que las actividades lúdicas actúan positivamente en los estudiantes siendo estos más motivados y participativos en clases.

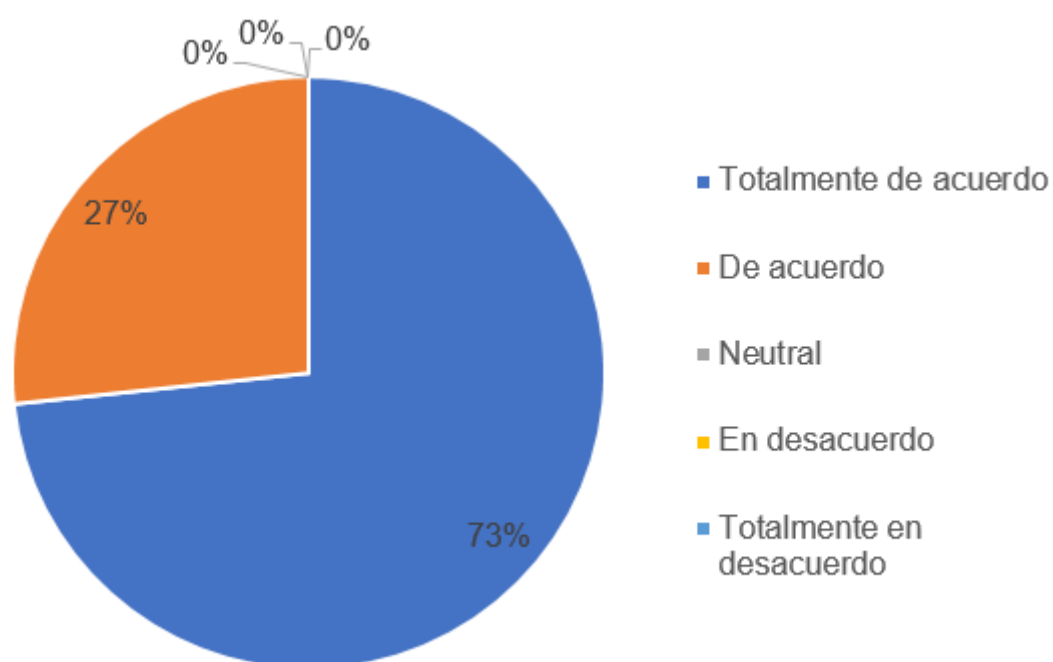
Estos datos nos evidencian que los docentes reconocen que estas implementaciones lúdicas fomentan el interés, la participación y la motivación intrínseca, así las estrategias activas mejoran las habilidades de los estudiantes donde se deben analizar los diferentes enfoques educativos que fortalezcan una mejor capacidad de aprendizaje (Madrid et al., 2024).

Tabla 29 ¿El uso de juegos o dinámicas mejora la comprensión de los contenidos?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	11	73%
De acuerdo	4	27%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a docentes.

Figura 21 ¿El uso de juegos o dinámicas mejora la comprensión de los contenidos?



Nota. Encuesta a los docentes de EBG Superior.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 6, figura 6 muestran que la opinión de los docentes encuestados el cual arrojó que el 73% están totalmente de acuerdo que el uso de juegos o dinámicas mejora la comprensión de los contenidos y el 23% de acuerdo. Por eso descubrimos que los docentes concuerdan que las actividades lúdicas dentro del aula de clases responden a una mejor comprensión de los contenidos propuestos.

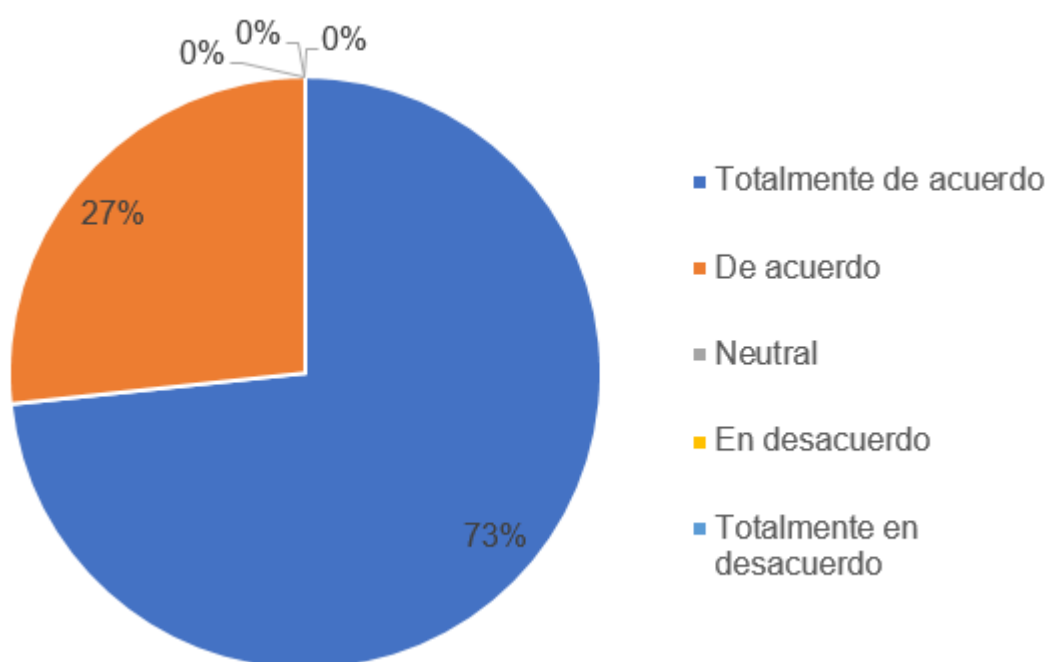
Los datos mencionados anteriormente permiten inferir que prevalece al uso de los juegos o dinámicas mejoran la comprensión del contenido, por ello Castillo & Alcoser (2024) los cuales en su investigación mencionan que las estrategias lúdicas generan un ambiente tanto motivador y de participación activa, y con ello repercute a que el contenido sea comprensible y favorezcan una mayor retención de contenido.

Tabla 30 ¿La lúdica favorece un ambiente de aprendizaje más positivo y colaborativo?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	11	73%
De acuerdo	4	27%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a docentes.

Figura 22 ¿La lúdica favorece un ambiente de aprendizaje más positivo y colaborativo?



Nota. Encuesta a los docentes de EBG Superior.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 7, figura 7 muestran la opinión de los docentes encuestados arrojó que el 73% estar totalmente de acuerdo que la lúdica favorece a un mejor ambiente de aprendizaje más positivo y colaborativo y con el 27% están de acuerdo. Por esto se determina que los docentes están claros que estar en un ambiente lúdica puede cambiar la manera del área de estudio, dejando de ser monótono a uno más divertido.

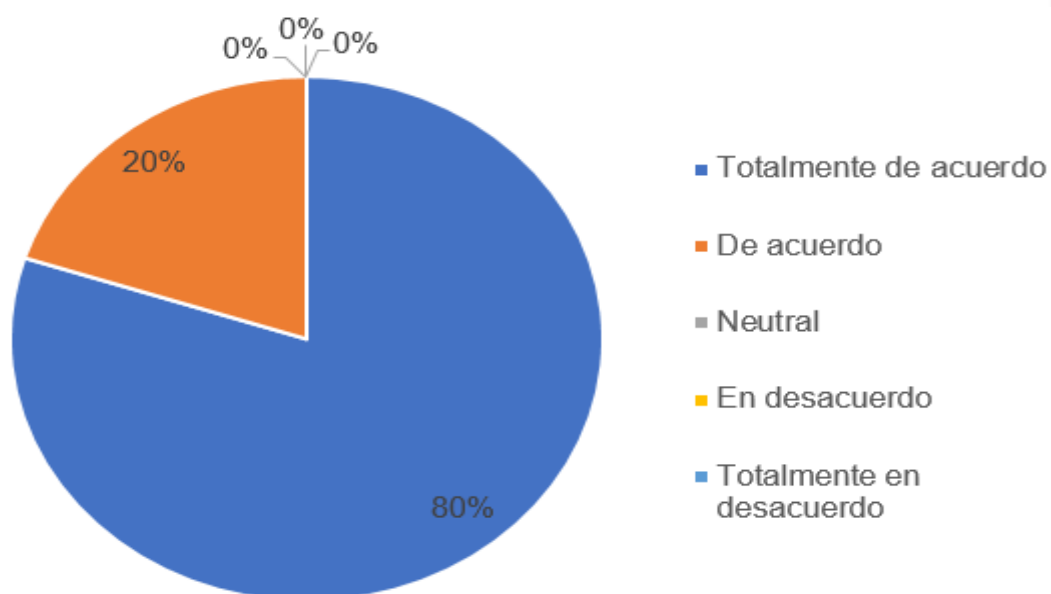
Estos datos reflejan que los docentes reconocen que las actividades lúdicas ayudan a la interacción, a la cooperación y con ello a la motivación. Según Roselli (2016) menciona que cuando se integran y se sistematiza a una educación de diversas técnicas de animación dentro del grupo de trabajo para hacer un ámbito enriquecedor y participativo.

Tabla 31 ¿Considero que la lúdica puede adaptarse a cualquier área o asignatura?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	12	80%
De acuerdo	3	20%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a docentes.

Figura 23 ¿Considero que la lúdica puede adaptarse a cualquier área o asignatura?



Nota. Encuesta a los docentes de EBG Superior.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 9, figura 9 muestran que la opinión de los docentes encuestados arrojó que el 80% están totalmente de acuerdo en la lúdica puede adaptarse a cualquier área o asignatura y el 20% de acuerdo. Por eso se evidencia que la lúdica puede ubicarse en cualquier área de conocimientos para la obtención de un aprendizaje divertido y significativo.

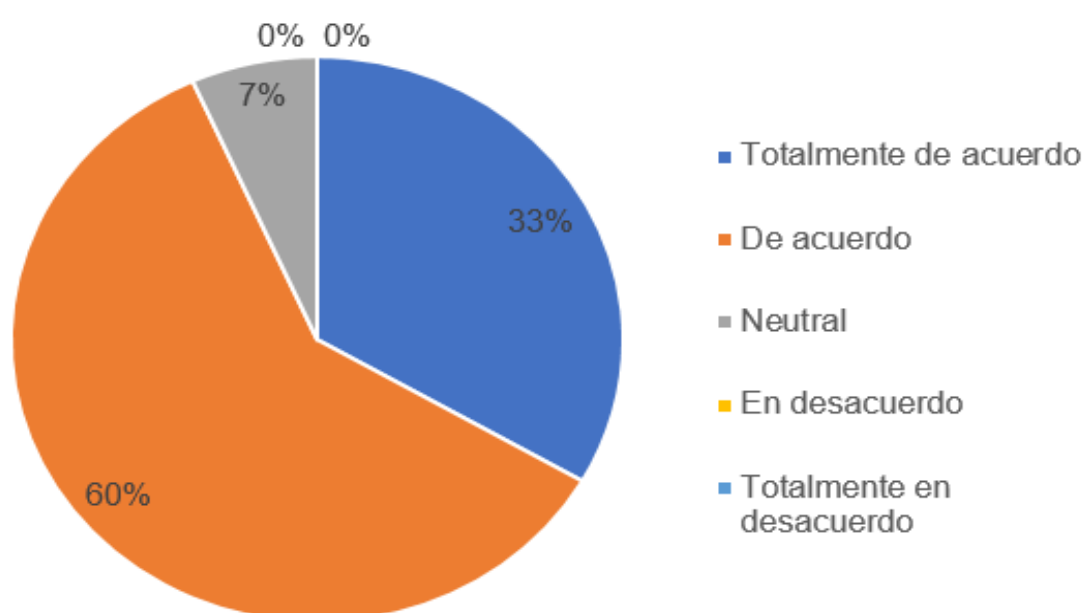
Los datos nos reflejan que los docentes concuerdan que el trabajar con actividades lúdicas se puede adaptar a cualquier asignatura que se desee incluir. Según Asunción (2019) que en la actualidad los cambios en el aprendizaje ameritan buenas metodologías activas para poder intensificar la captación de conocimientos con experiencias significativas.

Tabla 32 ¿Los docentes requieren capacitación para aplicar correctamente estrategias lúdicas?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	5	33%
De acuerdo	9	60%
Neutral	1	7%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenido de encuesta aplicada a docentes.

Figura 24 ¿Los docentes requieren capacitación para aplicar correctamente estrategias lúdicas?



Nota. Encuesta a los docentes de EBG Superior.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en la tabla 9, figura 9 muestran que los docentes encuestados arrojaron que el 60% ubicaron estar de acuerdo en que los docentes requieren capacitación para aplicar correctamente estrategias lúdicas, el 33% totalmente de acuerdo y el 7% neutral. Por esto descubrimos al comparar con las medidas tendencia se evidencia que los docentes mencionan que es necesario capacitarse para trabajar el tema de estrategias lúdicas para aplicarlas en sus metodologías de trabajo dentro del aula de clases.

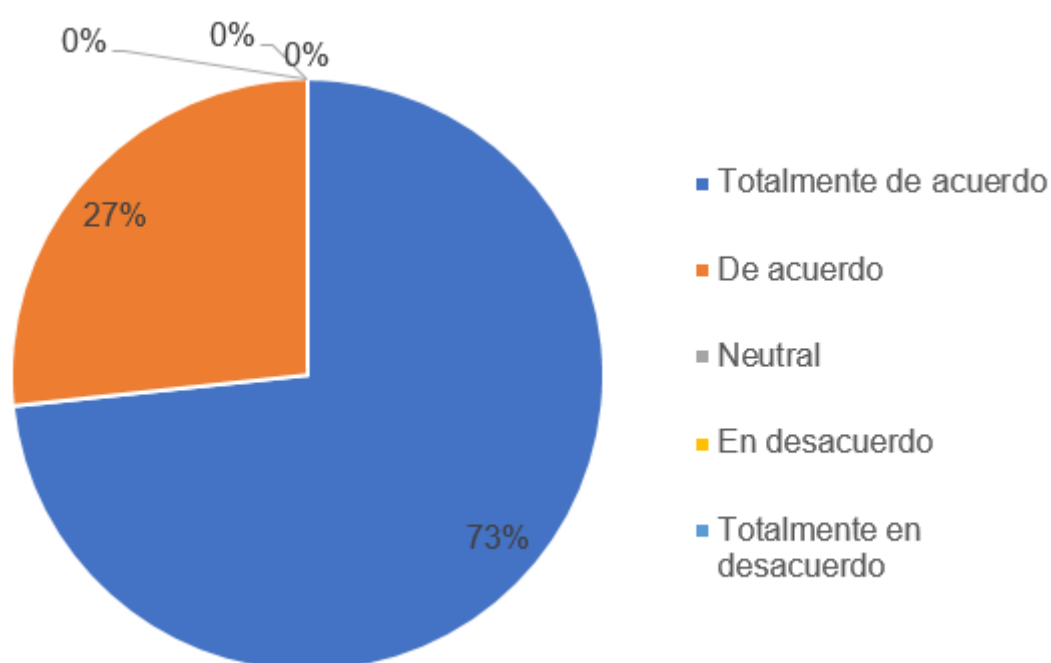
Los datos mencionados nos ayudan a identificar que a pesar que los docentes saben los beneficios de las estrategias lúdicas, aun mencionan que se debería capacitar al grupo docente sobre cómo se deberían aplicar correctamente en los estudiantes. Según Pamplona-Raigosa et al., (2019) refieren que los docentes valoran la lúdica, las capacitaciones y estar actualizados profesionalmente para su aplicación correctamente, así se garantiza que mencionadas actividades sean efectivas, motivadoras y adaptas a las necesidades para el aprendizaje.

Tabla 33 ¿Me gustaría incorporar con mayor frecuencia metodologías lúdicas en mi práctica docente?

Categoría	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa (%)
Totalmente de acuerdo	11	73%
De acuerdo	4	27%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	15	100%

Fuente: Datos obtenidos de encuesta aplicada a docentes.

Figura 25 ¿Me gustaría incorporar con mayor frecuencia metodologías lúdicas en mi práctica docente?



Nota. Encuesta a los docentes de EBG Superior.

Análisis e interpretación:

Los datos obtenidos en la tabla 10, figura 10 muestran que la opinión de los docentes arrojó con un 73% estar totalmente de acuerdo en incorporar con mayor frecuencia metodologías lúdicas en mi práctica docente y el 27% de acuerdo. Con ello, se evidencia que los docentes refieren que se deber incorporar con más frecuentes las actividades lúdicas en sus aplicaciones para el aprendizaje en sus estudiantes.

Los resultados mencionados nos permiten inferir que se prevalece en la incorporación de metodologías lúdicas en sus prácticas como docentes, así las estrategias lúdicas potencian a un aprendizaje más óptimo, los cuales los docentes lo utilizan en frecuencia dentro del aula de clases para garantizar una manera diferente y creativa de impartir clases (Paredes, 2020).

CAPÍTULO V: Propuesta de Intervención

Manual de Estrategias Pedagógicas Lúdicas para Mejorar la Motivación Escolar en Estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica

Investigación de Titulación

Maestría en Educación Básica

Objetivo General:

Diseñar estrategias pedagógicas lúdicas para el desarrollo de la motivación por el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.

Elaborado por: Equipo de Investigación

Fecha: octubre 2025

Tabla de Contenidos

- 1 Introducción**
- 2 Fundamentos Teóricos de la Pedagogía Lúdica**
- 3 Estrategias Lúdicas para Matemática**
- 4 Estrategias Lúdicas para Comunicación y Lenguaje**
- 5 Estrategias Lúdicas para Estudios Sociales**
- 6 Estrategias Lúdicas para Ciencias Naturales**
- 7 Estrategias Lúdicas para Entorno Cultural y Artístico**
- 8 Plan de Capacitación Docente**
- 9 Anexos: Recursos y Herramientas**
- 10 Referencias Bibliográficas**

Introducción

La motivación escolar constituye uno de los pilares fundamentales para el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje. En el contexto de la Educación General Básica, particularmente en el octavo año, los estudiantes atraviesan una etapa crucial de desarrollo cognitivo y socioemocional que requiere estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas. La presente investigación surge de la necesidad identificada en múltiples contextos educativos: si bien los docentes reconocen el valor de las estrategias lúdicas para fomentar el aprendizaje, frecuentemente carecen del conocimiento específico y las herramientas prácticas para implementarlas de manera sistemática y efectiva en el aula.

Este manual ha sido diseñado como una respuesta integral a esta problemática. Su propósito es proporcionar a los docentes de octavo año un conjunto estructurado de estrategias pedagógicas lúdicas que integran tanto herramientas tecnológicas contemporáneas como material concreto manipulativo, aplicables a las asignaturas clave del currículo: Matemática, Comunicación y Lenguaje, Estudios Sociales, Ciencias Naturales y Entorno Cultural y Artístico.

La estructura del manual se fundamenta en la evidencia científica que demuestra que el aprendizaje basado en el juego no es simplemente una forma de "hacer las clases más divertidas", sino una decisión pedagógica fundamentada que responde a principios neuropsicológicos del aprendizaje. Cuando los estudiantes participan en actividades lúdicas bien diseñadas, se activan múltiples áreas cerebrales relacionadas con la memoria, la atención, la motivación intrínseca y la consolidación del conocimiento. Además, el juego fomenta habilidades transversales

esenciales para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas, la colaboración y la comunicación efectiva.

Cada estrategia presentada en este manual ha sido cuidadosamente diseñada siguiendo una estructura consistente que facilita su comprensión e implementación. Se especifica el objetivo pedagógico, se describe la actividad en detalle, se identifican los recursos tecnológicos y materiales concretos necesarios, y se proporciona un ejemplo práctico de aplicación en el aula. Esta estructura permite que los docentes puedan adaptar las estrategias a sus contextos específicos, recursos disponibles y necesidades particulares de sus estudiantes.

Un componente esencial de este manual es el Plan de Capacitación Docente "El Docente como Arquitecto del Juego", que reconoce que la implementación exitosa de estas estrategias requiere no solo el conocimiento teórico, sino también el desarrollo de competencias prácticas. El plan de capacitación, estructurado en cuatro módulos con una duración total de 32 horas pedagógicas, combina sesiones teóricas, talleres prácticos y acompañamiento en el aula, siguiendo el principio de "aprender haciendo". Los docentes no solo aprenderán sobre pedagogía lúdica, sino que experimentarán directamente las mismas estrategias que se espera implementen con sus estudiantes.

La relevancia de este manual trasciende el ámbito puramente académico. En un contexto educativo donde los estudiantes están cada vez más expuestos a estímulos digitales y donde la desmotivación escolar representa un desafío creciente, las estrategias lúdicas ofrecen una vía para reconectar a los estudiantes con el placer del aprendizaje. Al transformar el aula en un espacio de exploración, descubrimiento y juego significativo, se crea un ambiente donde el error es parte del

proceso, la colaboración es valorada y el aprendizaje se convierte en una experiencia memorable y significativa.

Este manual es, en esencia, una invitación a los docentes a redescubrir el poder transformador del juego en la educación, a convertirse en diseñadores de experiencias de aprendizaje que no solo transmitan conocimientos, sino que enciendan la curiosidad, fomenten la creatividad y cultiven una motivación intrínseca por el aprendizaje que acompañe a los estudiantes más allá del aula y a lo largo de toda su vida.

1. Fundamentos Teóricos de la Pedagogía Lúdica

1.1. ¿Qué es la Pedagogía Lúdica?

La pedagogía lúdica es un enfoque educativo que integra de manera sistemática y fundamentada el juego como estrategia central del proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Lauricella y Edmunds (2021), la pedagogía lúdica combina los conceptos relacionados de diversión, juego, creatividad y positividad para establecer un contexto de aprendizaje efectivo y motivador. No se trata simplemente de "jugar por jugar", sino de diseñar experiencias de aprendizaje que aprovechen las características intrínsecas del juego para facilitar la construcción de conocimiento significativo.

La actividad lúdica, como expresión cultural humana, ha sido reconocida desde la antigüedad como una herramienta poderosa para el desarrollo integral del ser humano. En el contexto educativo, el juego permite a los estudiantes experimentar, explorar, cometer errores en un entorno seguro y desarrollar habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras de manera integrada.

1.2. Diferencias entre Juego, Ludificación y Gamificación

Es fundamental distinguir entre tres conceptos que frecuentemente se utilizan de manera intercambiable, pero que poseen matices importantes:

El Juego es una actividad libre, voluntaria y placentera que posee reglas propias y un carácter competitivo o colaborativo. En el contexto educativo, el juego puede ser espontáneo o estructurado, pero siempre mantiene su esencia lúdica.

La Ludificación se refiere al uso del juego como recurso educativo, incorporando actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza sin necesariamente modificar la estructura completa de la clase. Por ejemplo, utilizar un juego de cartas para practicar vocabulario o un rompecabezas para enseñar geografía.

La Gamificación es la aplicación de mecánicas, dinámicas y componentes propios de los juegos en contextos no lúdicos, como el aula. Implica un diseño más sistemático que incluye elementos como sistemas de puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación, narrativas y desafíos progresivos. La gamificación transforma la experiencia completa del aprendizaje en una estructura similar a la de un juego.

1.3. Fundamentos Neuropsicológicos del Aprendizaje Lúdico

La investigación en neurociencia educativa ha demostrado que el juego activa múltiples regiones cerebrales de manera simultánea. Cuando un estudiante participa en una actividad lúdica bien diseñada, se produce la liberación de dopamina, un neurotransmisor asociado con la motivación, el placer y la

consolidación de la memoria. Esto explica por qué las experiencias de aprendizaje lúdicas tienden a ser más memorables y significativas que las metodologías tradicionales basadas exclusivamente en la transmisión verbal de información.

Además, el juego fomenta el desarrollo de funciones ejecutivas como la planificación, la toma de decisiones, el control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva. Estas habilidades son esenciales no solo para el éxito académico, sino también para la vida cotidiana y el desarrollo profesional futuro.

1.4. El Aprendizaje Significativo a través del Juego

David Ausubel (1990) define el aprendizaje significativo como aquel en el que las nuevas ideas se relacionan de manera sustancial y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe. El juego facilita este proceso al proporcionar contextos auténticos y relevantes donde los estudiantes pueden aplicar conocimientos previos, experimentar con nuevas ideas y construir significados de manera activa.

Farias y Rojas (2010) destacan que las estrategias lúdicas permiten reforzar y afianzar lo aprendido por los estudiantes, aumentan el proceso de socialización al compartir y cooperar en equipo, fortalecen el aprendizaje significativo y favorecen la motivación, propiciando un cambio de actitud hacia las materias que tradicionalmente generan rechazo, como las matemáticas.

1.5. Motivación Intrínseca vs. Extrínseca

Un aspecto crucial de la pedagogía lúdica es su capacidad para fomentar la motivación intrínseca, es decir, el deseo de aprender por el placer y la satisfacción que produce el aprendizaje mismo, en lugar de depender exclusivamente de recompensas externas como calificaciones o reconocimientos. Cuando los

estudiantes están intrínsecamente motivados, muestran mayor perseverancia ante los desafíos, mayor creatividad en la resolución de problemas y un aprendizaje más profundo y duradero.

Sin embargo, la gamificación también puede utilizar elementos de motivación extrínseca (puntos, insignias, niveles) como andamiaje inicial para captar el interés de los estudiantes, con el objetivo de que gradualmente desarrollen una motivación intrínseca por el contenido mismo.

1.6. Tipos de Juegos Educativos

Existen múltiples clasificaciones de juegos educativos. Basándonos en Farias y Rojas (2010) y Millar (1992), podemos identificar los siguientes tipos relevantes para el aula de octavo año:

Juegos de construcción: Permiten a los estudiantes manipular materiales para crear estructuras o modelos que representan conceptos abstractos. Son especialmente útiles en matemáticas (geometría) y ciencias (modelos de ecosistemas, estructuras moleculares).

Juegos cooperativos: Promueven la colaboración entre estudiantes para alcanzar un objetivo común. Fomentan habilidades sociales, comunicación efectiva y trabajo en equipo.

Juegos de estrategia: Requieren que los estudiantes planifiquen, tomen decisiones y anticipen consecuencias. Son excelentes para desarrollar el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Juegos de rol: Los estudiantes asumen identidades o roles específicos (científicos, detectives, agentes del tiempo) que les permiten explorar conceptos desde perspectivas diferentes y desarrollar empatía.

Juegos de estructura adaptable: Permiten al docente tomar un formato de juego conocido (dominó, lotería, cartas) y adaptarlo a cualquier contenido curricular, facilitando la creación de recursos lúdicos personalizados.

1. Estrategias para Matemática

1.1. El Misterio del Álgebra

Objetivo: Fomentar la resolución de ecuaciones lineales de primer grado de forma colaborativa y motivadora.

Descripción: Esta actividad se basa en el formato de "Escape Room" o "Breakout EDU". Los estudiantes, organizados en equipos, deben resolver una serie de problemas y acertijos basados en ecuaciones lineales. Cada respuesta correcta les proporciona una pista o un código que les permite avanzar en el juego, hasta lograr el objetivo final, que puede ser "desactivar una bomba", "encontrar un tesoro" o "escapar de una habitación" (todo de forma simulada).

Recursos Tecnológicos:

- **Genially:** Para crear una sala de escape virtual interactiva con diferentes escenarios, acertijos y elementos para desbloquear.
- **Google Forms:** Se puede utilizar para crear cuestionarios donde los estudiantes introducen los códigos. Si el código es correcto, se les revela la siguiente pista.

Material Concreto:

- Cajas con candados de combinación.
- Pistas impresas y ocultas en el aula.
- Un "tesoro" o premio final dentro de la caja.

Ejemplo de Aplicación:

1. Se presenta a los estudiantes una narrativa (ej. "Han sido atrapados en el laboratorio de un científico loco y tienen 45 minutos para escapar").
2. La primera pista es un problema en la pizarra: "Resuelve para x: $2x + 5 = 15$ ".
La solución ($x=5$) es el primer número de la combinación de un candado.
3. Al abrir la caja, encuentran un código QR que les lleva a un puzzle en Genially, que a su vez revela otro problema matemático.
4. El proceso se repite hasta que resuelven el último acertijo y "escapan".

1.2. Carrera de Geometría

Objetivo: Reforzar el cálculo de áreas y perímetros de figuras geométricas de una manera competitiva y divertida.

Descripción: Se organiza una competencia entre equipos utilizando una plataforma de cuestionarios gamificados. Las preguntas, que pueden incluir imágenes y diagramas, se centran en el cálculo de áreas y perímetros de cuadrados, rectángulos, triángulos y círculos.

Recursos Tecnológicos:

- **Kahoot! o Quizizz:** Para crear y proyectar el cuestionario competitivo. Estas plataformas ofrecen música, cronómetros y tablas de clasificación en tiempo real, lo que aumenta la emoción.
- **Plickers:** Si los estudiantes no disponen de dispositivos, el docente puede usar Plickers para escanear las respuestas de los alumnos en tarjetas impresas.

Material Concreto:

- **Tangram:** Antes de la competencia, los estudiantes pueden usar piezas de Tangram para construir diferentes figuras y calcular sus áreas, familiarizándose con la composición y descomposición de formas.
- Fichas impresas con figuras geométricas para que los equipos realicen sus cálculos antes de responder.

Ejemplo de Aplicación:

1. Se divide la clase en equipos.
2. ¡Se inicia el juego en Kahoot! La primera pregunta muestra un rectángulo con lados de 8cm y 5cm y pregunta por su área.
3. Los equipos discuten, calculan y seleccionan la respuesta correcta en el menor tiempo posible.
4. Entre preguntas, se puede añadir una ronda de bonificación donde deben construir una figura específica con el Tangram en un tiempo limitado.
5. El equipo con más puntos al final gana.

1.3. Misión Espacial de Fracciones

Objetivo: Practicar operaciones con fracciones (suma, resta, multiplicación, división) en un contexto de juego de roles.

Descripción: Los estudiantes se convierten en "astronautas" que deben completar una misión para llegar a Marte. Cada etapa de la misión (despegue, navegación, aterrizaje) requiere resolver problemas con fracciones para "calcular trayectorias", "distribuir suministros" o "reparar la nave". El progreso se visualiza en un gran mapa estelar en el aula.

Recursos Tecnológicos:

- **Classcraft:** Se puede configurar una "clase" donde los estudiantes suben de nivel y ganan poderes a medida que completan las etapas de la misión. El docente puede otorgar puntos de experiencia (XP) por cada problema de fracciones resuelto correctamente.
- **Google Slides:** Crear una presentación interactiva que narre la historia de la **misión espacial y presente los desafíos matemáticos en cada fase.**

Material Concreto:

- **Dados de fracciones o cartas:** Para generar problemas aleatorios (ej. "Suma la fracción que salió en el dado rojo con la del dado azul").
- **Círculos o rectángulos de fracciones:** Material manipulativo para que los estudiantes puedan visualizar y resolver los problemas de forma concreta antes de realizar el cálculo abstracto.
- **Un gran mapa estelar impreso y naves espaciales de cartón** para cada equipo, para marcar su progreso.

Ejemplo de Aplicación:

1. Se presenta la misión: "Debemos llegar a Marte. La primera etapa es el despegue. Para ello, debemos resolver este problema de combustible: La nave tiene $\frac{1}{2}$ tanque y necesitamos $\frac{3}{4}$ de tanque para el despegue. ¿Qué fracción de tanque debemos añadir?"
2. Los equipos usan los círculos de fracciones para modelar el problema y encontrar la solución ($\frac{1}{4}$).
3. Al resolverlo, avanzan su nave a la siguiente etapa en el mapa estelar, donde se enfrentan a un nuevo desafío.

2. Estrategias para Comunicación y Lenguaje

2.1. Detective de Palabras

Objetivo: Mejorar la ortografía, el vocabulario y la comprensión lectora a través de la resolución de misterios.

Descripción: Se presenta a los estudiantes un "caso" en forma de un texto corto (una nota misteriosa, el fragmento de un diario, etc.) que contiene errores ortográficos, palabras de vocabulario avanzado y pistas para resolver un pequeño enigma. Los estudiantes, actuando como detectives, deben encontrar y corregir los errores, definir las palabras clave y, finalmente, resolver el enigma.

Recursos Tecnológicos:

- **Google Docs o Microsoft Word:** Se puede compartir el texto del "caso" y utilizar la función de "control de cambios" o "comentarios" para que los estudiantes señalen los errores y propongan correcciones de forma colaborativa.

- **Wordwall o Cerebriti:** Crear un juego interactivo (ej. un crucigrama o una sopa de letras) con las palabras de vocabulario del caso para que los estudiantes las practiquen de forma lúdica.

Material Concreto:

- Lupas de juguete: Para potenciar el rol de "detective" y hacer la actividad más inmersiva.
- Fichas de "evidencia": Tarjetas con las palabras o frases problemáticas para que los equipos las analicen.
- Un "tablero de investigación" en una pared del aula, donde se pueden ir colocando las pistas y las palabras clave a medida que se descubren.

Ejemplo de Aplicación:

1. Se entrega a cada equipo una copia del "caso": un párrafo que describe el robo de un pastel, pero con palabras como "desisivo", "halla" (en lugar de 'allá') y "exhuberante".
2. Los "detectives" deben encontrar los 3 errores ortográficos y buscar el significado de "exuberante".
3. La resolución del enigma podría estar en una pista sutil dentro del texto (ej. "las únicas migas estaban cerca del perro"), llevando a la conclusión de quién fue el "ladrón".

2.2. Story Cubes Digitales y Físicos

Objetivo: Fomentar la creatividad, la narración oral y la estructura de la escritura creativa (inicio, nudo, desenlace).

Descripción: Los estudiantes, en grupos o individualmente, lanzan un conjunto de "Story Cubes" (dados con imágenes en sus caras) y deben crear una historia coherente que conecte todas las imágenes que han salido. La actividad puede ser oral o escrita.

Recursos Tecnológicos:

- **Aplicaciones como "Story Dice" o webs interactivas:** Permiten lanzar dados virtuales, lo que añade un elemento de sorpresa digital.
- **Padlet o un blog de aula:** Un espacio digital donde cada grupo puede publicar su historia escrita, permitiendo que otros compañeros las lean y dejen comentarios positivos.

Material Concreto:

- **Story Cubes:** Los dados físicos son un excelente recurso manipulativo.
- **Tarjetas con imágenes:** Si no se dispone de los dados, se pueden usar tarjetas con dibujos o fotografías de objetos, lugares y personajes variados.
- **Mini pizarras blancas:** Para que los estudiantes hagan un esquema rápido de su historia (personajes, problema, solución) antes de escribirla o contarla.

Ejemplo de Aplicación:

1. Un equipo lanza 9 dados y obtiene las siguientes imágenes: una torre, una llave, un ojo, un árbol, una oveja, una cara triste, un libro, una flecha y un fuego.
2. El equipo debe inventar una historia que incluya todos esos elementos. Por ejemplo: "Había una vez una oveja que vivía en un árbol (elemento fantástico) y encontró un libro misterioso. Dentro, había el dibujo de una

flecha apuntando a una torre. La oveja fue a la torre, miró por el ojo de la cerradura y vio una llave en llamas. La cogió, pero se quemó la pezuña (cara triste), y con la llave abrió la torre...".

3. La historia puede ser contada al resto de la clase o escrita y compartida en el Padlet del aula.

3. Estrategias para Estudios Sociales

3.1. Agentes del Tiempo

Objetivo: Comprender y analizar eventos históricos clave, sus causas y consecuencias, de una manera inmersiva y cronológica.

Descripción: Los estudiantes se convierten en "Agentes del Tiempo" cuya misión es viajar a diferentes épocas históricas para investigar un evento específico (ej. la Revolución Francesa, la independencia de un país, el Imperio Romano). Deben recolectar "artefactos" (información clave) y reportar sus hallazgos para asegurar que la línea de tiempo no sea alterada.

Recursos Tecnológicos:

- **Google Earth y Google Arts & Culture:** Para realizar "viajes virtuales" a lugares históricos, explorar museos y ver artefactos en 3D.
- **Tiki-Toki o TimelineJS:** Herramientas en línea para que los estudiantes creen líneas de tiempo interactivas y multimedia con la información que han recopilado.

Material Concreto:

- Un "Pasaporte del Tiempo": Un pequeño cuaderno donde cada estudiante sella su visita a una época y anota los datos más importantes.
- Cartas de "Evento Histórico": Cada carta describe un personaje, lugar o fecha clave que los estudiantes deben investigar.
- Disfraces o accesorios simples: Sombreros, mapas antiguos, etc., para aumentar la inmersión en el rol de "Agente del Tiempo".

Ejemplo de Aplicación:

- Se asigna a cada equipo una misión: "Viajar a la Antigua Grecia y descubrir la diferencia entre Atenas y Esparta".
- Los equipos usan Google Earth para visitar las ruinas de Atenas y Esparta, y Google Arts & Culture para ver arte y arquitectura de la época.
- Con la información, completan una sección de su "Pasaporte del Tiempo" comparando gobierno, educación y vida cotidiana.
- Finalmente, crean una línea de tiempo en Tiki-Toki que muestra los eventos más importantes de ambas ciudades-estado.

3.2. El Gran Debate Geográfico

Objetivo: Desarrollar habilidades de argumentación, investigación y comprensión de conceptos geográficos y sociales (ej. cambio climático, urbanización, migraciones).

Descripción: Se organiza un debate formal sobre un tema geográfico o social controvertido. Los estudiantes se dividen en equipos (a favor, en contra, y un jurado) y deben investigar y preparar argumentos sólidos para defender su postura.

Recursos Tecnológicos:

- **Kialo:** Una plataforma en línea diseñada para organizar debates, donde los estudiantes pueden estructurar sus argumentos (pros y contras) de forma visual y colaborativa.
- **Bases de datos de noticias y artículos (ej. Google Scholar, periódicos en línea):** Para que los estudiantes investiguen y encuentren evidencia para sus argumentos.

Material Concreto:

- Tarjetas de rol: Definen la postura que cada equipo debe defender.
- Un mazo y un podio: Para dar formalidad al debate.
- Fichas de argumentación: Guían a los estudiantes para estructurar sus argumentos con una afirmación, evidencia y razonamiento.

Ejemplo de Aplicación:

1. El tema del debate es: "¿Deberían las grandes ciudades limitar el uso de automóviles privados para combatir la contaminación?".
2. Los equipos investigan durante una semana usando recursos en línea y preparan sus argumentos en Kialo.
3. Se lleva a cabo el debate, con tiempos definidos para cada intervención. El equipo del jurado evalúa la solidez de los argumentos y declara un ganador.

4. Estrategias para Ciencias Naturales

4.1. Constructores de Ecosistemas

Objetivo: Comprender las relaciones entre los seres vivos (cadenas tróficas) y los factores abióticos dentro de un ecosistema.

Descripción: Los estudiantes, en equipos, reciben un bioma para investigar (ej. selva, desierto, tundra). Deben crear un diorama o modelo físico de ese ecosistema, incluyendo los productores, consumidores (primarios, secundarios, terciarios) y descomponedores, así como los elementos no vivos (sol, agua, tipo de suelo).

Recursos Tecnológicos:

- **Minecraft: Education Edition:** Permite a los estudiantes construir su ecosistema en un mundo virtual, colocando los animales y plantas correctos y observando (de forma simulada) sus interacciones.
- **Aplicaciones de Realidad Aumentada (como CoSpaces Edu):** Para crear modelos 3D del ecosistema y visualizarlos en el aula como si fueran hologramas.

Material Concreto:

- Cajas de zapatos o cartón: Para la base del diorama.
- Materiales reciclados: Botellas de plástico, rollos de papel, etc., para construir los elementos del ecosistema.
- Figuras de animales de juguete.
- Lana o hilo de colores: Para conectar los diferentes elementos y representar la cadena trófica.

Ejemplo de Aplicación:

1. A un equipo se le asigna el "Ecosistema Marino".
2. Investigan sobre el plancton (productor), el krill (consumidor primario), los peces pequeños (secundario) y los tiburones (terciario).
3. Construyen un diorama en una caja de zapatos, pintando el fondo de azul, usando arena para el fondo marino, y colocando las figuras de los animales. Con hilos, conectan el plancton al krill, el krill al pez, y el pez al tiburón para mostrar la red alimenticia.

4.2. Cocina Química

Objetivo: Observar y entender reacciones químicas básicas (ácido-base, efervescencia) de una forma segura y visual.

Descripción: Se convierte el laboratorio o el aula en una "cocina científica". Los estudiantes siguen "recetas" para realizar experimentos sencillos con ingredientes caseros y seguros. Cada experimento demuestra un principio químico.

Recursos Tecnológicos:

- **Cámaras de tablet o móvil en modo "slow motion" (cámara lenta):** Para grabar las reacciones (ej. una pastilla efervescente en agua) y luego analizarlas en detalle, observando la producción de gas.
- **Blogs de ciencia o canales de YouTube educativos (ej. "Experimentos Caseros"):** Como fuente de inspiración para las "recetas" y para ver demostraciones antes de realizarlas.

Material Concreto:

- Ingredientes: Bicarbonato de sodio, vinagre, limones, repollo morado (para crear un indicador de pH casero), aceite, agua, pastillas efervescentes.
- Utensilios: Vasos transparentes, cucharas, goteros, probetas (si están disponibles).
- Fichas de "Receta Científica": Con los pasos del experimento, las cantidades y preguntas de observación.

Ejemplo de Aplicación:

1. La "receta" del día es "Volcán de Espuma".
2. Los estudiantes siguen las instrucciones: mezclar bicarbonato de sodio con un poco de agua y colorante rojo en un vaso. Luego, añadir vinagre.
3. Observan la reacción de efervescencia que produce el "volcán". El docente explica que esto es una reacción ácido-base que libera dióxido de carbono.
4. Graban la erupción en cámara lenta para ver cómo se forman y suben las burbujas.

5. Estrategias para Entorno Cultural y Artístico

5.1. El Robo del Museo

Objetivo: Identificar y analizar los elementos característicos de diferentes movimientos artísticos y artistas famosos.

Descripción: Similar a un "Escape Room", pero enfocado en el arte. Se narra que una obra de arte famosa ha sido robada del museo y reemplazada por una falsificación. Los estudiantes, como "detectives de arte", deben analizar una

serie de obras (imágenes impresas o digitales), identificar al artista y el movimiento al que pertenecen, y encontrar pistas en las "falsificaciones" para descubrir al culpable.

Recursos Tecnológicos:

- **Google Arts & Culture:** Herramienta fundamental para que los estudiantes exploren museos virtualmente, vean obras de arte en alta resolución y aprendan sobre los artistas y sus estilos.
- **Genially o ThingLink:** Para crear imágenes interactivas. Se puede tomar una pintura famosa y añadir "puntos calientes" que revelan pistas o preguntas sobre la obra cuando los estudiantes hacen clic en ellos.

Material Concreto:

- Reproducciones impresas de alta calidad de obras de arte.
- Fichas de "Perfil de Artista": Con información sobre la vida y técnica de varios pintores.
- Un "tablero de sospechosos" con fotos de posibles culpables (personajes ficticios), cada uno con un estilo artístico preferido.

Ejemplo de Aplicación:

1. El "caso" es el robo de "La Noche Estrellada" de Van Gogh. Se presenta una "falsificación" que, aunque similar, tiene pinceladas suaves y no el impasto característico de Van Gogh.
2. Los estudiantes deben investigar el estilo de Van Gogh usando Google Arts & Culture y las fichas de perfil.

3. Al identificar que el estilo de la falsificación es más parecido al de Monet (impresionismo), pueden señalar al "sospechoso" cuyo perfil indica que es un admirador del impresionismo.

5.2. Festival de Culturas

Objetivo: Investigar, valorar y exponer la diversidad de expresiones culturales (música, danza, vestimenta, gastronomía) de diferentes regiones o países.

Descripción: El aula se organiza para un "Festival de Culturas". Cada equipo elige o se le asigna un país o región cultural. Deben investigar sus tradiciones y preparar un "stand" para el festival, donde presentarán a sus compañeros los aspectos más relevantes de esa cultura.

Recursos Tecnológicos:

- **YouTube:** Para encontrar videos de danzas tradicionales, música típica o tutoriales de recetas sencillas.
- **Canva o Adobe Express:** Para diseñar folletos informativos, carteles o menús para su stand, utilizando plantillas y elementos gráficos relacionados con la cultura que investigan.

Material Concreto:

- Un espacio físico (stand) para cada equipo: Una mesa decorada con banderas, mapas y objetos representativos.
- Degustación de comida (opcional y con supervisión): Preparar o traer una pequeña muestra de un plato típico.

- Vestimenta o accesorios: Los estudiantes pueden usar o crear elementos de la vestimenta tradicional.
- Parlantes: Para reproducir la música que han seleccionado.

Ejemplo de Aplicación:

1. Un equipo elige la cultura de México.
2. Investigan sobre el Día de Muertos, el mariachi y la comida típica como los tacos.
3. Usando Canva, diseñan un folleto colorido que explica el significado del altar de muertos. En YouTube, encuentran música de mariachi para poner en su stand.
4. Durante el festival, explican a sus compañeros lo que aprendieron y les ofrecen una pequeña degustación de guacamole. El resto de la clase visita los diferentes stands, aprendiendo de cada cultura.

6. Plan de Capacitación Docente: "El Docente como Arquitecto del Juego"

6.1. Justificación

La investigación actual, como la de Lopez & Ereu (2024), demuestra que, si bien los docentes reconocen el valor de las estrategias lúdicas, a menudo carecen de la formación específica para diseñarlas e implementarlas de manera efectiva. Este plan de capacitación está diseñado para cerrar esa brecha, proporcionando a los docentes de octavo año las herramientas teóricas y prácticas necesarias para transformar sus aulas en entornos de aprendizaje más motivadores y participativos, integrando la lúdica como un pilar de su pedagogía.

6.2. Objetivo General

Capacitar a los docentes de octavo año de Educación General Básica en el diseño, implementación y evaluación de estrategias pedagógicas lúdicas, utilizando herramientas tecnológicas y material concreto para mejorar la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes en las asignaturas clave.

6.3. Objetivos Específicos

- Comprender los fundamentos teóricos de la pedagogía lúdica y la gamificación.
- Diseñar actividades lúdicas alineadas con los objetivos curriculares de su asignatura.
- Utilizar una variedad de herramientas tecnológicas (Genially, Kahoot!, Classcraft, etc.) para gamificar sus clases.
- Crear y adaptar material concreto y manipulativo para apoyar las actividades lúdicas.
- Aplicar técnicas de gestión del aula para entornos de aprendizaje basados en el juego.
- Evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

6.4. Estructura y Contenidos del Plan

El plan se estructura en cuatro módulos, con una duración total de 32 horas pedagógicas, combinando sesiones teóricas, talleres prácticos y acompañamiento.

Tabla 34 *Plan de Capacitación Docente: "El Docente como Arquitecto del Juego".*

Módulo	Título	Duración	Contenidos Clave
1	Fundamentos de la Pedagogía Lúdica	8 horas	- ¿Por qué jugar en el aula? Neurociencia y aprendizaje. - Diferencias entre Juego, Ludificación y Gamificación. - Tipos de jugadores y motivación (intrínseca vs. extrínseca). - Análisis de la taxonomía de Bartle.
2	Diseño de Experiencias Lúdicas	10 horas	- Mecánicas, dinámicas y componentes del juego. - Cómo crear una narrativa o "storytelling" para el aula. - Taller: Adaptación de un objetivo curricular a una actividad lúdica. - Diseño de sistemas de puntos, insignias y tablas de clasificación (PBL).
3	Herramientas para el Aula Lúdica	10 horas	- Taller de Herramientas Tecnológicas: Uso práctico de Kahoot!, Genially, Wordwall y CoSpaces Edu. - Taller de Material Concreto: Creación de escape rooms con cajas y candados, diseño de juegos de mesa educativos y uso de material manipulativo (Tangram, dados, cartas).
4	Implementación y Evaluación	4 horas	- Gestión del aula gamificada: roles, equipos y reglas. - Técnicas de evaluación formativa a través del juego. - Diseño de un proyecto lúdico final para implementar en el aula. - Sesión de retroalimentación y presentación de proyectos.

6.5. Metodología

La capacitación se basará en el principio de "aprender haciendo". La metodología será activa, participativa y centrada en la práctica. Se utilizarán las mismas estrategias lúdicas que se espera que los docentes apliquen en sus aulas.

- **Talleres prácticos:** La mayor parte del tiempo se dedicará a la creación y experimentación con herramientas y materiales.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** Los docentes diseñarán su propio proyecto lúdico a lo largo de la capacitación.
- **Trabajo colaborativo:** Se fomentará el intercambio de ideas y la co-creación entre los participantes.
- **Modelado:** El facilitador aplicará las técnicas de gamificación durante las propias sesiones de capacitación.

6.6. Recursos Necesarios

- **Espacio:** Un aula flexible que permita el trabajo en grupo.
- **Tecnológicos:** Proyector, conexión a internet estable, computadoras o tablets para los participantes.
- **Cuentas Educativas:** Acceso a las versiones gratuitas o de prueba de las plataformas tecnológicas a utilizar (Genially, Kahoot!, etc.).
- **Material Fungible:** Cartulinas, marcadores, tijeras, pegamento, cajas de cartón, candados de combinación, dados, fichas, etc.

6.7. Evaluación de la Capacitación

La evaluación será formativa y sumativa:

- **Portafolio de Evidencias:** Recopilación de las actividades y diseños creados por los docentes durante los talleres.

- **Proyecto Lúdico Final:** El diseño completo de una estrategia lúdica para su asignatura, que será evaluado con una rúbrica.
- **Encuesta de Satisfacción:** Para medir la percepción de los docentes sobre la utilidad y calidad de la capacitación.
- **Seguimiento en el Aula (Opcional):** Observación de una clase donde el docente implemente su proyecto para ofrecer retroalimentación constructiva.

Conclusión

La implementación de estrategias pedagógicas lúdicas no es simplemente una forma de hacer las clases más "divertidas", sino una decisión pedagógica fundamentada que responde a la necesidad de desarrollar una motivación intrínseca por el aprendizaje. Al convertir a los estudiantes en protagonistas de su propio proceso educativo a través del juego, el descubrimiento y la colaboración, se fomenta no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades cruciales para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo.

Este manual es un punto de partida. La verdadera maestría en la pedagogía lúdica se alcanza con la práctica, la adaptación constante y, sobre todo, la disposición a jugar junto a los estudiantes. Invitamos a los docentes a ser "arquitectos del juego", a experimentar con estas estrategias, a modificarlas, a crear las suyas propias y a compartir sus éxitos y desafíos con su comunidad educativa. Al hacerlo, no solo estarán mejorando la motivación escolar, sino que estarán formando a una generación de aprendices curiosos, comprometidos y apasionados por el conocimiento.

5.2 Conclusiones y Recomendaciones

5.2.1 Conclusiones

El diseño de estrategias pedagógicas lúdicas permitió fortalecer de manera significativa la motivación por el aprendizaje en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica, evidenciándose un mayor interés, participación activa y compromiso con las actividades académicas. La incorporación del juego como recurso didáctico favoreció un ambiente educativo dinámico, inclusivo y significativo, coherente con los intereses y necesidades del alumnado.

Los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica presentan un nivel de motivación moderado, el cual aumenta cuando se aplican actividades lúdicas. Las caracterizaciones de las metodologías dinámicas favorecen el interés, la participación y el compromiso con el aprendizaje, en contraste con prácticas pedagógicas tradicionales.

La fundamentación teórica evidencia que las estrategias lúdicas, sustentadas en enfoques socioculturales y motivacionales, constituyen recursos pedagógicos eficaces para fortalecer la motivación escolar, al promover la participación activa, el interés por aprender y la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes.

La propuesta de estrategias pedagógicas basadas en la lúdica favorece significativamente el desarrollo de la motivación en los estudiantes de Octavo año, al promover participación activa, interés por el aprendizaje y un ambiente dinámico, fortaleciendo el compromiso académico y contribuyendo a aprendizajes significativos y contextualizados.

5.2.2 Recomendaciones

Promover capacitaciones docentes enfocadas en el diseño y aplicación de estrategias lúdicas adaptadas a los intereses de los estudiantes.

Incorporar la lúdica como parte integral de la planificación curricular, no solo como complemento, sino como estrategia principal para fomentar la motivación y el aprendizaje significativo.

Fomentar la colaboración entre docentes, estudiantes y familias, fortaleciendo la motivación extrínseca mediante el reconocimiento de logros y esfuerzos.

Ampliar futuras investigaciones hacia otros niveles de educación básica o contextos rurales para analizar la transferibilidad y sostenibilidad de las estrategias lúdicas propuestas.

Referencias bibliográficas

- Acevedo Montiel, L. T., Gómez Valencia, M. V., Ortega Arrieta, J. M., Valencia Restrepo, M. del P., & Villa Cardona, L. F. (2020). La lúdica como mediadora del aprendizaje para el desarrollo integral de los niños de la primera infancia. *Revista Ciencia y Academia*, (1), 96–104.
- Acuña, D., Lapo, J., Poveda, F., & Romero, E., (2025). La motivación por aprender y su efecto en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Reincisol*, 4(7), 549-573.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)549-573](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)549-573)
- Aguilar, S. (2023). Uso de la teoría de la motivación para diseñar paneles de análisis de aprendizaje centrados en la equidad. *Revista Escuela de Educación*, 2(2), 283-290. <https://doi.org/10.3390/higheredu2020015>
- Aguilar, Y., Valdez, J., Rivera, S., Carrasco, C., Gómora, A., Pérez, A., & Vidal, S. (2015). Apatía, desmotivación, desinterés, desgano y falta de participación en adolescentes mexicanos. *Revista Enseñanza e Investigación en Psicología*, 20(3), 326-336.
- Alvarado, A., Corales, K., Vázquez, A., & Ortiz, W. (2024). Guía didáctica para promover la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemáticas en estudiantes de tercer grado. *Revista Sinergia Académica*, 7(2), 262-285. <https://doi.org/10.51736/hsmwji41>
- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Aparicio Roa, D. (2001). La Importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. *Revista Rastros Rostros*, 4(7), 36.

Aprendiendo Matemáticas. KAMS: kit de materiales para matemáticas en Secundaria.

Un excelente recurso sobre material manipulativo. Disponible en:

<https://aprendiendomatematicas.com/kit-materiales-matematicas-secundaria-kams/>

Arias-Odón, F. (2023). Investigación documental, investigación bibliométrica y revisiones Sistemáticas. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 31(22), 9-28.

Asamblea Nacional (2008). *Constitución de la República del Ecuador*.
https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf

Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Docentes 2.0*, 7(1), 65–80.
<https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.27>

Atencio Ramírez, M., Gouveia, E. & Lozada, J. (2011). El trabajo de campo estrategia metodológica para estudiar las comunidades. *Revista Omnia*, 17(3), 9-22.

Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.

Azorín Abellán, C. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Revista Perfiles Educativos*, 15(161), 181-195.

Barragán, G., Zaruma, J., Vergara, A., & Casquete, K. (2023). Influencia de las estrategias y recursos didácticos en el proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. *Revista de Ciencia e Investigación*, 8(4), 152-169.

Boillos, F. (2023). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centro de España y Costa Rica* (Tesis de Doctorado, Universidad de la Rioja).

<https://descubridor.ceipa.edu.co/Record/ojs-dialnet-tesis-TES0000023123/Details>

Botella Nicolás, A. M., & Ramos Ramos, P. (2022). La teoría de la autodeterminación: un marco motivacional para el aprendizaje basado en proyectos. Contextos Educativos. *Revista De Educación*, (24), 253–269.

<https://doi.org/10.18172/con.3576>

Caldera Salgado, M. M. ., Vilaldiego Sanchez, R. C., & Garavito Campillo, E. (2025). La Lúdica Como Estrategia Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños Del Centro Educativo Nueva Esperanza N°2. *Revista Latinoamericana De Calidad Educativa*, 2(2), 183-189. <https://doi.org/10.70625/rlce/101>

Calero Mocha, M. M., Bravo Guamanquishpe, M. E., Carcelén Hurtado, K. Y., & Jaramillo Cangás, K. J. (2023). Innovación pedagógica y tecnológica en la enseñanza primaria en Ecuador: El rol del docente como facilitador del aprendizaje. *Revista Dominio de las Ciencias*, 9(4), 1508–1231.

<https://doi.org/10.23857/dc.v9i4.3666>

Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: Enfoque Sociocultural. *Revista Educare*, 5(13), 41-44.

Carrillo-Ojeda, M., Garcia-Herrera, D., Ávila-Mediavilla, C., & Erazo-Álvarez, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 1(1), 430-448.

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Revista de Educación*, 4(2), 20-32.

Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J. & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos. *Revista Aten Primaria*, 31(8), 527-538.

- Castillo Escobar, D. F., & Alcoser Tenempaguay, L. M. (2024). "Estrategias lúdicas para el mejoramiento de los niveles de desempeño en estudiantes de octavo año del área ciencias sociales de la Unidad Educativa "Juan Pablo II". *Revista ASCE Magazine*, 3(2), 1–21. <https://doi.org/10.70577/asce.v3i2.19>
- Castillo, V., Yahuita, J., & Garabito, R. (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. *Revista Cuadernos del Hospital de Clínicas*, 51(1), 96-101.
- Castro Pérez, M. & Morales Ramírez, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare*, 19(3), 138-170.
- Chacón, P., & Covarrubias, F. (2012). El sustrato platónico de las teorías pedagógicas. *Revista Tiempo de Educar*, 13(25), 139-159.
- Chamorro Niquinga, E. (2020). *Curiosidad e interés por aprender en los estudiantes en el aula de clase* (Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar). Repositorio institucional de la Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7755/1/T3342-MINE-Chamorro-Curiosidad.pdf>
- ClassPoint. Las 7 Mejores Herramientas De Gamificación Para Que Los Profesores Fomenten La Participación En Clase Sin Esfuerzo. Disponible en: <https://www.classpoint.io/blog/es/las-7-mejores-herramientas-de-gamificacion-para-que-los-profesores-fomenten-la-participacion-en-clase-sin-esfuerzo>
- Congreso Nacional del Ecuador. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Registro Oficial N.º 737.

<https://biblioteca.defensoria.gob.ec/bitstream/37000/3365/1/Código%20de%20la%20Niñez%20y%20Adolescencia%20%2817-01-2022%29.pdf>

Córica, J. (2020). Resistencia docente al cambio: Caracterización y estrategias para un problema no resuelto. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 255-272.

Corredor-García, M., & Bailey-Moreno, J. (2020). Motivación y concepciones a las que alumnos de educación básica atribuyen su rendimiento académico en matemáticas. *Revista Fuentes*, 22(1), 127-141.
<https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2020.v22.i1.10>

Cumbicus-Ortiz, A., Ojeda-Ojeda, L. E., & Suárez-Suárez, G. (2024). Estrategias metodológicas para la motivación por el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica. *Revista MQRInvestigar*, 8(2), 3988–4011.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.3988-4011>

Delgado Delgado, K., & De La Peña Consuegra, G. (2023). El uso de juegos en línea y el aprendizaje significativo en escolares de la educación general básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(6), 795-813.

Educación 3.0 (2025). Gamificación: 30 herramientas que te engancharán. Disponible en: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

Elles Cuadro, E., García de la Cruz, A. F., Hernández Ariza, D. D., Mallarino Castro, J. C., & Álvarez Contreras, L. M. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Revista Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 26(277), 47-59.
<https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>

- Farias, D., & Rojas Velásquez, F. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Paradígma*, 31(2). Disponible en: [Http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005)
- Figuerola-Oquendo, A. (2024). La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Revista Cátedra*, 7(1), 53–75. <https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- García, J. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Revista Educación*, 36(1), 1-24.
- García, T. (2003). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. <https://lumen.uv.mx/resources/files/documents/2024/2/1/9868/4c5004ac-944c-4e29-a170-b6d4b10907cd.pdf>
- Gómez-Escalonilla, G. (2021). Métodos y técnicas de investigación utilizados en los estudios sobre comunicación en España. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 12(1), 115-127. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM000018>
- González, A., Núñez, J. C., & González-Pianda, J. A. (2001). Autoconcepto, motivación y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Psicothema*, 13(4), 633-638.
- González-Martínez, F., González-Hernández, A., & De Jesús-Esquivel, N. (2022). El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje y la inclusión de los alumnos dentro del salón de clases. *Revista RedCA*, 5(13), 133-143.
- González, J., Corrales, G., & Morquecho, R. (2023). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Ciencia Latina Multidisciplinar*, 7(1), 3923-3938. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4708

- Guaita Oña, J. (2024). *Las metodologías activas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes* (Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar). Repositorio institucional de la Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9912/1/T4351-MIE-Guaita-Las%20metodologías.pdf>
- Guarnizo Celi, K., Enríquez Chamorro, M., Piñera Concepción, Y., & Martínez Isaac, R. (2024). Sistema de actividades lúdicas para la motivación hacia la lectura en quinto año de educación básica. *Revista Polo del Conocimiento*, 9(3), 2293-2308.
- Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A. & Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Recimundo*, 4(3), 163-173.
- Hernández, I., Lay, N., Herrera, H., & Rodríguez, M. (2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Sociales*, 17(2), 242-255.
- Huamán Rojas, J., Treviños Noa, L. & Medina Flores, W. (2021). Epistemología de las investigaciones cuantitativas y cualitativas. *Revista Horizonte de la Ciencia*, 12(23), 27-47.
- Hurtado Talavera, F. (2020). Fundamentos Metodológicos de la Investigación: El Génesis del Nuevo Conocimiento. *Revista Scientific*, 5(16), 99-119.
- Jerez Carrillo, M. (2021). *Motivación y rendimiento académico en el alumnado de educación secundaria* (Tesis de Maestría, Universidad de Sevilla). Repositorio institucional de la Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/7c56f7f1-6c80-44df-a182-b85fe7a0ec42/content>

- Jiménez, A., & Méndez, R. (2022). Evaluación y motivación en educación básica: Impacto en el autoconcepto académico. *Revista Latinoamericana de Psicología Educativa*, 9(1), 33-48.
- Jiménez, L., & Mendoza, F. (2022). El juego como alternativa para la enseñanza de la matemática. Orkopata. *Revista De Lingüística, Literatura Y Arte*, 1(1), 89-106. <https://doi.org/10.35622/j.ro.2022.01.005>
- Kohler Herrera, J. (2005). Importancia de las estrategias de enseñanza y el plan curricular. *Revista Liberabit*, 11(1), 25-34.
- Lima Jardilino, J., & Soto Arango, D. (2020). Paulo Freire y la pedagogía crítica: su legado para una nueva pedagogía desde el sur. *Revista Ibero-Americana de Estudios en Educación*, 15(3), 1072-1793.
- Lara de González, S. (2011). El trabajo de campo desde la perspectiva del docente. *Revista Universitaria de Investigación*, 12(1), 76-93.
- León Auris, M. (2025). Estrategias Didácticas en el Aprendizaje Significativo en Educación Básica. *Revista Scientific*, 9(33), 212–230. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.33.10.212-230>
- López Lucas, P. D. R., Sánchez Zavala, D. A., & Lucio Castro, M. S. (2023). Factores socioemocionales que influyen en la deserción escolar: un estudio en contextos de vulnerabilidad. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(5), 142–158. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i5.000>
- Lopez, M., & Ereu Ledezma, E. (2024). Plan formativo docente en estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectura en educación primaria. *Revista Multidisciplinaria Voces de América y el Caribe (REMUUVAC)*, 1(2), 393-428. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9775150>

López-Roldán, P. & Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Creative Commons.

https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2017/185163/metinvsoccua_cap2-4a2017.pdf

Madrid Toapanta, A. L., Véliz Cedeño, M. C., Bernal Párraga, A. P., Toapanta Cadena, S. J., Abad Troya, L., Atarihuana Eras, M. L., & Macias Garcia, S. V. (2024). Estrategias Activas para Mejorar las Competencias Lectoras en Edades Tempranas. *Revista Ciencia Latina Científica Multidisciplinar*, 8(4), 10646-10664. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13205

Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A., & Rodríguez-Moreno, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(04), 29-45.

Masso Viatela, J., & Fonseca Gómez, L. R. (2024). Cuestionario de Motivación y Estrategias de Aprendizaje Forma Corta – MSLQ SF en estudiantes universitarios: Análisis de la Estructura Interna. *Revista Comunicaciones En Estadística*, 17(1), 81–97. <https://doi.org/10.15332/23393076.10160>

Melo Herrera, M., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Revista Innovación Educativa*, 14(66), 41-63.

Ministerio de Educación (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Mendoza Laz, P., Rivas Quiroz, J., Freire Jáuregui, J., Ugsha Quishpe, M. & López Vera, J. (2025). La motivación y su importancia en el aprendizaje significativo. *Revista InveCom*, 5(2), 1-9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14217937>

- Molina, A., Huayamave, A., Sandoval, C., & Chele Delgado, S. (2025). Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica. *Revista InveCom*, 5(2), 1-11. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13334503>
- Mora-Rosales, J., Lalangui-Maldonado, C., Sarango-Narvaez, S., & Vélez-Falcones, G. (2025). Gamificación y lúdica, diferencias al ser aplicadas en educación básica. Una revisión sistemática. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 1(1), 36-50.
- Mora Guerrero, L., Sánchez Ramírez, G., Lindao Reyes, G., Reinoso Silva, N., & Perugachi Contreras, L. (2023). Estrategias para el fortalecimiento de la autorregulación escolar: una revisión documental. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 2(4), 53–68. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i4.5308>
- Mora Velasco, V., López Proaño, N., Larrea López, E., Pérez Frías, H., Aldáz Mejía, O. & Criollo Yucailla, R. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una Revisión Sistemática. *Revista Magazine de las Ciencias*, 9(2), 95-111. <https://doi.org/10.33262/rmc.v9i2.3105>
- Moreno, D., & Almeida, F. (2021). Entornos motivadores en comunidades rurales: Un enfoque ecológico-contextual. *Revista Latinoamericana de Educación Rural*, 5(1), 22-39. <https://doi.org/10.31549/rler.v5i1.2021>
- Moya Gómez, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275-294.
- Muñoz-Vizhñay, J., Rojas-Moncayo, M., & Barreto-Calle, C. (2018). Incentivo a la generación distribuida en el Ecuador. *Revista de Ciencia y Tecnología*, 19, 60-68.

- Naranjo Pereira, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153-170.
- Núñez-Lira, L., Gallardo-Lucas, D., Aliaga Pacore, A., & Díaz-Dumont, J. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista Eleuthera*, 22(2), 31-50.
- Organización de las Naciones Unidas. (2017). *Convención sobre los Derechos del Niño*.
<https://www.unicef.org/ecuador/media/1166/file/Observaciones%20finales%20sobre%20los%20informes%20periódicos%20quinto%20y%20sexto%20combinados%20del%20Ecuador.pdf>
- Otondo-Briceño, M. & Medina-Hicks, N. (2023). Motivación y autoeficacia en estudiantado adolescente: Una revisión sistemática. *Revista Educare*, 27(3), 1-13. <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17275>
- Pallo-Pilalumbo, S., Mayorga-Ases, M., Hernandez-Del Salto, S. & Melo-Fiallos, D. (2024). Hábitos de estudio y el desempeño académico de estudiantes. *Revista Digital Publisher*, 9(10), 187-198. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2271>
- Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. & Cano-Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33.
- Pan, I., Regueiro, B., Ponte, B., Rodríguez, S., Piñeiros, I. & Valle, A. (2013). Motivación, implicación en los deberes escolares y rendimiento académico. *Revista Aula Abierta*, 41(3), 13-22.

- Paredes Bermeo, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales* (Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar). Repositorio institucional de la Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Parra Peña, M. del V. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Cientific*, 5(17), 143–163. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Patiño Garzón, L. (2007). Aportes del enfoque histórico cultural para la enseñanza. *Revista Educación y Educadores*, 10(1), 53-60.
- Pérez, S., & Marqués, P. (2023). Gamificación y motivación en contextos educativos rurales: Un estudio de caso. *Revista Tecnología Educativa*, 12(4), 74-90. <https://doi.org/10.32456/teh.v12n4.2023.74>
- Pimienta Lastra, R. (2000). Encuestas probabilísticas vs. no probabilísticas. *Revista Política y Cultura* 13(1), 263-276.
- Portillo Peñuelas, S., Reynoso González, O, & Castellanos Pierra, L. (2020). El inicio de un nuevo ciclo escolar en México ante el Covid-19. Comparativo entre contextos rural y urbano. *Revista Conrado*, 16(77), 218–228.
- Preciado Quevedo, C. M., & Aguirre Obando, E. A. (2024). Las actividades lúdicas como herramienta didáctica en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los estudiantes de Educación superior. *Revista Ciencias de la Educación y el Deporte*, 2(1), 20–33. <https://doi.org/10.70262/rced.v2i1.2024.59>
- Project Zero, Harvard Graduate School of Education. Una Pedagogía del Juego. Disponible en: <https://pz.harvard.edu/sites/default/files/2024->

[11/Pedagogy%20of%20Play%20Spanish%20Translation%20Final_Jan%202024.pdf](#)

- Quishpe, J., & Cevallos, L. (2021). Contextualización curricular en zonas rurales: Un camino para motivar el aprendizaje. *Revista Ecuatoriana de Educación*, 15(3), 57-72.
- Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordóñez, C., & Jiménez-Toledo, J. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Revista Tecno Lógicas*, 21(41), 115-134.
- Roselli, N. D. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Revista Propósitos y Representaciones*, 4(1), 219–280. <https://doi.org/10.20511/pyr2016.v4n1.90>
- Rugen Peña, A. (2012). El pensamiento pedagógico y didáctico de Juan Amós Comenio. *Revista Pedagogía y Saberes*, 36, 93-107.
- Sánchez Barreno, E. M., Mora Cusicagua, I. S., Meza Pacheco, F. E., Naula Paredes, D. K., & Rumiguano Urbano, J. A. (2024). Impacto del entorno familiar en el rendimiento académico en adolescentes. *Revista Científica GADE*, 4(1), 359-381. <https://doi.org/10.63549/rg.v4i1.413>
- Tovar Rua, D., Getial Narváez, C., Banquez Montejó, Y., Gómez Muñoz, J. & Caballero Acosta, Y. (2023). La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria. *Revista Ciencia Científica Multidisciplinar*, 7(6), 6389-6404. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174
- Tovar-Gálvez, M. (2021). Docencia reflexiva e inclusión educativa en contextos rurales. *Revista de Pedagogía Crítica*, 3(2), 105-120.

UNICEF & The LEGO Foundation (2018). Aprendizaje a través del juego. Disponible en: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Usán Supervía, P., & Salavera Bordás, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Revista Actualidades en Psicología*, 32(125), 95-112.

Valle, A., González Cabanach, R., Cuevas González, L., & Fernández Suárez, A. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. *Revista de Psicodidáctica*, (6), 53-68.

Vázquez Martínez, M. (2017). *Muestreo probabilístico y no probabilístico*. Unistmo. <https://www.gestiopolis.com/wp-content/uploads/2017/02/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-guadalupe.pdf>

Anexos

Anexo 1 Árbol del Problema.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

Efecto 1

Bajo rendimiento académico

Efecto 2

Escasa participación en actividades escolares y clases

Efecto 3

Problemas de autoestima

Problema Principal: Falta de motivación para el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.

Causa 1

Métodos de enseñanza poco dinámicos

Causa 2

Entorno escolar poco motivador

Causa 3

Falta de apoyo familiar

Anexo 2 Matriz de Consistencia.

PROBLEMA: Falta de motivación para el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica					
TITULO	FORMULACION PROBLEMA	DEL	OBJETIVO	IDEA A DEFENDER	VARIABLES
Estrategias pedagógicas lúdicas para mejorar la motivación escolar en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica	GENERAL		GENERAL	GENERAL	Variable independiente: Estrategias pedagógicas lúdicas
	¿Cómo inciden las estrategias pedagógicas lúdicas en la motivación escolar de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica?		Diseñar estrategias pedagógicas lúdicas para el desarrollo de la motivación por el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.	Las estrategias pedagógicas lúdicas mejoran la motivación por el aprendizaje en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.	
	SISTEMATIZACION PROBLEMA	AL	ESPECIFICOS	ESPECIFICOS	Variable dependiente: Motivación por el aprendizaje
	¿Cuál es el nivel de motivación en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica?		Caracterizar el nivel de motivación en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.	Los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica tienen un bajo nivel de motivación.	
	¿Cómo se fundamenta teóricamente las actividades lúdicas para el mejoramiento de la motivación en los estudiantes?		Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas como actividades para el mejoramiento de la motivación en los estudiantes.	La teoría Sociocultural fundamenta teóricamente las estrategias lúdicas para el mejoramiento de la motivación en los estudiantes	
	¿Cómo se diseña estrategias lúdicas para el mejoramiento de la motivación en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica?		Proponer estrategias pedagógicas con base en la lúdica para el desarrollo de la motivación en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.	Las estrategias pedagógicas lúdicas diseñada mejora la motivación en los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.	

Anexo 3 Encuesta a Estudiantes.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

Propuesta: Estrategias pedagógicas lúdicas para mejorar la motivación escolar en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica.

Objetivo: Diseñar estrategias pedagógicas lúdicas para el desarrollo de la motivación por el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.

Instrucciones: Para el presente cuestionario, se deberá marcar con una X en cada uno de los siguientes enunciados, según considere que su respuesta es:

5 = Totalmente de acuerdo

4 = De acuerdo

3 = Neutral

2 = En desacuerdo

1 = Totalmente en desacuerdo

ITEMS	5	4	3	2	1
Me gusta asistir a clases porque aprendo cosas nuevas.					
Siento curiosidad por los temas que enseña mi profesor/a.					
Me esfuerzo por entender las materias, incluso cuando son difíciles.					
Me siento feliz cuando aprendo algo que no sabía antes.					
Las actividades divertidas o diferentes me ayudan a aprender mejor.					
Participo con entusiasmo en las actividades del aula.					
Me gusta trabajar en grupo con mis compañeros/as.					
Cuando el profesor propone juegos o dinámicas, me involucro activamente.					
Me interesa cumplir con las tareas o trabajos escolares.					
Trato de mejorar mis calificaciones cada trimestre.					
Creo que estudiar me ayudará a tener un mejor futuro.					
Me siento capaz de aprender si me esfuerzo.					
Me siento orgulloso/a cuando logro buenos resultados en mis estudios.					
Mis profesores me motivan a seguir aprendiendo.					
Considero que el aprendizaje puede ser divertido si se usan actividades lúdicas.					

Anexo 4 Encuesta a Docentes.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
ENCUESTA A LOS DOCENTES

Propuesta: Estrategias pedagógicas lúdicas para mejorar la motivación escolar en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica.

Objetivo: Diseñar estrategias pedagógicas lúdicas para el desarrollo de la motivación por el aprendizaje de los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica.

Instrucciones: Para el presente cuestionario, se deberá marcar con una X en cada uno de los siguientes enunciados, según considere que su respuesta es:

5 = Totalmente de acuerdo

4 = De acuerdo

3 = Neutral

2 = En desacuerdo

1 = Totalmente en desacuerdo

ITEMS	5	4	3	2	1
Conozco los beneficios que tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.					
Aplico actividades lúdicas de forma regular en mis clases.					
Planifico actividades lúdicas considerando los intereses de mis estudiantes.					
Dispongo de materiales y recursos adecuados para implementar actividades lúdicas.					
Las actividades lúdicas incrementan la motivación y participación del estudiante.					
El uso de juegos o dinámicas mejora la comprensión de los contenidos.					
La lúdica favorece un ambiente de aprendizaje más positivo y colaborativo.					
Considero que la lúdica puede adaptarse a cualquier área o asignatura.					
Los docentes requieren capacitación para aplicar correctamente estrategias lúdicas.					
Me gustaría incorporar con mayor frecuencia metodologías lúdicas en mi práctica docente.					

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

