



Doi: <https://doi.org/10.70577/ASCE/218.232/2025>

**Recibido:** 2025-02-24

**Aceptado:** 2025-03-26

**Publicado:** 2025-04-28

## **Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje significativo en la formación del infante.**

### **Playful activities to enhance meaningful learning in early childhood development.**

#### **Autores:**

**Dalia Alexandra Palacios López**

Docente

<https://orcid.org/0009-0004-2025-3838>

[dalia\\_palacios@hotmail.com](mailto:dalia_palacios@hotmail.com)

**Unidad Educativa Aguirre Abad**

Guayaquil – Ecuador

**Boris Daniel Álava Jordan**

Docente

<https://orcid.org/0000-0003-3806-0853>

[dabo896usa@hotmail.com](mailto:dabo896usa@hotmail.com)

**Unidad Educativa Leonidas Ortega**

**Moreira**

Guayaquil - Ecuador

**María Del Cisne López Cabrera**

Docente

<https://orcid.org/0000-0002-7753-9333>

[mariadelcisne5meb@gmail.com](mailto:mariadelcisne5meb@gmail.com)

**Escuela de Educación Básica “Gabriel**

**Arsenio Ulluari”**

Cuenca - Ecuador

**Rosa Elizabeth Albuja Quillupangui**

Docente

<https://orcid.org/0009-0006-8129-9754>

[eli.albuja@gmail.com](mailto:eli.albuja@gmail.com)

**Unidad Educativa Paulo VI**

Quito - Ecuador

#### **Como citar:**

Palacios López, D. A., Álava Jordan, B. D., López Cabrera, M. D. C., & Albuja Quillupangui, R. E. (2025). Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje significativo en la formación del infante. ASCE, 4(2), 218–232. <https://doi.org/10.70577/ASCE/218.232/2025>



## Resumen

La lúdica ofrece una versatilidad de posibilidades para estimular el aprendizaje desde las aulas, asimismo, como herramienta facilita la transición del niño de la casa a la escuela, sin embargo, su utilidad valiosa se descuida a medida que el niño avanza en los años escolares, priorizando el uso de recursos básicos como la pizarra. El juego fundamenta su valor pedagógico en que se considera un agente propiciador de experiencias, en medio de dinámicas e interacciones que permiten al niño curiosear, indagar, sacar sus propias conclusiones, dar solución a problemas, potenciar su creatividad e imaginación, al unísono de desarrollar otras habilidades sociales. Las actividades lúdicas permiten consolidar conocimientos que dan cabida al aprendizaje significativo. A la luz de esto, se analizó los aspectos que inciden en su uso en las aulas, teniendo como población y muestra estudiantes de 2.º, 3.º y 4.º, grado de educación básica, cuyas edades oscilan entre los 6 y 8 años, a los que se intervino con una ficha de observación; además, de tres docentes guías a las que se les aplicó una entrevista. Los resultados evidencian la eficacia pedagógica de las actividades lúdicas en favor del aprendizaje significativo, por lo que, es necesario revalidar, su aplicación en el contexto de enseñanza de manera continua y en favor del desarrollo cognitivo del infante.

**Palabras clave:** Lúdica; Juego; Aprendizaje; Significativo; Estrategia



## Abstract

Playfulness offers a versatility of possibilities to stimulate learning from the classroom, and as a tool, it facilitates the child's transition from home to school. However, its valuable utility is often neglected as the child progresses through the school years, with priority given to the use of basic resources such as the blackboard. Play grounds its pedagogical value in the fact that it is considered an agent that fosters experiences, amidst dynamics and interactions that allow the child to be curious, inquire, draw their own conclusions, solve problems, enhance their creativity and imagination, all while developing other social skills. Playful activities allow for the consolidation of knowledge that gives way to meaningful learning. In light of this, the factors that influence its use in the classroom were analyzed, with a population and sample of students in the 2nd, 3rd, and 4th grades of Basic Education, whose ages range between 6 and 8 years old, who were observed using an observation sheet. Additionally, three guiding teachers were interviewed. The results demonstrate the pedagogical effectiveness of playful activities in favor of meaningful learning. Therefore, it is necessary to revalidate its continuous application in the teaching context to support the cognitive development of the child.

**Keywords:** Playfulness; Play; Learning; Meaningful; Strategy



## Introducción

El juego se enmarca, categóricamente, como el primer contexto de aprendizaje del infante, constituyéndose en una herramienta eficaz si se aplica en el ámbito educativo. La lúdica permite construir experiencias a través de situaciones que el niño debe enfrentar hasta adquirir un dominio, de ahí su carácter formativo. En los primeros años de vida, el infante, adquiere sus competencias básicas mediante el uso de mecánicas de juego, lo que le posibilita desarrollar la motricidad, la imaginación, la comprensión del mundo físico y el intelecto. Pesántez Palacios (2016), considera al juego como propiciador del desarrollo de la creatividad, el pensamiento reflexivo y la producción de ideas en el acervo cognitivo. Es también el medio que facilita la transición y adaptación del niño de la casa a la escuela, y es en este último entorno en donde se debe potenciar las dinámicas lúdicas en aras de un aprendizaje significativo.

La problemática emerge conforme el niño avanza en su educación formal, la transmisión de contenidos se vuelve cada vez más monótona con el uso de la pizarra y los libros, marginando al juego en las aulas. Por su carácter dinámico, el juego necesariamente precisa tanto de recursos como de la total atención del docente sobre el grupo, muchas veces numeroso y lleno de entusiasmo, un esfuerzo extra que provoca se relegue al juego a un segundo plano en años escolares superiores, que también puede incidir en la pérdida de la motivación de los estudiantes en grados más avanzados.

Estudios previos señalan la eficacia de las actividades lúdicas como mecanismo para estimular el aprendizaje en los niños, beneficiando, entre otros, el desarrollo cognitivo y socioemocional del infante, en virtud de que favorece la capacidad para la resolución de problemas, el proceso de maduración, la integración social y el trabajo en equipo. Para Borja y Benavidez (2020) la lúdica “ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en él intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o la materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades” (p.85). Al ser una estrategia de naturaleza multifacética, la lúdica puede emplearse como herramienta pedagógica en todas las asignaturas, permitiendo a su vez el trabajo individual o la conformación de grupos. El juego abre un abanico de posibilidades por su capacidad de conectar los objetivos y contenidos curriculares con espacios para la distracción y disfrute del estudiante; pero con una finalidad educativa, motivadora, formadora; que requiere, eso sí, mucha creatividad y sobre todo compromiso por parte del docente.

Con la participación en actividades recreativas, los niños pueden ejercitar su cohesión social, promover actos de empatía, solidaridad y cooperación, aprenden por medio de la experiencia, con ayuda del docente que lo guía en su formación, y de sus compañeros a quienes observa y con quienes comparte conocimientos; además, el uso de estrategias lúdicas en la clase permite que el niño recepte más fácilmente el aprendizaje, pues el juego le provee de un suministro de ideas y conceptos que se asocian fácilmente mediante episodios experienciales agradables que se afianzan en la memoria, soldando un conocimiento a otro, lo que Ausubel (1968) dio a conocer como aprendizaje significativo.



En otras palabras, la aplicación de actividades de origen lúdico dentro de los salones de clases, potencia el aprendizaje activo, pues permite aprender a través de las experiencias, mientras se imparten los contenidos, ayudando a consolidar la información reciente sobre la base de los conocimientos previos; que, bajo las condiciones adecuadas, desvanece el carácter impositivo que el estudiante tiene de la escuela, lo que, además, se constituye como un componente motivador.

Las implicaciones pedagógicas del uso del juego como mecanismo para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje son vastas y significativas, ya que, además, hace posible mantener una actitud positiva y abierta por parte del estudiante hacia la clase. Según Moya (2024) la lúdica permite consolidar habilidades y acentuar actitudes positivas en torno al aprendizaje continuo, cohesionando emociones y conocimientos.

Desde la perspectiva constructivista, el juego representa una de las formas básicas para impulsar la adquisición de saberes, Piaget (1964) consideraba al juego como la primera actividad que realiza el infante con la capacidad de activar el aprendizaje y reforzarlo, además, el juego es muy importante para el desarrollo de las operaciones concretas en edades más avanzadas. Mozos et al. (2010), por su parte, refieren a una evolución del juego con aportaciones para el desarrollo cognitivo, social y emocional, efectivos para el aprendizaje de conductas, resolución de problemas y la expresión de emociones, en concordancia con las etapas etarias del niño.

En este sentido, es cuando se debe reforzar la idea de que la lúdica debe implementarse como estrategia continua a lo largo de la trayectoria escolar y no solo en los subniveles de inicial y preparatoria; por consiguiente, en las escuelas, la lúdica debe verse como una oportunidad que posee el docente para integrar los contenidos a través de la experiencia y la práctica social en medio de un ambiente recreativo y motivador, abordando las temáticas de la clase desde una perspectiva que vincule los conocimientos con el juego. De ahí, también, la importancia de un diseño pedagógico eficiente que articule los objetivos disciplinares con las estrategias de la ludificación.

Las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje significativo en la formación del infante, surgen como una necesidad, que va más allá de los primeros años escolares, por lo que es preciso fomentar la práctica pedagógica del juego, de manera continua, durante todo el recorrido académico.

## **Material y métodos**

### **Enfoque de la Investigación**

La investigación adoptará un enfoque cualitativo, pues su intención es comprender la naturaleza del fenómeno desde el análisis de su realidad y desde la perspectiva de quienes forman parte de ella. El enfoque cualitativo busca describir las características particulares de una situación o fenómeno con el fin de recomponer una realidad sujeta a observación mediante diversas técnicas metodológicas que el investigador emplea como parte de su estudio (Salazar-Escorcía, 2020),



analizando a detalle el escenario ofrecido. Para este trabajo investigativo se ha considerado a la Escuela Fiscal Don Ruperto Arteta Montes de la ciudad de Guayaquil como campo de investigación, centrándose específicamente en niños de 2.º, 3.º y 4.º grado de educación básica que corresponden a las edades de 6 a 8 años.

Los instrumentos que constituyeron parte de este estudio fueron la entrevista realizada a tres docentes de planta y una ficha de observación.

### **Material de Investigación**

Para poder recopilar la información pertinente para esta investigación se han utilizado como técnicas de recolección de datos la entrevista y la ficha de observación, cuyos instrumentos corresponden a guía de entrevista y guía de observación.

1. Se realizaron entrevistas a tres docentes guías de los grupos que sirvieron como objeto de observación para este trabajo investigativo, con el fin de conocer sus perspectivas acerca que la implementación de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para potenciar el aprendizaje significativo en sus estudiantes.
2. Se aplicó una ficha de observación de clase para poder analizar conductas y actitudes de los estudiantes durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, mediante la aplicación de dinámicas de juego en las clases de las áreas disciplinares fundamentales (Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales y Estudios sociales), en total cuatro sesiones, una sesión por asignatura. La ficha constó de 9 criterios observables, evaluados a través de una escala de Likert.
3. Para la interpretación cualitativa de la información se empleó el software Atlas.ti25, herramienta que facilitó el desglose y análisis de las categorías que integran la investigación.

Los instrumentos y técnicas aplicadas sirvieron para tener una visión completa de las prácticas de enseñanza orientadas la inducción del aprendizaje significativo a través de la aplicación de actividades lúdicas en la institución de referencia.

### **Población**

Para efecto de este estudio se consideró una población intencional de 120 niños, cuyas edades oscilan entre los 6 a 8 años, y que corresponden a 2.º, 3.º, y 4.º, grado de educación básica. En este caso, un paralelo por cada grado.

### **Muestra**

A partir de la población establecida se estimó una muestra del tipo no probabilística, afín con los requerimientos del estudio, tomándose como referencia al 50% de la población total, de esto se obtuvo una muestra de 60 estudiantes, 15 niños por cada grado. Además, se añade a la muestra tres docentes que fueron entrevistadas.

### Métodos de Investigación

Se ha empleado el método descriptivo por su particularidad para detallar las características que engloban un objeto de estudio, Arias (2012) comprende a “la investigación descriptiva como la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p.24). El uso del método descriptivo posibilitó, la observación e identificación de los componentes que intervienen en el estudio y el respectivo detalle de las manifestaciones que surgen en la práctica educativa que rodea la aplicación de la lúdica en el aula con el fin de provocar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución señalada.

### Resultados

En este apartado se presentan los hallazgos derivados de la aplicación de las técnicas e instrumentos que sirvieron para identificar las particularidades presentes en la investigación. Luego de aplicarse tanto las entrevistas a las tres docentes, así como las observaciones a 60 estudiantes de los grados 2.º, 3.º, y 4.º de la Escuela Fiscal Don Ruperto Arteta Montes, se efectuó un análisis con la ayuda de la herramienta Atlas.ti25, lo que facilitó el desglose de las categorías y la interpretación de los resultados obtenidos.

**Tabla 1: Población y muestra de estudio**

Sujetos	Población	Muestra
Docente de 2.º	1	1
Docente de 3.º	1	1
Docente de 4.º	1	1
Estudiantes de 6 a 8 años	120	60
<b>TOTAL</b>	123	63

*Nota.* Datos mostrados de la Escuela Fiscal Don Ruperto Arteta Montes.

Los hallazgos encontrados como resultado de las observaciones a los niños, durante los cuatros sesiones previstas, se resumen de la siguiente forma:

La respuesta al criterio “Grado de participación en las actividades” fue con mayor frecuencia “Alto”, debido a que en todas las sesiones los estudiantes mostraron un nivel notable de participación. Algunos niños que no se involucraron desde el inicio en las actividades fueron haciendo pequeñas intervenciones en la medida que veían a sus compañeros participar.

El criterio de “Interacción, cooperación e integración” fue evaluado, también, en mayor medida con “Alto”, los juegos escogidos por las docentes ameritaban la formación de grupos, lo que facilitó la interacción e integración de los estudiantes; sin embargo, algunos estudiantes presentaron cierta dificultad para unirse desde el inicio a los equipos ya conformados.



El criterio “Aplicación de conocimientos previos” obtuvo, reiteradamente, la categoría de “Muy Alto”, ya que las respuestas de los estudiantes dejaban ver que se esforzaban por recordar contenidos de clases anteriores. Mientras que el criterio “Construcción activa de nuevos conocimientos” fue concebido, también, como “Muy Alto”, esto se comprobó a través de la capacidad para responder de los estudiantes a las preguntas realizadas por las docentes como resultado de las prácticas.

El criterio “Resuelve problemas de forma creativa de forma individual o en grupo” fue percibido, en cambio, como “Alto”. Ante ciertas situaciones de complejidad, muchos estudiantes optaron por solicitar ayuda de la docente. Adicionalmente, el criterio “Nivel de disfrute de la actividad” obtuvo constantemente la categoría “Muy Alto”, ya que los estudiantes se mostraron entusiastas y atentos una vez que se integraron a los juegos. El criterio “Expresión de comprensión de conceptos clave” fue evaluado como “Muy Alto”, se pudo observar que los estudiantes respondían a preguntas que buscaban ideas centrales de los contenidos.

El último criterio “Reacción positiva de los niños ante las actividades lúdicas” tuvo una respuesta frecuente de “Muy Alto”, se evidenció actitudes receptivas positivas hacia las actividades lúdicas implementadas por las docentes.

En general, los estudiantes se mostraron más motivados hacia la experiencia del aprendizaje a través del juego, algunos con mayor temor que otros, se figuraron como espectadores, participando de vez en cuando, hasta integrarse, más afianzados, a la práctica educativa, pero su mayoría, mostró una actitud positiva hacia las actividades, disminuyendo el nivel de rechazo a medida que comprendían el juego y ganaban confianza

Por otra parte, los resultados obtenidos de las entrevistas reflejaron lo siguiente:

Las docentes que fueron entrevistadas aseguraron reconocer que la aplicación de las actividades lúdicas en la clase contribuía significativamente a la transmisión de contenidos de una manera más entretenida y placentera para los niños. Sin embargo, expresaron que aún existe dificultad para integrar las actividades lúdicas al currículo, es decir, de una manera variada, acorde a la temáticas y tiempos establecidos.

La implementación de dinámicas de juego para la enseñanza de contenidos, desde la perspectiva docente, evidencia una mejor comprensión de las temáticas, facilitando la observación de los logros estudiantiles a través de rúbricas, listas de cotejo y otros instrumentos de evaluación. Además, se refleja una mayor incidencia en las habilidades sociales cuando se aplican actividades lúdicas. Los niños se manifiestan más cooperativos, empáticos y comprometidos con el grupo, lo que, también, tiene otras implicaciones del tipo cognitiva, ya que, las dinámicas de juego empleadas comprueban la comprensión de contenidos de clases pasadas para aplicarlas en el contexto del juego.

Aunque todas las docentes entrevistadas mencionaron trabajar con juegos de forma regular para potenciar el aprendizaje significativo; son conscientes de que muchos de sus compañeros de niveles inferiores y superiores no lo hacen de manera habitual; asimismo coincidieron que la enseñanza basada en juegos es cada vez menos frecuente según se avanza en grados superiores. La falta de recursos, el tiempo limitado, la sobrecarga administrativa y la resistencia de los docentes se presentan como las principales razones para omitir la práctica del aprendizaje basado en juegos en las aulas. Aunque el juego sigue siendo una herramienta valiosa a cualquier edad, tiende a disminuir su uso debido a la presión del sistema educativo.



Los resultados que surgieron de la entrevista a las docentes y de las observaciones de los estudiantes fueron diagramados en redes semánticas bajo dos categorías: Actividades Lúdicas y Aprendizaje significativo, que a su vez se derivaron en subcategorías. Para Actividades Lúdicas: Valor pedagógico, evidencia observable, habilidades sociales, implicaciones metacognitivas, fortalecer objetivos y contenidos, diversidad de recursos, aprendizaje más atractivo, barreras y menos relevancia percibida. Mientras que la categoría de Aprendizaje Significativo se desglosó en: Enfoque lúdico, integración de conocimientos, conocimientos previos, construcción de aprendizaje, aprendizaje experiencial, formas de aprender y desarrollo intelectual. Los diagramas de las redes semánticas se encuentran ubicados en la sección de anexos.

## Discusión

Los resultados ofrecen una comprensión más profunda de la situación, por un lado, se observa los múltiples beneficios que surgen a raíz la implementación de dinámicas de juego para suscitar el aprendizaje significativo y por otro, se contempla la resistencia del docente a aplicar las estrategias lúdicas en el aula, sobre todo a medida que el estudiante avanza a grados escolares superiores.

Desde una óptica integral, la implementación de actividades lúdicas dentro de clases presenta múltiples beneficios que corroboran su utilidad para potenciar el aprendizaje significativo en la formación de infante, la versatilidad del aprendizaje basado en el juego permite integrarlas al currículo, no obstante, se evidencia la dificultad de los docentes para generar juegos, limitándose al tiempo y los temas que se deben impartir. Los hallazgos, reflejaron una actitud positiva por parte de los niños hacia las actividades pedagógicas, a través de la aplicación de dinámicas de juego, catalogándose como un agente motivador para el aprendizaje, los estudiantes se mostraron más receptivos, participativos y competitivos. Los intentos por recordar conceptos aprendidos en clase pasadas y las asociaciones con los nuevos conocimientos cumplen con la premisa de un aprendizaje significativo.

Los resultados refuerzan la importancia de implementar actividades lúdicas en las aulas de clase para potenciar el aprendizaje significativo en la formación del infante; sin embargo, es preocupante el hecho de que a medida que avanza el niño en su trayectoria escolar, este sea un recurso que se utiliza, cada vez, con menor frecuencia; al respecto UNICEF (2018) enfatiza la relevancia de la lúdica para el aprendizaje del niño y advierte que el juego es usualmente descuidado, por priorizar enfoques educativos centralizados en los objetivos académicos. Por sus requerimientos de diseño, recursos, tiempo y esfuerzo, la práctica del juego como metodología pedagógica es minimizada, prefiriéndose metodologías clásicas de enseñanza que se consideran más factibles para la concreción de contenidos en menor plazo. Herrera (2020) manifiesta que muchos docentes tienen una concepción desvirtuada del potencial pedagógico del aprendizaje basado en el juego, al cual conocen de manera superficial y poco científica, las implicaciones de este desconocimiento llevan a obviar su carácter consolidador de experiencias y aprendizajes.



Los alcances cognitivos del juego para potenciar el aprendizaje significativo son múltiples, pues ofrece al estudiante la oportunidad de aprender a través de la construcción de conocimientos que adquieren por medio de la participación activa, en un azar de interacciones con sus compañeros, dentro de un contexto pedagógico controlado por un docente. Para Achavar Valencia (2019) el juego incide sobre procesos de la cognición, en el que interviene la coordinación sensorio-motriz, base del intelecto, en el que el significado se construye en un contexto experiencial en contacto con el entorno, y del cual proceden los procesos de integración estructural.

Los hallazgos subrayan la importancia de la integración de las actividades lúdicas en el aula y su carácter propulsor del aprendizaje significativo, reconociendo a la vez, el valor del juego, como un agente motivador en el contexto de enseñanza, en el que, además, se destaca, el rol fundamental del docente y su compromiso con la educación para generar cambios sustanciales en la forma de llevar a cabo los objetivos curriculares y la transmisión de contenidos.

## Conclusiones

La investigación permitió comprobar qué tanto está integrada la metodología del aprendizaje basado en el juego con el fin de estimular el aprendizaje significativo en las aulas, y aunque el estudio se basó en la observación de niños de 6 a 8 años que corresponden a los 2.º, 3.º, y 4.º grado de escolaridad, se pudo obtener una perspectiva clara de cómo se manejan las actividades lúdicas como técnica de enseñanza - aprendizaje, concluyendo que esta debe promoverse a lo largo de la infancia y, por ende, el ámbito educativo se constituye como un espacio idóneo para fortalecer las habilidades socioemocionales y cognitivas del estudiante.

La motivación funge aquí como un elemento clave para el aprendizaje, denotándose que la implementación de dinámicas de juego, posibilita una actitud más abierta y aprehensible, lo que facilita la comprensión de las temáticas desde el disfrute del estudiante.

La incorporación de estrategias lúdicas, bajo las condiciones debidas y en un ambiente guiado, puede resultar de un valor pedagógico inmensurable, por lo que, se estima necesario revalidar su significancia dentro del contexto educativo; a su vez, se considera oportuno centrar la atención de los docentes sobre enfoques didácticos contemporáneos, ratificando su compromiso e iniciativa para con la educación.

La versatilidad de la lúdica como estrategia para la formación de los estudiantes, permite afianzar los conocimientos a través de la participación activa, en medio de un cúmulo de interacciones sociales que se convierten en experiencias, en las que ejercitan habilidades socioemocionales; pero, sobre todo, en las que se construyen y consolidan nuevos conocimientos.

## Referencias bibliográficas

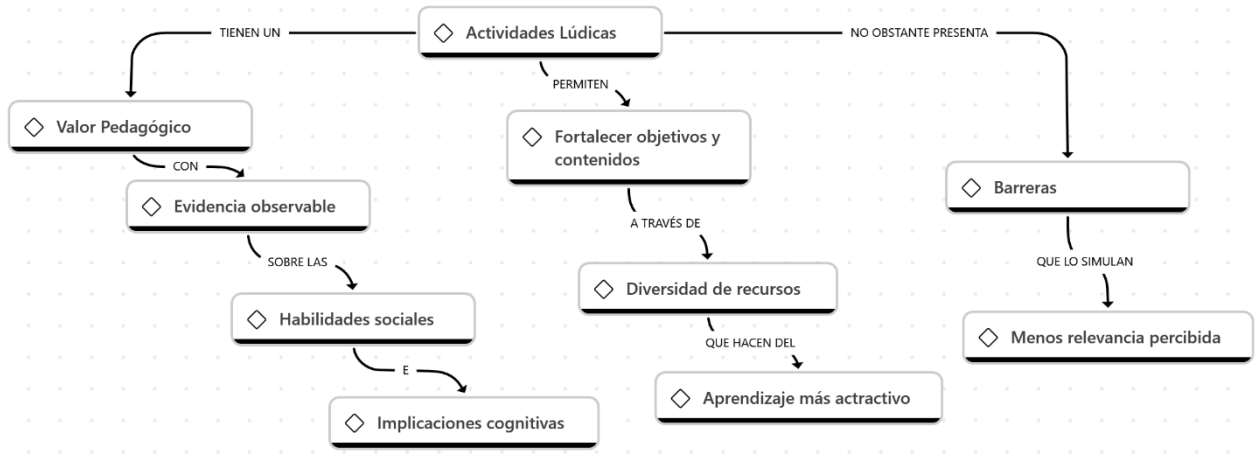
Achavar Valencia, C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro Educativo*, 115-122. <https://doi.org/10.29344/07180772.33.2140>



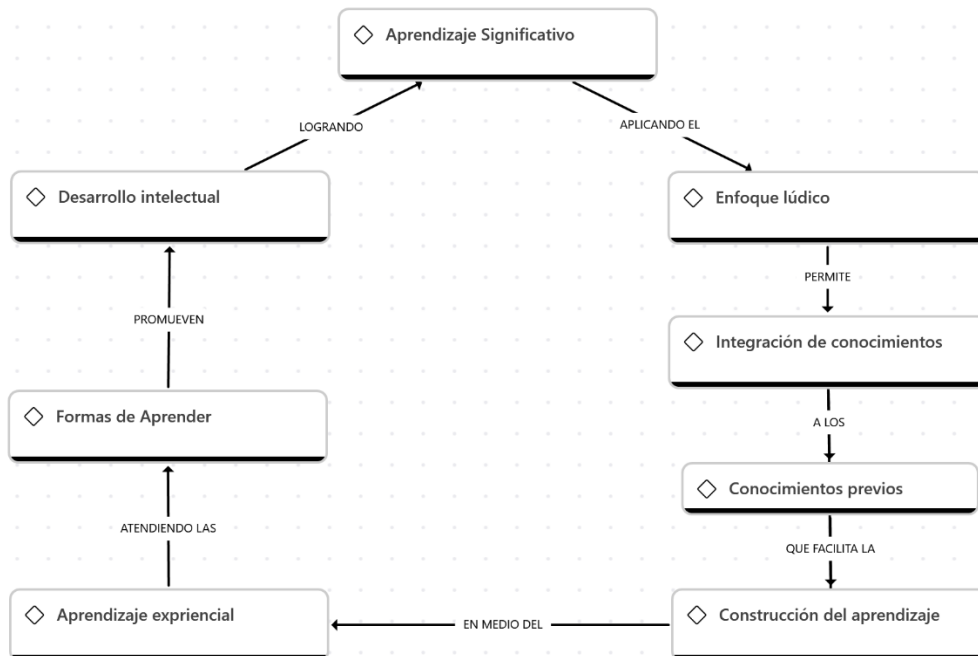
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación introducción a la metodología científica* (Sexta). Episteme. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Ausubel, D. (1968). *Psicología educativa, Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas. <https://es.scribd.com/document/461254772/Ausubel-1980-Psicologia-educativa-pdf>
- Borja, Y. M. C., & Benavidez, J. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR. . . pp., 5(3).
- Herrera, M. P. M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: Experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, L(1), 251-274.
- Moya, B. (2024). *El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje*. 10(2). <file:///C:/Users/maxxi/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714.pdf>
- Mozos, A., López, M., Pecci, M., & Herrero, T. (2010). *El Juego Infantil y su Metodología*. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Salazar-Escorcía, L. S. (2020). Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas. *CIENCIAMATRIA*, 6(11), 101-110. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i11.327>
- Seis Estudios de Psicología. (1964). Labor S.A. [https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean\\_Piaget\\_-\\_Seis\\_estudios\\_de\\_Psicologia.pdf](https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf)
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

## Anexos

### Anexo 1. Red Semántica “Actividades Lúdicas”



### Anexo 2. Red Semántica “Aprendizaje Significativo”



### Anexo 3. Ficha de Observación de Clase



Como parte de una investigación para comprobar la repercusión de las actividades lúdicas en la potenciación del aprendizaje significativo en la formación del infante, se desarrolla esta ficha de observación.

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE</b>						
<b>Objetivo: Evaluar la incidencia de la implementación de actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo en niños de 6 a 8 años midiendo su comprensión conceptual y grado de participación.</b>						
<b>Docente</b>					<b>Asignatura</b>	
<b>Estudiante</b>					<b>Grado</b>	
<b>Fecha de aplicación</b>						
<b>Criterio Observable</b>	<b>Escala</b>					<b>OBSERVACIONES</b>
	<b>Muy Bajo</b>	<b>Bajo</b>	<b>Medio</b>	<b>Alto</b>	<b>Muy Alto</b>	
Grado de participación en las actividades						
Interacción, cooperación e integración.						
Aplicación de conocimientos previos						
Construcción activa de nuevos conocimientos						
Resuelve problemas de forma creativa de forma individual o en grupo						
Nivel de disfrute de la actividad						
Expresión de comprensión de conceptos clave						



---

Reacción positiva de los niños ante las actividades lúdicas						
---	--	--	--	--	--	--

#### **Anexo 4. Guía de Entrevista**

**OBJETIVO:** Indagar en las concepciones de los docentes respecto al uso de actividades lúdicas como estrategia para potenciar el aprendizaje significativo en la formación del infante.

#### **Datos del Entrevistado**

**Docente:**

**Formación académica:**

**Curso a cargo:**

1. ¿Cómo se integran las actividades lúdicas dentro de la planificación curricular del docente?
2. ¿De qué manera los docentes perciben el valor pedagógico de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo?
3. ¿Qué evidencias concretas (observacionales, anecdóticas, producciones de los niños) sugieren que las actividades lúdicas fomentan favorecen el aprendizaje significativo?
4. ¿De qué manera las actividades lúdicas promueven la participación activa y el compromiso de los niños en el proceso de aprendizaje?
5. ¿Cómo fomenta el docente la colaboración y la interacción social a través de las actividades lúdicas?
6. ¿Qué recursos implementa usted como docente para crear actividades lúdicas en el aula?
7. ¿Cuáles son los desafíos o barreras que enfrentan los docentes al intentar incorporar las actividades lúdicas en sus prácticas pedagógicas?
8. ¿Cómo perciben los niños sus propias experiencias de aprendizaje a través de actividades lúdicas en comparación con métodos más tradicionales?
9. ¿De qué manera las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños (ej. trabajo en equipo, resolución de conflictos, empatía)?



10. ¿Se observa una progresión en la complejidad y el enfoque pedagógico de las actividades lúdicas a medida que los niños avanzan de primero a tercer grado?
11. ¿Cuáles son las razones por las que la implementación de actividades lúdicas tiende a disminuir o modificarse significativamente en grados superiores como segundo, tercero y cuarto grado de primaria?
12. ¿Qué tipo de actividades lúdicas implementa usted en sus clases y con qué frecuencia?