

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los
estudiantes en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,
especialidad de Ciencias Histórico Sociales y Filosofía

Autores: Centurion Seclen, Jose Augusto

Zeña Acosta, Henry

Asesor: Dr. Alfaro Barrantes, Miguel.

Lambayeque - Perú

2025

**Estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los
estudiantes en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación,
especialidad de Ciencias Histórico Sociales y Filosofía

Bach. Centurion Seclen, Jose Augusto
Autor

Bach. Zeña Acosta, Henry
Autor

Dra. Doris Nancy Díaz Vallejos
Presidente

Dra. Gonzales Julia Mirtha del Pilar
Secretario

Mg. Vasquez Zuloeta Segundo Enrique
Vocal

Dr. Alfaro Barrantes Miguel
Asesor

Acta de sustentación



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS **N° 902-2025**

Siendo las 17:00 horas, del día lunes 24 de noviembre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/rro-zkku-aip> por mandato de la **Resolución N° 4198-2025-D-FACHSE**, de fecha 24 de Noviembre del 2025, que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 4071-2025-D.-FAACHSE**, de fecha 10 de noviembre de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS
Secretario(a)	: Dra. JULIA MIRTHA DEL PILAR LIZA GONZALES
Vocal	: M. Sc. SEGUNDO ENRIQUE VÁSQUEZ ZULOETA
Asesor(a) Metodológico	: Dr. ALFARO BARRANTES MIGUEL ALFARO BARRANTES
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DE LOS ESTUDIANTES EN LA I.E.P. ANA DE LOS ÁNGELES REQUE**, Presentada por **CENTURION SECLÉN JOSE AGUSTO Y ZEÑA ACOSTA HENRY**, para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Ciencias Histórico Sociales y Filosofía**.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO. Siendo las 18 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dra. DORIS NANCY DÍAZ VALLEJOS
PRESIDENTE(A)


Dra. JULIA MIRTHA DEL PILAR LIZA GONZALES
SECRETARIO(A)


M.Sc. SEGUNDO ENRIQUE VASQUEZ ZULOETA
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, esta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACION DE ORIGINALIDAD

Yo Miguel Alfaro Barrantes usuario revisor de:

Tesis / Trabajo de Suficiencia Profesional y/o Trabajo Académico Titulado:

Estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque

Cuyo autores son: Centurion Seclen, Jose Augusto con DNI 75395015 y Zeña Acosta, Henry con DNI 47961177; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 07 %, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña. El suscrito (a) analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos. Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 20 de noviembre del 2025.



.....
Miguel Alfaro Barrantes

ASESOR

DNI: 16543829

Defina la modalidad con (X)

Adjunta:

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

Recibo digital

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes en la I.E.P. Ana de los Ángeles - Reque

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRINCIPALES

1	repositorio.unprg.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
2	repositorio.cuc.edu.co	1%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.upse.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
4	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	1%
	Trabajo del estudiante	
5	alicia.concytec.gob.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	es.scribd.com	<1%
	Fuente de Internet	
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	<1%
	Trabajo del estudiante	
8	revistas.upel.edu.ve	<1%
	Fuente de Internet	
9	institutovera.org.ar	<1%
	Fuente de Internet	
10	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
11	fido.palermo.edu	<1%
	Fuente de Internet	

.....
Miguel Alfaro Barrantes

ASESOR

DNI: 16543829

12	Javier Muñoz-Basols, Elisa Gironzetti, Manel Lacorte. "The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching - Metodologías, contextos y recursos para la enseñanza del español L2", Routledge, 2018 <small>Publicación</small>	<1 %
13	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. <small>Publicación</small>	<1 %
14	archive.org <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
15	hdl.handle.net <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
16	www.wpanet.org <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
17	repositorio.utn.edu.ec <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
18	rodin.uca.es <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
19	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
20	www.coursehero.com <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
21	xueshu.lanfanshu.cn <small>Fuente de Internet</small>	<1 %
22	repositorio.unprg.edu.pe:8080 <small>Fuente de Internet</small>	<1 %

Excluir citas: Acción: Excluir coincidencias: + 15 words
Excluir bibliografía: Acción:



.....

Miguel Alfaro Barrantes

ASESOR

DNI: 16543829

RECIBO DIGITAL TURNITIN

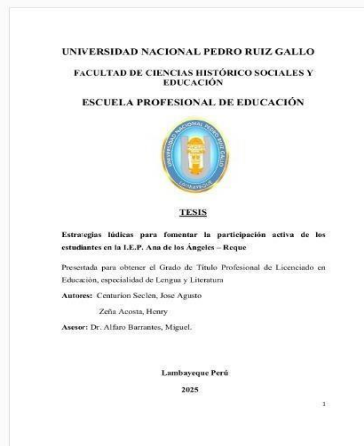


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Jose Augusto Centurion Seclen Y Henry Zeña Acosta
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los...
Nombre del archivo: TESINA_CENTURION_y_ZE_A_Revisado_2025.docx
Tamaño del archivo: 342.1K
Total páginas: 75
Total de palabras: 20,140
Total de caracteres: 113,131
Fecha de entrega: 07-jul-2025 10:01p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2711746427



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Miguel Alfaro Barrantes

ASESOR

DNI: 16543829

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Centurion Seclen, Jose Augusto y Zeña Acosta, Henry autores principales, y Alfaro Barrantes Miguel asesor del trabajo de investigación Estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 7 julio 2025

Bach. Centurion Seclen, Jose Augusto
Autor

Bach. Zeña Acosta, Henry
Autor

Alfaro Barrantes Miguel
Asesor

DEDICATORIA

Agradezco profundamente a Dios por haberme acompañado en cada paso de este camino. Su presencia constante me dio la fuerza necesaria en los momentos de duda, y su luz fue mi guía cuando las circunstancias se tornaron difíciles. Sin su compañía espiritual, este objetivo no tendría valía.

A mis padres, que han sido y son para mí el soporte de toda mi existencia, dedico esta obra con la mayor de mis gratitudes. Les agradezco su paciencia, sus consejos llenos de sapiencia y, sobre todo, su amor. Su esfuerzo y su sacrificio me empujaron a seguir adelante en los momentos en los que sentí que no podía más. Este objetivo realizado también les pertenece a ellos.

Agradezco sinceramente a mis docentes y colegas, que en una parte de este camino han tenido una importancia considerable. Su intención de ofrecer sus conocimientos e informaciones ha sido un regalo muy valioso. Todos los diálogos y las comunicaciones han tenido un impacto importante en mí y han favorecido, de este modo, mi proceder académico y personal. Valoro mucho las enseñanzas que he recibido de ellos, tanto en las clases como fuera de ellas.

Y si me atrevo a cerrar así es porque quiero pronunciarlas hacia mi caso personal, por no rendirme, por ser capaz de llevar mi perseverancia a pesar del cansancio y a pesar de las incertidumbres. Este es el fruto de numerosas veladas de esfuerzo, de lecciones aprendidas, de fallos que se convirtieron en valiosas enseñanzas. En el presente, tengo la capacidad de mirar al pasado y experimentar orgullo por todo lo que he logrado.

AGRADECIMIENTOS

Durante esta travesía académica, muchas personas han sido parte fundamental de este proceso, y hoy quiero expresar mis gracias sinceras a ustedes . En inicio , agradezco a mi Padre Celestial por brindarme salud, paciencia y conocimiento en los momentos más desafiantes. Sin su guía y fortaleza, habría sido mucho más difícil continuar poder cocluir con mi trabajo de investigacion.

A mis queridos padres , gracias infinitas por ser mi sosten y motivacion . Su apoyo incondicional , su fe y confinza en mí y sus palabras de aliento han logado que no me rindiera. Esto hace que este logro academico no sea solo mío, sino también de ustedes, porque estuvieron conmigo en cada paso, mis avances academicos siempre celebrando jutno a mi y en ocasiones levantándome en los tropiezos. Lo que soy hoy en dia es gracias a ustedes.

También quiero olvidar extender mi agradecimiento a mis maestros , quienes compartieron no solo sus saberes academicos, sino también nos formaron con valores y compromiso con nuestra vocacion. Las orientaciones, correcciones con amor y palabras alentadoras marcaron una diferencia significativa en el proceso de formacion. Gracias por siempre tenerme confianza en mi potencial y por incentivar en mí el deseo de seguir aprendiendo.

Por ultimo, no puedo olvidar de agradecer a mis amigos y compañeros de estudio, con quienes viví extensas horas, desvelos, momentos de alegría y retos. En cada diálogo, en cada colaboración, descubrí una red de apoyo esencial. Agradezco su presencia, su comprensión y por contribuir a que este viaje sea más llevadero y pleno de significado.

ÍNDICE

Tabla de contenido

ÍNDICE DE TABLAS	12
ÍNDICE DE FIGURAS.....	13
RESUMEN.....	14
INTRODUCCIÓN	16
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	18
1.1 Antecedentes de la investigación	19
1.2 Bases Teóricas	23
1.2.1 Teoría de la Pedagogía Lúdica según Lauricella y Edmunds (2021)	23
1.2.2 Tipos de Estrategias lúdicas según Lauricella y Edmunds (2021)	35
1.2.3 Enfoque de las estrategias lúdicas según Lauricella y Edmunds (2021)	Error! Bookmark not defined.
1.2.4 Dimensiones de las estrategias Lúdicas Lawrence et al (1935).....	Error! Bookmark not defined.
1.2.5 Dimensiones de la Participación activa de los estudiantes Kagan et al (2022).....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Marco Conceptual.....	46
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	50
2.1 Tipo y diseño de investigación	50
2.1.1 Población y muestra.....	51
2.2. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	52
2.3. Métodos y procedimientos para la recolección de datos.....	54
2.4. Análisis de los Datos	55
CAPÍTULO III. RESULTADOS.....	57
3.1 Resultados	57
3.1.1. Resultados de las dimensiones para reforzar la autoestima.....	58
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	59
4.1 Discusión.....	60
CAPÍTULO V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	60
5.1 Propuesta: Estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque.....	63
CONCLUSIONES.....	84
RECOMENDACIONES	Error! Bookmark not defined.
Bibliografía referenciada	Error! Bookmark not defined.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Dimensión 1: Social.....	45
Tabla 2 Dimensión 2: Afectiva.....	45
Tabla 3 Dimensión 3: Comunitaria	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Gráfico del trabajo de estudio	30
---	----

RESUMEN

La investigación Estrategias lúdicas para fomentar de la participación activa en los estudiantes de la sección 'A' de primer grado de secundaria en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque representa una intervención educativa estratégica para mejorar la colaboración y el rendimiento académico, desarrollar habilidades sociales, y crear un ambiente escolar más positivo e inclusivo. La implementación de estrategias lúdicas es una herramienta poderosa para transformar la dinámica escolar y preparar a los estudiantes para un futuro exitoso y cooperativo. **Objetivo general** Proponer estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes de primer grado de la sección 'A' en la I.E.P. Ana de los Ángeles - Reque. **La metodología** descriptiva/propositiva, la cual se enfocó en la realización la ficha observación, con anterioridad se obtuvo el recojo de técnicas de estudio a la investigación con el instrumento la ficha observación para identificar mejor las dimensiones a mejorar. Se obtuvo como **resultados** se evidenciaron de los 20 estudiantes de la sección 'A' de primer grado de secundaria en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque la dimensión 1 denominada Social, solo el 30% de estudiantes desarrollaron el cuestionario y el 70 % no desarrollaron el cuestionario, en la dimensión 2 denominada Afectiva, solo el 40 % de estudiantes el cuestionario y el 60% no desarrollaron el cuestionario, en la dimensión 3 denominada Comunicativa, solo el 25% de estudiantes desarrollaron el cuestionario y el 75% no desarrollaron el cuestionario. Lo que hace inferir que los estudiantes tienen dificultades en las dimensiones planteadas..

Palabras Claves: Estrategias lúdicas, Participación activa, Estudiantes.

ABSTRACT

The research project "Playful Strategies to Foster Active Participation in First-Year Secondary School Students in Section 'A' at the Ana de los Ángeles Private Educational Institution - Reque" represents a strategic educational intervention to improve collaboration and academic performance, develop social skills, and create a more positive and inclusive school environment. The implementation of playful strategies is a powerful tool for transforming school dynamics and preparing students for a successful and cooperative future. The general objective was to propose playful strategies to foster active participation among first-year students in Section 'A' at the Ana de los Ángeles Private Educational Institution - Reque. The descriptive/propositive methodology focused on the use of an observation form. Prior to this, data was collected using observation forms to better identify the dimensions for improvement. The results showed that the 20 students in Section 'A' of the first year of secondary school at the Ana de los Ángeles Private Educational Institution... Ana de los Ángeles – Reque, in Dimension 1, called Social, only 30% of students completed the questionnaire, while 70% did not. In Dimension 2, called Affective, only 40% of students completed the questionnaire, while 60% did not. In Dimension 3, called Communicative, only 25% of students completed the questionnaire, while 75% did not. This suggests that the students have difficulties in the dimensions assessed.

Keywords: Playful strategies, Active participation, Students.

INTRODUCCIÓN

El uso de estrategias lúdicas como herramienta pedagógica para fomentar la participación activa del estudiantado. El enfoque lúdico, es respaldado por teorías contemporáneas como la pedagogía lúdica de Lauricella y Edmunds (2021), considera al juego no como una actividad secundaria, sino como un vehículo potente para promover el aprendizaje significativo, la creatividad, la interacción social y el desarrollo emocional. La utilización de distintos tipos de juegos, que abarcan simulación, juegos de reglas, juegos físicos, juegos de construcción e incluso juegos digitales, tiene por finalidad la proposición de experiencias educativas que se asemejen más con la realidad de los jóvenes, integrando el contenido del currículo con su contenido preferente y sus formas innatas de aprendizaje.

La colaboración en la práctica educativa favorece la integración y la valoración de la diversidad puesto que el alumnado podrán colaborar sin tener en cuenta las diferencias culturales, socioeconómicas o académicas. López y Ramírez (2023) también afirman que las dinámicas de la cooperación en las prácticas de trabajo colaborativo generan mayor tolerancia y entendimiento entre el alumnado de diversas procedencias y permiten construir contextos escolares en los que se favorece la inclusión.

Gracias al juego, el alumnado puede interactuar, colaborar y resolver conflictos, generando habilidades sociales y emocionales. Un estudio de García y López (2021), por ejemplo, sostiene que las dinámicas del juego en el contexto escolar mejoran notoriamente las habilidades de comunicación, empatía y trabajo en grupo del alumnado. El profesorado e incluso el alumnado de ciertas materias se encuentran ante importantes problemas con la cooperación entre el alumnado. la falta de compatibilidad en la colaboración entre el

alumnado puede ser un obstáculo para la consecución de los avances tanto académicos como del desarrollo del alumnado e incluso comprometer el desarrollo del contexto escolar. El problema de la participación activa en los estudiantes de la sección 'A' de primer grado de secundaria de la I.E.P. Ana de los Ángeles en Reque podría presentarse de las siguientes formas:

- Los estudiantes elaboran las tareas solos, no colaboran, lo que quita el espacio para el aprendizaje colaborativo.
- Falta de comunicación y de cooperación en los trabajos de proyectos y en las actividades escolares creando conflictos y dificultades en las relaciones interpersonales.

Las causas de esta problemática pueden ser múltiples y variadas:

- Falta de Estrategias Pedagógicas: Los métodos de enseñanza utilizados no promueven suficientemente el trabajo colaborativo.
- Cultura Escolar: Existe una cultura escolar que valoriza más los logros individuales que los colectivos.
- Recursos Insuficientes: La carencia de materiales y recursos específicos destinados a actividades recreativas que fomenten el trabajo en equipo.

Se tiene como objetivo general: Proponer estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes de primer grado de la sección 'A' en la I.E.P. Ana de los Ángeles - Reque.

Con los siguientes objetivo específicos:

- Identificar el nivel de participación activa de los estudiantes de la sección 'A' de primer grado de secundaria en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque mediante un instrumento de recolección de datos

- Establecer el marco teórico para el siguiente informe de investigación
- Elaborar estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes de la sección “A” de primer grado de secundaria en la I.E.P. Ana de los Ángeles - Reque.
- Validar parcialmente el modelo de la propuesta mediante juicio de expertos.

La investigación está estructurada en capítulos: El Capítulo I desarrolla el marco teórico, los antecedentes, la teoría en la que se fundamenta, el marco conceptual y la definición de las variables. El Capítulo II presenta el diseño metodológico, el tipo de investigación, la muestra, los instrumentos de recolección de datos y los tipos de análisis. El Capítulo III presenta los resultados obtenidos a través de la aplicación de los instrumentos de observación y cuestionarios, examinando el efecto de las estrategias lúdicas en las dimensiones social, afectiva y comunicativa.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

Antecedentes Internacionales

Guzmán, A. (2021) en el resumen describen:

Se enmarcó en el enfoque cualitativo y se ubicó en una investigación fenomenológica, de carácter interpretativo, de campo, a través de la implementación de una entrevista semiestructurada a 4 docentes seleccionadas a través del muestreo no probabilístico intencional. Los resultados evidenciaron la necesidad de revisar las diversas situaciones de conflicto que se presentan en el aula de clases, pues éstas vienen afectando la sana convivencia escolar, así como las relaciones interpersonales y afectivas en los niños. Los hallazgos fueron contrastados a través de la triangulación, contemplando los aportes de los informantes claves, las notas de campo y los aspectos teóricos abordados. Finalmente se desarrolló la propuesta lúdico-pedagógica denominada “Mientras juego me divierto, convivo y aprendo”, con el objeto de potencializar el aprendizaje significativo, autónomo y colaborativo en los niños. En total fueron 14 estrategias didácticas orientadas al fortalecimiento de la convivencia escolar en la básica primaria de la IED Evaristo Sourdis.

Gonzales y Del peso (2024) explican:

Es un estudio de carácter descriptivo y exploratorio con enfoque cuantitativo y bibliográfico debido a la información extraída de fuentes confiables entre ellas Scielo. Se encontró que la lúdica en el aula de clase desarrolla el pensamiento lógico, analítico y crítico que permite al estudiante adquirir los aprendizajes y mejorar su rendimiento académico, además le da al docente la oportunidad de innovar sus clases implementando estrategias y recursos didácticos. La implementación de encuestas a los veinticuatro estudiantes y a la docente de la institución se utilizó como técnica de recolección de datos. En las encuestas se involucró aspectos como: las actividades prácticas lúdicas, dimensión afectiva, dimensión social, dimensión intelectual, etc. Al analizar los datos obtenidos se concluyó que la implementación

de la lúdica ayuda en la creatividad, el aprendizaje significativo, genera en los estudiantes motivación por aprender y permite crear espacios de socialización.

Montalvo (2021) en el resumen describen

La lúdica es definida como el conjunto de actividades mediadas por experiencias gratificantes como el juego, el ocio y otras actividades placenteras que contribuyen al aprendizaje y el desarrollo socioafectivo de los niños. De esta forma, la presente investigación tiene por objetivo determinar la influencia de la lúdica para fortalecer el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes de Transición de la I.E.D. Cristo Rey. Para lograr esto, se utilizó una metodología cualitativa de carácter descriptivo, utilizando como instrumentos de recolección de datos una guía de observación y entrevistas implementadas a 4 docentes y 75 estudiantes del grado transición. Entre los resultados obtenidos, se encontró que la institución tiene en cuenta la dimensión socioafectiva, sin embargo, los docentes tienden a ser tradicionalistas en sus metodologías y no incluyen en sus clases actividades lúdicas, lo cual se relaciona con que en la institución no hay proyectos transversales que las promuevan, pese a esto, los docentes reconocen la importancia de la lúdica en el desarrollo socioafectivo de los estudiantes, por lo que al realizar este tipo de actividades buscan promover la autoestima, el autoconcepto y las habilidades sociales de los niños.

Antecedentes Nacionales

Castillo y García. (2023) en el resumen describen:

El objetivo principal de este trabajo de investigación fue determinar la relación entre la autoestima y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una institución del ciclo avanzado EBA-Villa El Salvador-Lima. La investigación existente es y será sustancial, la estrategia de diseño adoptada es correlacional. La estadística descriptiva fue utilizada para analizar los datos obtenidos. Se utilizaron dos herramientas evaluativas. La primera estaba centrada en la autoestima, la segunda en el aprendizaje en colaboración. Los resultados obtenidos de los tests permitieron establecer correlaciones a favor de los resultados, lo cual indica una relación estadísticamente significativa entre la autoestima y el aprendizaje colaborativo. Para analizar los datos, se implento la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov y

se utilizó el coeficiente de correlación Rho de Spearman para contrastar las hipótesis. Los resultados revelaron una correlación moderada de 0.570 entre la autoestima y el aprendizaje colaborativo, con valores de significancia inferiores a 0,05 ($p < 0,05$). En conclusión, este estudio demuestra de manera significativa que la autoestima se relaciona con el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una institución del ciclo avanzado EBA-Villa El Salvador-Lima.

Berrosipi y Martí (2023) en el resumen describen:

El presente estudio trató sobre el aprendizaje cooperativo, entendido como una actividad de interacción social que permite a los estudiantes agruparse para trabajar juntos durante su proceso educativo maximizando su propio aprendizaje y el de los demás integrantes y el rendimiento académico. La metodología fue la científica con enfoque cuantitativo, de tipo básica, con alcance correlacional, diseño no experimental transeccional correlacional, la muestra estuvo constituida por 261 estudiantes, se utilizaron como instrumentos de medición; un cuestionario de 20 ítems. Se concluyó que existe una relación positiva entre el aprendizaje cooperativo y el rendimiento académico de los estudiantes de la Escuela Educación Superior Técnico Profesional de la Policía Nacional del Perú Huancayo 2021, aseveración que se hace para un 95% de nivel de confianza, mediante la prueba r Pearson ($r=0.814$), para un 95% de nivel de confianza.

Araujo (2021) en el resumen describen:

En la investigación se estableció la influencia de las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas a los alumnos cuatro años del PRONOEI casita del niño UGEL 01, 2020. La metodología es de tipo implementada y de diseño no experimental, transversal y correlacional, con 55 participantes de manera no probabilística intencional con criterios de inclusión y exclusión. La administración de los cuestionarios de Actividades Lúdicas y estrategias pedagógicas permitieron obtener resultados estadísticos a nivel descriptivo e inferencial con la prueba de regresión lineal con un nivel de significancia de 0.05. Los resultados reportaron que las actividades lúdicas se desarrollaban a un 43.6% en una categoría medio y bajo en las estrategias pedagógicas 36.4%. En tanto, que en las conclusiones no hubo influencia entre las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas; aunque, se

encontró a nivel específico que las actividades lúdicas simbólicas influenciaban en las estrategias pedagógicas.

Antecedentes Locales

Cubas y Sánchez (2023) en el resumen describen:

El estudio tiene como problema ¿Cómo un programa de juegos tradicionales mejora la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. N° 115, Huarandoza, Huarango, San Ignacio, 2021?, su propósito principal fue proponer un programa de juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. N° 115, Huarandoza, Huarango, San Ignacio, 2021. La investigación establece un diagnóstico, sobre cómo se manifiesta la convivencia en los niños, describiendo la dimensión tolerancia, solidaridad, disciplina, diálogo y comunicación, y, a partir de ello, se escribe un bosquejo de propuesta teórica para revertir la problemática establecida. Participaron 26 niños de cinco años, a quienes se implementó una ficha de observación como instrumento que recogió información, luego de su tabulación se estableció el análisis y la discusión y se arribó a la siguiente conclusión fundamental: El 34,6% de los niños de 5 años de la I.E. N° 115, Huarandoza, su convivencia escolar es de condición media, 34,6% su convivencia escolar es de condición mala y solo el 23,1% presentan buena convivencia escolar.

Ruiz (2024) en el resumen describen:

La investigación científica titulada estrategia de aprendizaje colaborativo para el rendimiento escolar de los estudiantes de segundo grado de la I.E. N° 82674 tiene como principal objetivo la implementación de la estrategia del aprendizaje colaborativo para lograr mejorar el rendimiento escolar en los estudiantes de segundo grado, cuyas edades están entre 7 y 9 años. El enfoque de la presente investigación es mixto: cualitativa-cuantitativa, de tipo cuasi experimental. Para evaluar la variable independiente se ha empleado distintas acciones, dentro de ellas talleres, técnicas y actividades; las cuales se desarrollaron en dos etapas a los estudiantes. Se concluye que la implicación sistemática de la estrategia del aprendizaje colaborativo, tiene una relación considerablemente positiva y significativa en el aumento de sus aprendizajes y por ende mejorando su

rendimiento escolar de los estudiantes de segundo grado. Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque

Berrú (2024) en el resumen describen:

El siguiente trabajo de investigación tiene como objetivo el proponer estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque; el presente estudio es de tipo básica, con un diseño de enfoque cuantitativo – descriptivo con carácter propositivo. Esta investigación se realizó con una población de 20 estudiantes y la muestra estuvo conformada por la misma cantidad de la población del nivel inicial, utilizando como instrumento para la variable dependiente una Guía de observación para evaluar la socialización. Se elaboró un programa llamado “Estrategias lúdicas para mejorar la socialización” que consta de 12 actividades debidamente estructurado y con interactivas dinámicas. En los resultados podemos evidenciar que al implica el instrumento los niños reflejaron un 50% de la población estando en un nivel no optimo y el otro 50% de niños en un nivel regular en su socialización, lo que nos lleva directamente a planificar y elaborar el programa lúdico de juegos, con el fin que ayude a los niños en mejorar dicha interacción con sus compañeros y familiares.

1.2 Bases Teóricas

1.2.1 Pedagogía Lúdica según Lauricella y Edmunds (2021)

Lauricella y Edmunds (2021) proponen la Teoría de la Pedagogía Lúdica, que sugiere que integrar elementos de juego, humor y diversión en la enseñanza puede mejorar la motivación, reducir el estrés y aumentar la creatividad y el rendimiento académico de los estudiantes. Ellos plantean que el aprendizaje no debería estar desvinculado del disfrute, y por ello proponen la Pedagogía Lúdica, una perspectiva educativa que reconoce el poder transformador del juego, el humor y la diversión dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para estos autores, el aula no debe ser un espacio rígido ni centrado únicamente

en la transmisión de contenidos, sino un entorno dinámico, donde el entusiasmo, la curiosidad y la participación activa de los estudiantes estén presentes de forma constante.

Incorporar elementos lúdicos en la práctica pedagógica no significa quitarle seriedad a este acto educativo sino justamente todo lo contrario: se trata de enriquecerlo, de darle vida y sentido de modo que los estudiantes se impliquen desde el punto de vista afectivo y cognitivo. Cuando se introducen actividades que permiten aprender jugando y provocan el interés, se da lugar a un aumento significativo de la motivación, ya que los alumnos se hallan más próximos a lo que están conociendo y con menos carga de evaluación o miedo a error.

También esta propuesta afirma que el juego actúa como un mediador que disminuye el estrés y la ansiedad, emociones que, frecuentemente, bloquean el proceso de aprendizaje, sobre todo en etapas escolares. Esto hace que los estudiantes estén más abiertos a participar, a explorar ideas nuevas y a cooperar entre ellos generándose un clima más sano y propicio para la conformación de las habilidades cognitivas y socio-emocionales.

Por último, hacen hincapié también en que la pedagogía lúdica promueve la creatividad y el pensamiento divergente, componentes necesarios para un aprendizaje significativo. Al utilizar recursos como dinámicas, simulaciones, narraciones interactivas o la comicidad, se pone en práctica la capacidad que poseen los estudiantes para resolver problemas de forma novedosa. En síntesis, esta teoría permite comprender la enseñanza de una forma más humana, flexible y ajustada a las necesidades prácticas de las personas que aprenden.

Definen las estrategias lúdicas como una forma de didáctica que mezcla juego y diversión para potenciar la motivación y la participación en el aula, teniendo en cuenta que convierten el proceso de aprendizaje en algo mucho más divertido antropológicamente

hablando, siempre que no sacrifiquemos la seriedad del mismo (Mooney & Harkison, 2020).

Las estrategias lúdicas son muchas más cosas que actividades recreativas, ya que constituyen una forma diferente de enseñar y mucho más cercana a la práctica habitual, donde el juego se ha convertido en un efectivo recurso pedagógico. En palabras de Mooney y Harkison (2020): “La idea es la de captar el interés del alumno a partir de dinámicas divertidas que lo capten de un modo activo y que le permitan aprender sin sentir que está bajo presión”. No se trata, por lo tanto, de despojar de seriedad el proceso educativo, sino más bien de permitir un recurso alternativo a la enseñanza que conecte con la forma natural en que las personas, y sobre todo los niños y los adolescentes, aprenden: a través de la exploración, la interacción y el goce del momento.

La grandeza que poseen este tipo de estrategias reside en que, a pesar de estar enfocadas al disfrute, no se les escapan los objetivos de tipo académico. Todo lo contrario, hacen posible abordar contenidos muy complicados desde un punto de vista más asequible, propiciando la comprensión y la retentiva del conocimiento. Además, contribuyen a generar competencias y habilidades como la cooperación, la comunicación, la creatividad, la resolución de problemas, etc. Se puede decir que el aula en la que se utilizan este tipo de estrategias cambia por completo: el alumnado se encuentra más incentivado, participa en el proceso de aprendizaje de manera más fervorosa y percibe todo lo que tenga que ver con el aprendizaje como algo grato y satisfactorio, no como una obligación. Esto nos demuestra que la posibilidad de enseñar en profundidad se puede llevar a cabo de manera que todo lo que protagoniza el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierte en algo extraordinario y que provoca experiencias positivas y gratas a los alumnos.

a) Importancia de la Pedagogía Lúdica según Lauricella y Edmunds (2021)

La importancia de la pedagogía lúdica en el proceso educativo significa abrir las puertas a una forma de enseñar que conecta genuinamente con las emociones, intereses y formas de aprender de los estudiantes. En un contexto donde muchas veces se asocia el aprendizaje con presión, rutina y evaluación constante, incorporar el juego, el humor y la creatividad en el aula se vuelve una necesidad más que un simple recurso opcional.

Cuando los docentes integran lo lúdico en sus clases, no solo están haciendo que el contenido sea más atractivo, sino que están creando un ambiente en el que los alumnos se sienten cómodos para participar, equivocarse y aprender sin miedo. Esta atmósfera positiva favorece el desarrollo de la confianza, mejora la disposición para asumir retos y despierta el gusto por descubrir cosas nuevas, elementos clave para que el aprendizaje realmente se mantenga a largo plazo.

Además, lo pedagógico también tiene que ver con la atención a la diversidad en el aula, pues promueve diferentes formas de representar, practicar y expresar lo aprendido, lo que permite captar la atención de estudiantes con diferentes modos de aprender a través de dinámicas, de actividades interactivas, de narrativas creativas, de manera que todos se sientan incluidos e importantes. Con lo cual se favorece no sólo el rendimiento académico, sino también el bienestar emocional y la convivencia.

La importancia de las estrategias lúdicas en la práctica educativa significa entender que aprender no tiene por qué ser una experiencia cerrada ni desconectada de las emociones.

Sí, al introducir de forma intencionada el factor del juego o de la diversión en el entorno educativo, no solo promovemos el interés de nuestros alumnos, sino también el compromiso que pueden llegar a adquirir con los temas que se explican. Dicha manera de incluir el juego en la educación convierte el hecho educativo en una experiencia más cercana y graciosa, en la que los y las alumnas son partícipes y no meros oyentes de la información.

Estas metodologías permiten como todo el desarrollo de las y los estudiantes, es decir, no solo el cognitivo, sino que también el emocional, el social, etcétera. Por medio de la generación de ideas podemos, por ejemplo, trabajar en la colaboración, la empatía o la creatividad, convirtiendo el juego en una forma de aprender a convivir, de solucionar conflictos, de comunicar; es decir, lo lúdico no es un recurso que llama la atención, sino una forma de enseñar con sentido, haciendo las cosas con cariño, con profundidad. Por todo ello, la introducción de este tipo de enfoques en el entorno educativo no solo resulta útil, sino que resulta imprescindible en un modelo educativo que se propone educar individuos capaces, comprometidos y entusiastas por aprender.

Características de la Pedagogía Lúdica según Lauricella y Edmunds (2021)

La pedagogía lúdica presenta las siguientes características que la convierten en un método de enseñanza realmente diferente y muy apreciado dentro del proceso educativo. Una de sus peculiaridades más representativas es que sitúa al estudiante en el corazón del aprendizaje, ya que nadie ignora que una persona aprende en las mejores condiciones cuando está emocionalmente implicada y se siente un protagonista o una protagonista activa del proceso. Mediante las más creativas propuestas de aprendizaje, se pretende que el

alumnado pueda descubrir, experimentar y construir el conocimiento de una manera más observadora y más significativa.

La pedagogía lúdica destaca por integrar no únicamente el cometido cognitivo del aprendizaje, sino también las dimensiones emocional y motivacional de los alumnos y alumnas. Esta pedagogía, por supuesto, no persigue solamente la transmisión de contenidos, sino que intenta crear un espacio educativo en el que los niños y niñas disponibles puedan contar con un ambiente más placentero, como que, como sus motores del aprendizaje, estén presentes la curiosidad y el placer y el entusiasmo. Al facilitar un clima de confianza y relajación, la pedagogía lúdica potencia la participación activa también, entre los niños y las niñas que suelen ser muy reprimidos o poco motivados en estos modelos de enseñanza tradicionales.

Los aspectos sobresalientes de la pedagogía lúdica son la flexibilidad y adaptabilidad a la diversidad de contextos educativos. Permite la aplicación de múltiples recursos y de múltiples estrategias, entre las que se incluyen juegos cooperativos, representaciones simbólicas, dinámicas físicas o tecnologías digitales, de acuerdo a las características del grupo. Esta flexibilidad convierte al juego en una herramienta pedagógica eficaz para atender la diversidad del aula respeto a los diferentes ritmos de aprendizaje, intereses y necesidades del alumnado.

1.2.2 Tipos de Estrategias lúdicas según Lauricella y Edmunds (2021)

Según Lauricella y Edmunds (2021), las estrategias lúdicas pueden clasificarse adecuándose a las necesidades emocionales, cognitivas y sociales que tienen los estudiantes, y que trascienden simplemente el momento de pasar un buen rato, desarrollando experiencias que enriquecen las vivencias, las que a su vez favorecen la

estrategia del desarrollo integral del alumno. Es por ello que en la siguiente sección, vamos a exponer los principales tipos que estos autores argumentan:

a) Juegos de simulación o representación simbólica

Es una técnica divertida que consiste en otorgar a los estudiantes diferentes roles que tienen que ir interpretando en situaciones que pueden ser contextos reales, simulados o completamente ficticios. Con ello se hace posible la representación de roles, situaciones sociales, sociales, profesionales o de la vida cotidiana, etc. Los estudiantes podrán ponernos en el lugar de otros y entender así otras muchas visiones. La práctica del rol permite el desarrollo de la expresión verbal, el pensamiento crítico y la autorreflexión en la solución de problemas, al tiempo que permite el desarrollo de la empatía o el autoconocimiento. El rol permite la creación de un espacio seguro para el trabajo emocional. El trabajo del rol permite realizar diálogos sin miedo y explorar cómo sus acciones y pensamientos pueden tener las consecuencias que deberían tener, en un entorno controlado. La técnica de rol permite trabajar especialmente bien temas de valores, educación cívica, convivencia escolar o aprendizaje de las competencias emocionales y sociales. Una vez invertido en la piel de los otros, el estudiante/a es capaz de entender algo mejor su entorno y las relaciones sociales y, por otro lado, de poder expresar de forma clara, respetando otras visiones diferentes o de practicar el trabajo con sus pares.

b) Juegos estructurados por reglas

El juego estructurado de acuerdo con la regla forma parte de la estrategia lúdica, el cual tiene que ver con las prácticas lúdicas donde la actividad está condicionada por reglas claras y establecidas con anterioridad, es decir, se trata de actividades estructuradas. Incluye juegos a partir de juegos de mesa, juegos de cartas, dinámicas cooperativas de pasos muy

claros... donde todos los participantes deben seguir las reglas para llevar a cabo de forma adecuada la actividad. Este tipo de juegos fomentan la autorregulación, el respeto, la toma de decisiones, el cumplimiento de las normas comunes. Esta propuesta pedagógica da lugar a un ambiente de participación equitativa, promueve el trabajo en equipo, la competencia sana y la convivencia escolar. Seguir el mismo tipo de instrucciones va en favor del desarrollo de habilidades sociales como el respeto a los turnos, la autorregulación en el juego, la colaboración... Asimismo, los juegos de reglas generan un ambiente de orden, una disciplina positiva y cooperativa dentro del aula. A su vez, el juego de reglas favorece el pensamiento lógico y la planificación de estrategias a partir de condiciones preestablecidas. Permite a los alumnos anticipar consecuencias, adaptarse a cambios que se pueden producir en el juego y tener que asumir responsabilidades colectivas. Este tipo de actividades resulta particularmente interesante en contextos que el diseño de la actividad se induce hacia la toma de decisiones reflexivas y el sentido de la justicia o la equidad.

c) Juegos estructurados por reglas

Estrategia lúdica que favorece el aprendizaje a través de la actividad del cuerpo, donde se contemplan dinámicas de desplazamiento, de coordinación motriz y de ejercicio físico; siempre de aprendizaje. Ejemplos típicos pueden ser circuitos motores con preguntas académicas, competiciones al aire libre o juegos que incorporen contenidos curriculares y movimiento.

Este tipo de juegos favorece el aprendizaje activo, ayuda a mejorar la atención y favorece las habilidades cognitivas a través de la acción del cuerpo. Al mismo tiempo favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, de la coordinación visomotriz y de la

percepción del espacio y potencia la participación y el trabajo cooperativo en el aula o en un espacio abierto.

En una misma línea y con un enfoque holístico, los juegos de movimiento favorecen el bienestar físico y emocional del alumnado, pues ayudan a reducir el estrés, a elevar los niveles de energía, a reforzar la autoestima y a potenciar el clima del grupo; entre otras cosas, el vínculo entre mente y cuerpo se convierte en un recurso básico para potenciar el aprendizaje significativo en ambientes educativos saludables y dinámicos.

d) Juegos que estimulan la creación y la construcción

Estrategia de carácter lúdico que se centra en el desarrollo de la creatividad a través de la realización de objetos, estructuras o materiales concretos. Se pueden dar situaciones de juego con el desarrollo de maquetas, construcciones a partir de bloques, el diseño de un escenario temático o proyectos artesanales en el marco de los contenidos del currículum. Estas dinámicas de juego permiten que los alumnos puedan poner en práctica su propia imaginación, poder planificar y decidir de forma libre.

El juego de este tipo convierte en protagonista al estudiante el aprendizaje que realiza. Por lo tanto, se fomenta la experimentación, la resolución de problemas y la reflexión en el momento de crear. A medida que los alumnos construyen, van pasando a poner en juego conocimientos previos e integrando nuevos saberes y desarrollando a la vez competencias cognitiva, social y emocional en un entorno de colaboración.

También favorece el desarrollo de la motricidad fina, la percepción espacio-temporal y el pensamiento crítico. Materializar una idea en un producto concreto hace crecer la autoestima, la sensación de resultado, y el hecho de valorar y hacerlo por uno mismo. Esta

estrategia está directamente relacionada con un enfoque de aprendizaje significativo del saber, donde el hacer y el crear refuerzan la comprensión y la apropiación de los contenidos escolares.

e) Juegos que integran herramientas tecnológicas

Estrategia lúdica que hace uso de recursos digitales (plataformas digitales interactivas, implementaciones educativas y videojuegos de carácter pedagógico) que vinculan el contenido curricular con entornos digitales atractivos y dinámicos para facilitar el acceso al aprendizaje mediante formatos interactivos y visuales que conectan con la realidad del estudiante.

Los juegos digitales permiten la adaptación de los contenidos a distintos niveles de dificultad y estilos de aprendizaje y hacen uso de elementos como retroalimentación inmediata, niveles de progresión y personalización de las actividades, lo que permite mantener la atención del alumno, fortalecer su autonomía y mejorar su rendimiento.

Además, ya que se realiza en dispositivos de uso habitual (tabletas, órdenes, smartphones) fomentan motivación y confianza en la adquisición de nuevos aprendizajes. Su puesta en práctica debe ser reflexiva y adecuada, combinando la presentación junto con experiencias digitales significativas para generar aprendizaje activo y responsable.

1.2.3 Enfoque de las estrategias lúdicas según Lauricella y Edmunds (2021)

a) Juego como herramienta pedagógica integral

Lauricella y Edmunds (2021) argumentan que el juego actúa como un recurso educativo que permite a los aprendices participar activamente en su propio proceso de aprendizaje al mismo tiempo que fortalecen habilidades tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la comunicación. Así, el juego comprende un aprendizaje holístico que permite a los aprendices implicarse en situaciones auténticas o en la simulación de situaciones auténticas que estimulan su interés, curiosidad y compromiso por la propia actividad de jugar. No sólo aprenden conceptos y contenidos, sino que al mismo tiempo también exploran la autodeterminación, la autoestima y las habilidades sociales como aspectos clave en el desarrollo integral de los aprendices. Desde el punto de vista de la pedagogía integral, el juego se entiende como un recurso que va más allá del puro divertimento; se convierte en un recurso fundamental para el desarrollo cognitivo, social y emocional del aprendiz. No está bien solicitado únicamente para el tiempo de ocio, sino que deviene un medio para que los mismos alumnos obtengan aprendizajes significativos a partir de las experiencias, la exploración y la acción.

b) Promoción del aprendizaje emocional y motivacional

Las dinámicas de juego ayudan a crear un clima social y emocional que propicia el desarrollo de la motivación intrínseca de los/discentes. La curiosidad del juego persigue el compromiso de los/discentes con su proceso de aprendizaje y la consiguiente retención y comprensión de las materias. El clima emocional seguro que crea la dinámica de juego ayuda a fomentar, aunque no sólo, la autoestima y la confianza de los/discentes, permitiendo expresar y participar sin miedo a cometer errores. El juego también favorece la regulación emocional y el afrontamiento de situaciones estresantes, pilares para un aprendizaje de calidad. De la dinámica de juego los/discentes aprenden a enfrentarse a los retos, a perseverar ante las dificultades, a disfrutar del juego y celebrar los logros, logrando

un mejor bienestar emocional. Un enfoque holístico del aprendizaje como el que proponemos asume que el aprendizaje no es sólo un proceso cognitivo sino también un proceso afectivo y social.

c) Juego con propósito educativo y social

La visión de Lauricella y Edmunds (2021) considera que los juegos-actividades deben centrarse en unos objetivos de tipo pedagógico, que lleven a desarrollar unas competencias predeterminadas. El juego, más allá del simple disfrute, ha de comprometer el aprendizaje de habilidades para resolver problemas, creatividad, cooperación, toma de decisiones en grupo, etc. Las competencias no sólo son necesarias en el entorno de la escuela; son también aptitudes que prepara a los alumnos para comportarse de una forma determinada una vez fuera de la misma.

Los juegos actividades desarrollan valores sociales fundamentales, como el respeto, la tolerancia o la solidaridad. Educando a los alumnos en el respeto a la norma, el valor de la diferencia, o la importancia del trabajo en cooperación, se desarrollan actitudes que respetan la formación integral del individuo: el desarrollo físico en el ámbito escolar, la adquisición de conocimientos, la interacción en una comunidad social, etcétera.

d) Adaptación y personalización según el contexto

Lauricella y Edmunds (2021) enfatizan la importancia de diseñar estrategias del juego que logren ajustarse a las características y preferencias de cada grupo de alumnado. Con esto, la adaptación de los juegos facilita la atención a esa diversidad que existe en el aula, fomentando la implicación y el beneficio por parte de todo el alumnado en el proceso de aprendizaje. La flexibilidad en la adaptación de las actividades lúdicas hace posible que se

pueda atender a las distintas modalidades de los estilos de aprendizaje y de las etapas de desarrollo.

De igual manera, se debe tener presente el contexto social y cultural para que las estrategias del juego tengan un sentido relevante y apropiado. Al implicar elementos del contexto del alumnado en la práctica lúdica, se genera un lazo más profundo con el aprendizaje, al mismo tiempo que se fomenta la inclusión. La personalización también contribuye a que el juego sea una experiencia significativa y pertinente para los integrantes de la actividad.

e) Conexión entre el juego y el currículo

El juego, bajo el punto de vista explicativo de la pedagogía integral, es una práctica e incluso un -según Lauricella y Edmunds (2021)- posible de comprender, ya que los métodos del juego quedan dentro de un marco, y por tanto dentro de los objetivos y los contenidos del programa. El juego se traduce en una práctica que favorece la comprensión y la asimilación de conceptos educativos; es decir, transforma el aprendizaje en una práctica activa y contextualizada. Y esta práctica favorece que el alumnado no solo aprenda, sino también desarrolle destrezas y actitudes en relación con el aprendizaje. Esas mismas prácticas favorecen la práctica autónoma, el pensamiento crítico y generan espacios para experimentar, explorar y decidir en educación. Esta conexión entre el juego y el currículo favorece una educación más integral, entendiendo al alumnado como un sujeto activo y protagonista del aprendizaje, preparándolo para enfrentar las exigencias del mundo actual.

1.2.4 Dimensiones de las estrategias lúdicas Lawrence et al (1935).

a) Dimensión Motriz según Lawrence (1935)

Se refiere a la ampliación de las capacidades físicas y motrices mediante el juego, las cuales son la coordinación, el equilibrio, la destreza... El juego ha sido definido como un medio básico para el desarrollo del ser humano y fundamentalmente para el desarrollo de las habilidades físicas y motrices. Lawrence (1935); "los niños y los jóvenes deben realizar actividades lúdicas que consigan mejorar:

La coordinación, el equilibrio y la destreza ya que son habilidades vitales para el transcurso de la vida, pero también para el desarrollo de habilidades más complejas durante el sistema de crecimiento."

El juego, en sus distintas versiones, es un entorno reglado y seguro donde los pequeños van probando con sus movimientos, van probando sus límites corporales y van aprendiendo a controlar sus cuerpos. En el correr de saltos, en el correr de carreras, en el correr de lanzamientos y todo tipo de actividades motrices los pequeños van acabando por crear un mejor vínculo entre su mente y su cuerpo. Este proceso no significa exclusivamente que van a fortalecer los músculos o a conseguir más resistencia sino que es el método para conseguir más precisión y control de sus movimientos, elementos básicos del bienestar físico.

Así mismo, la participación en juegos que requieren equilibrio y coordinación es determinante para que los niños adquieran confianza en sus propias capacidades. Así, cuando logran mantener el equilibrio en una cuerda, atrapar una pelota o saltar sin perder equilibrio, van también fortaleciendo su autoestima y su sentido de autonomía. Esto, además, es fundamental para que se sientan motivados para seguir explorando nuevas destrezas, retar nuevas habilidades y salvar obstáculos, tanto en lo que refiere a lo físico como a otros aspectos de la vida.

Finalmente, Lawrence va a poner de relieve que estas habilidades motrices no se desarrollan por separado o de forma rígida, sino que deben estar dentro de experiencias lúdicas que son atractivas y placenteras para los niños. De este modo el juego, entendiendo como la forma natural del movimiento que es el juego, fusionado con el elemento placentero del mismo, hasta convertirse en una potente herramienta pedagógica que favorece un aprendizaje significativo y duradero. En tal sentido, el promover la práctica de actividades físicas lúdicas desde la infancia es esencial para va a formar personas sanas, activas y seguras de sí mismas.

b) Dimensión Creativa según Gardner (1983)

La creación, la imaginación y el juego pueden ser considerados modos de pensar, de elaborar, de experimentar nuevas ideas o bien nuevas situaciones. En este sentido, Gardner, en su teoría de las inteligencias múltiples, deja entrever la dimensión creativa como una de las capacidades con las que el ser humano puede contar. Esta dimensión tiene un gran nexo con la capacidad de imaginar y crear nuevas ideas y, al mismo tiempo, se pueden potenciar en el juego; cuando los niños o los jóvenes están involucrados en juegos, están en la posibilidad de experimentar y crear diferentes posibilidades, de inventar nuevas situaciones y buscar, dentro de aquellas que sólo viven en sus imaginaciones, el entorno en que habitan, el desarrollo creativo se pondría, por tanto, en la creación y en la experiencia.

Por ende, el juego queda consagrado a convertirse en un ámbito propicio para dejar volar la mente sin límites ni ataduras, funcionando como un espacio en el que aparecen nuevas ideas, soluciones impensadas. Esta capacidad de creación y de experimentar no sólo opera sobre el pensamiento, sino que al mismo tiempo ayuda a desarrollar cierta confianza necesaria para afrontar nuevos desafíos con determinación y tesón. El juego permite nutrir

la creatividad porque potencia la curiosidad y la flexibilidad mental, aspectos que son indispensable para el crecimiento personal y escolar.

La dimensión creativa favorece el aprendizaje significativo ya que, al imaginar y crear nuevos mundos, los alumnos irán aprehendiendo aún más y durante más tiempo un concepto. El proceso creativo que tiene lugar a través del juego no sólo consiste en hacer surgir ideas sino también en generar la capacidad de enlazar a partir de ideas ya conformadas por otras nuevas, transformándolas en un contenido único e irrepetible. Esto también hace que el aprender pase a ser un proceso que no sea meramente pasivo sino, más bien, una aventura de descubrimiento y de manifestación. Esta dimensión creativa que educa a través del juego es importantísima para una educación que pretenda formar personas con capacidades de adaptación y respuesta a un mundo cambiante, así como esta dimensión también prepara, a partir del juego, a los alumnos para resolver los problemas de manera innovadora y también para crecer ellos mismos como personas con otra perspectiva, con una sensibilidad particular y con un dominio propio para abordar la vida con originalidad y entusiasmo.

c) Dimensión Comunicativa Bruner (1983)

Dimensión que incluye la comunicación y el lenguaje en las acciones, en la interacción y en el juego simbólico. Jerome Bruner (1983) así lo pone de manifiesto al dar cuenta de que el desarrollo de las habilidades comunicativas constituye un aspecto básico del aprendizaje, a la vez que interrelaciona el hecho de que el juego simbólico puede convertirse en un poderoso recurso de activación de estas habilidades. Para Bruner, la dimensión comunicativa no queda únicamente al uso de la lengua; va ligada a la capacidad de poder expresar las ideas, las emociones y los pensamientos durante la acción de los

demás, acción que se vuelve profundamente enriquecida por la presencia de los juegos donde están presentes los símbolos, los personajes y las representaciones.

El juego simbólico es especialmente importante porque posibilita a los niños/as poder acceder al uso del lenguaje desde la acción en la búsqueda de contextos creativos y significativos. A partir del momento en el que el niño toma el papel de una persona, un personaje y/o una situación ficticia, es capaz de hacer uso de las palabras, de los gestos de las acciones y expresiones que les permiten comprender de una forma más clara las normas que rigen la comunicación. Se trata de una interacción que no solo puede hacer crecer su léxico, sino que ayuda para la constitución de las habilidades sociales como son la escucha activa, el respeto de los turnos o la negociación, elementos pertinentes para relacionarse con los otros.

La dimensión comunicativa favorece la construcción conjunta del conocimiento, pues comunicación verbal en el juego invita al diálogo, a la reflexión y al aprendizaje del grupo. Cuando los niños hablan y coordinan sus acciones en los juegos, no solo mejoran la competencia lingüística sino que también se producen habilidades cognitivas relacionadas con la comprensión y el pensamiento crítico. Este proceso es clave para el éxito académico así como para el desarrollo.

La comunicación como proceso dinámico/sociocultural como dice Bruner hace necesario considerar el juego simbólico como una vía indispensable para aparecer como supuestos seres que se expresan sin dificultad y empatía. La dimensión comunicativa no solo hace desarrollar el lenguaje oral y escrito, contribuido a que los niños se sientan cómodos con la expresión de sus ideas y la creación de relaciones saludables, sino que

también implica una competición para enfrentarse con seguridad a diferentes situaciones de la vida.

1.2.5. La participación activa en el ámbito educativo

La participación activa en el ámbito educativo trasciende la simple intervención verbal de los estudiantes durante las sesiones de clase. Implica, más bien, un compromiso cognitivo y emocional donde el estudiante se posiciona como protagonista de su formación. Este enfoque rompe con la lógica transmisiva tradicional y propone que el aprendizaje significativo emerge cuando los alumnos cuestionan, experimentan, debaten y reflexionan sobre su propio proceso formativo.

Lo medular radica en reconocer que el estudiante debe involucrarse genuinamente. Vonderwell y Zachariah (citados en Hrastinski, 2009) definen la participación activa como la acción de "participar y unirse a un diálogo para un aprendizaje activo y comprometido" (p. 80). Esta perspectiva subraya que la interacción y el involucramiento auténtico constituyen factores determinantes en el proceso formativo, donde el estudiante no solo recibe información sino que la procesa, la discute y la aplica significativamente.

1.2.5.1 Relevancia en el proceso formativo

La importancia de este enfoque descansa en varios pilares. Desde lo cognitivo, la neurociencia educativa confirma que el involucramiento activo genera conexiones neuronales más robustas, facilitando la retención y transferencia del conocimiento. Los estudiantes que participan activamente no acumulan información efímera, sino que construyen estructuras conceptuales perdurables.

El aspecto motivacional resulta igualmente determinante. Cuando los jóvenes perciben que sus contribuciones son valoradas y que ejercen influencia sobre su aprendizaje, se comprometen más profundamente con los desafíos académicos. Esta autonomía percibida alimenta la persistencia frente a las dificultades.

Por otro lado, las demandas del contexto actual requieren competencias como el trabajo colaborativo, la resolución creativa de problemas y la comunicación efectiva. Estas habilidades no emergen de la memorización pasiva, sino del ejercicio constante en situaciones que demanden cooperación, argumentación y negociación de significados. Además, desde una perspectiva cívica, formar ciudadanos críticos y participativos exige practicar esos valores democráticos desde el espacio escolar.

1.2.5.2. Rasgos característicos

Identificar la participación activa resulta posible cuando observamos:

- Análisis profundo: Los estudiantes formulan interrogantes complejas, detectan inconsistencias y ofrecen soluciones innovadoras, evidenciando pensamiento de orden superior.
- Diálogo horizontal: La comunicación se distribuye entre todos los participantes, generando intercambios donde las ideas se construyen colectivamente y se respetan las discrepancias fundamentadas.
- Autorregulación: Los alumnos definen sus propias metas de aprendizaje, seleccionan tácticas apropiadas y monitorean su progreso, desarrollando gradualmente mayor independencia intelectual.

- Pertinencia contextual: Las tareas conectan con situaciones reales que los estudiantes reconocen como significativas, incrementando la percepción de utilidad del conocimiento.
- Diversidad metodológica: Se reconocen múltiples vías de participación que responden a distintos estilos y preferencias, desde la experimentación hasta el debate, pasando por proyectos de investigación.

1.2.5.3. Orientaciones del MINEDU peruano

El Ministerio de Educación del Perú ha integrado sistemáticamente estos principios en su marco regulatorio. El Currículo Nacional con su enfoque competencial asume que las capacidades complejas solo se cultivan mediante experiencias prácticas y reflexivas, rechazando modelos centrados exclusivamente en la transmisión unidireccional.

Los Compromisos de Gestión Escolar incorporan criterios de evaluación docente que valoran explícitamente la capacidad del profesor para generar participación estudiantil efectiva. Las disposiciones sobre evaluación formativa promueven que los estudiantes desarrollen metacognición, comprendiendo sus procesos de aprendizaje y participando en la valoración de sus logros y los de sus pares.

Finalmente, los lineamientos de convivencia reconocen espacios estudiantiles como los municipios escolares y consejos de aula como instancias legítimas de ejercicio democrático. El MINEDU orienta hacia diseños pedagógicos que partan de interrogantes auténticas, promuevan la colaboración y generen oportunidades continuas para que los estudiantes argumenten, deliberen y construyan conocimiento dialógicamente.

Orientaciones normativas del MINEDU sobre participación estudiantil
El Ministerio de Educación del Perú ha institucionalizado la participación estudiantil mediante diversos instrumentos legales que la reconocen como derecho fundamental y estrategia pedagógica esencial.
La Resolución Viceministerial N° 067-2011-MINEDU aprueba las "Normas y Orientaciones para la Organización, Implementación y Funcionamiento de los Municipios Escolares", estableciendo que los estudiantes tienen derecho a organizarse democráticamente para ejercer sus derechos y participar responsablemente en la institución educativa y la comunidad. Esta normativa operacionaliza el ejercicio del derecho a la opinión, expresión y asociación estudiantil.
El Decreto Supremo N° 004-2018-MINEDU , que aprueba los "Lineamientos para la Gestión de la Convivencia Escolar, la Prevención y la Atención de la Violencia contra Niñas, Niños y Adolescentes", reconoce espacios de participación estudiantil como los municipios escolares, consejos estudiantiles y asambleas de aula como instancias legítimas donde los jóvenes ejercen ciudadanía democrática y desarrollan competencias socioemocionales.
El Decreto Supremo N° 013-2022-MINEDU establece lineamientos priorizados para el bienestar socioemocional, donde se destaca explícitamente la promoción de la participación estudiantil como eje fundamental para mejorar la convivencia escolar y fortalecer el desarrollo integral de los estudiantes.

1.2.6. Dimensiones de la Participación activa de los estudiantes Kagan et al (2022)

a) Dimensión Social según Slavin (2020)

Es el establecimiento de relaciones personales y la adquisición de competencias sociales en contextos colaborativos, estando esta dimensión del aprendizaje social referida a una forma de relacionarse y de adquirir competencias para interactuar con las personas. Slavin (2020) indica que el desarrollo de esta dimensión es básico, toda vez que la educación es de manera simultánea el proceso de apropiarse tanto de conocimientos como de la adquisición de la convivencia, del trabajo en equipo y de la persona que se comunica en contextos diferentes. En un mundo en el que todo se puede clasificar de forma creciente

como interdependiente, estas competencias sociales son necesarias para que una persona se integre de alguna manera en su entorno físico y personal y para que viva de forma sana tanto a nivel personal como profesional.

Es una estrategia lúdica en la que se colabora entre los miembros para alcanzar un objetivo común, aplicando una serie de actividades cooperativas; es decir, aquellas que requieren una colaboración en grupo, una coordinación por parte de los integrantes y una participación equitativa de los mismos. En este marco se van desarrollando habilidades sociales (escucha activa, negociación, respeto por las diferentes perspectivas, etc.). Los juegos fomentan valores como la empatía, la tolerancia y la solidaridad, fortaleciendo los vínculos interpersonales y promoviendo un clima de convivencia armónica dentro del aula. La cooperación se convierte en el eje central del aprendizaje, al permitir que los estudiantes compartan responsabilidades y resuelvan conflictos de manera constructiva.

De acuerdo con Slavin (2020), las experiencias de aprendizaje en las que se hacen juegos cooperativos aportan a la educación integral del alumnado, ya que ayudan a desarrollar competencias sociales básicas para enfrentarse a los retos del mundo actual. Saber trabajar en grupo, saber comunicarse asertivamente y saber relacionarse con los demás de manera efectiva son competencias muy importantes para la vida personal, escolar o profesional del siglo XXI.

Es más, esta dimensión favorece un ambiente más inclusivo y respetuoso al considerarse las aportaciones de cada alumno/a, quien se siente incluido/a y escuchado/a. Al desarrollar y reforzar las habilidades sociales no solo se favorece la convivencia sino que, además, mejoran el bienestar emocional y la motivación para aprender. Desde este enfoque la dimensión social se convierte en un pilar básico de la construcción de

comunidades educativas saludables y ricas que preparan a los jóvenes para vivir y trabajar juntos.

b) Dimensión Afectiva según Kagan (2022)

Promueve el desarrollo emocional de los estudiantes al elaborar un espacio donde el apoyo y la empatía son esenciales. La dimensión emocional que está presente en el proceso educativo es primordial, pues está en la base del desarrollo emocional de los estudiantes, un aspecto que suele soslayarse en las aulas. Entendiendo lo que dice Kagan (2022) decir que un entorno de apoyo y empatía anima a los estudiantes a sentirse seguros, respetados y con ganas de aprender, y una vez se acepta la importancia de las emociones y los sentimientos, el aprendizaje es más profundo y relevante. En este proceso, la mente y el corazón trabajan juntos. La dimensión emocional conlleva que los educadores deben actuar como transmisores de contenidos, sí, pero también como facilitadores de la emoción; esto es lo que predomina en el aula e implica fomentar la relación saludable entre el alumno y el profesor. De esta manera se conforma una relación donde cada uno puede expresar con libertad sus opiniones o sentimientos y no puede ser sancionado por ello. Esta vinculación afectiva, pues, potencia la confianza, la autoestima y el sentido de pertenencia, factores esenciales para el bienestar y el rendimiento en el aula, los cuáles son coadyuvantes entre sí.

Implica cultivar la empatía, entendida como la capacidad de hacer buen uso de la condición humana, es decir, intentar situarse en el lugar de los demás y empatizar con ellos desde la perspectiva que ellos tienen. Al respecto, cultivar este valor hace que se generen ambientes en el aula que enfatizan la inclusión, el respeto y los vínculos entre los alumnos reconociendo las diferencias y aprendiendo a trabajar en el aula desde un marco de

compañerismo Kagan, esto no sólo favorece la mejora de la convivencia escolar, sino que también apoya el hecho de que los alumnos vayan preparados a la vida para enfrentar el entorno natural con una disposición solidaria y una conciencia social.

El propio Kagan (2022) incorpora la corriente afectiva a la educación porque ayuda a generar personas completas, el diseño de las actividades de aula; personas que saben regular sus emociones y conforme a ello saben generar las relaciones que les benefician. Como consecuencia, la educación afectiva no es una dimensión aislada dentro de las prácticas educativas, sino que ayuda a trabajar aspectos como la motivación, la participación, la forma de superar diferentes retos. De ahí que en la práctica educativa no se consiga que la educación afectiva forme parte del aprendizaje sino que es muy necesario que logre un desarrollo global entre los alumnos.

c) Dimensión Comunicativa según Vygotsky (2020)

Es el desarrollo de las habilidades para poder intercambiar ideas con los compañeros y mediante el diálogo verbal. La dimensión de la comunicación, en palabras de Vygotsky (2020), es el desarrollo y consolidación de las habilidades para poder intercambiar ideas y poder dialogar con los compañeros. Esta dimensión está presente en el intercambio verbal que les permite a los estudiantes no sólo compartir ideas sino también reflexionar, cuestionar y ampliar sus conocimientos sobre el mundo que les rodea. La dimensión de la comunicación enfatiza cómo motor de la dimensión cognitiva; cuando los alumnos participan del diálogo, donde escuchan e intervienen, están participando de un proceso que permite la interiorización de conceptos y habilidades. Vygotsky pone de relevancia el intercambio del diálogo informo cómo el mismo permite a los alumnos participar de sus zonas de desarrollo próximo, esto es, donde no se puede hacer todo sólo sino que se puede

hacer con la colaboración de otros y gracias al proceso del aprendizaje se va haciendo en niveles superiores.

La dimensión comunicativa potencia mejoras en el desarrollo del grupo (competencias sociales), como pueden ser la escucha activa, el respeto a las opiniones de los demás, la argumentación. Estas competencias son imprescindibles para que los alumnos puedan interactuar entre ellos y trabajar en la resolución de problemas. Al hablar, al practicar el diálogo y el intercambio, se va avanzando también en la confianza para hablar, en la creatividad para encontrar soluciones y en la empatía con los demás.

Vygotsky dice considerar el aula como un ámbito activo en interacción entre, pares y docente; el aula es un lugar participativo, en el cual el alumno adquiere conocimientos a partir de la interacción. La dimensión comunicativa se refiere a la mejora de la lengua oral y escrita, pero también permite formar alumnos que sepan pensar y relacionarse positivamente en el aula, la dimensión comunicativa es necesaria para una educación integral, para el desarrollo de competencias que favorecen la educación de una conciencia crítica básica de los estudiantes.

1.3 Marco Conceptual

1.3.1 Definición y operacionalización de variables

Le Boulch (1987), El cuerpo no solo sirve para moverse o realizar acciones físicas, sino que también es un medio a través del cual las personas se manifiestan, se relacionan con el medio e construyen su identidad. Esta dimensión incluye habilidades como la coordinación, el equilibrio, la precisión y la agilidad, pero también va de la mano con lo emocional, lo cognitivo, lo social. Con la expresión "desarrollo motriz" en un contexto educativo, no nos

referimos exclusivamente a que los niños y las niñas "corran o salten", sino que proponemos todo un conjunto de experiencias para que el alumnado tome conciencia, aunque sea mínimamente, de sus posibilidades corporales, para que pueda experimentar todas sus capacidades y, en fin, para que adquiera control sobre sus movimientos.

Gallahue y Ozmun (2006), sostienen que el desarrollo motriz es la base para que el alumnado pueda interactuar con su entorno, jugar, comunicarse con el cuerpo y, sobre todo, aprender de manera global, lo que hace del trabajo en esta dimensión algo fundamental desde muy tempranas edades para que el desarrollo sea completo y saludable.

Gardner (1983), esta dimensión se manifiesta en la inteligencia, sobre todo cuando aquél es capaz de dar solución a problemas novedosos o expresar sus pensamientos propios a través del arte, la escritura, la música, el juego o cualquier forma simbólica. Lo creativo no se reduce a lo artístico, sino que se trata de una forma de pensar y actuar también libremente, curiosamente y con apertura.

Robinson (2011) sostiene que la creatividad es tan importante como la alfabetización y que ha de ser considerada en el proceso de enseñanza y aprendizaje como habilidad que poseen todos los alumnos, aunque a veces no se potencie adecuadamente. Esa dimensión creativa cobra vida cuando el ambiente permite experimentar, aventurarse y errar sin miedo. Así, notamos que desarrollando la creatividad se desarrollan las habilidades cognitivas pero también la confianza, la expresión emocional y la flexibilidad de comportamiento ante los diversos desafíos.

Vygotsky (1979), la lengua supone mucho más que un recurso para nombrar: es la raíz del pensamiento y una vía indispensable para el aprendizaje, ya que facilita el compartir experiencias, el construir conocimientos conjuntamente y el entender el mundo tal como es, a través del diálogo. Así concebida, la comunicación no es simplemente hablar, sino que

también abarca el escuchar, el gesticular, el escribir y el leer intencionadamente.

Bruner (1983) acaba de añadir a dicha idea que el desarrollo de la comunicación tiene lugar en contextos sociales importantes y significativos, en los que los niños aprenden a comunicarse participando en juegos, narraciones o conversaciones que se producen en la vida cotidiana. Es precisamente ahí donde se desarrollan, no solo las capacidades lingüísticas; también las del respeto, de la empatía, o la de la comprensión entre iguales. Por todo ello, el tratar esta dimensión en el aula no solo permite mejorar el rendimiento en el aprendizaje escolar, sino que permite desarrollar una convivencia más rica y humana.

1.3.2 Definición y operacionalización de variable independiente

Ausubel (2002), el aprendizaje no se da solo, sino que se produce en contextos sociales, donde los lazos entre personas, las normas y las interacciones son muy importantes en la formación del sujeto; por lo tanto, esta dimensión tiene que ver con la capacidad de colaborar, de relacionarse con respeto y de ser parte de una comunidad.

Slavin (2020) indica que esta dimensión es muy importante porque, además de desarrollar habilidades académicas cuando trabajan en equipo, los estudiantes desarrollan habilidades para la vida, como la empatía, la solidaridad y la prevención/resolución de conflictos. La dimensión social promueve el desarrollo emocional y ético del estudiante, porque él/ella experimenta el valor de ayudar, la importancia de hacer escuchar al otro y la construcción del conocimiento a partir de la comprensión compartida. Cuando se trabaja esta dimensión en el aula, se generan ambientes más humanos, participativos y solidarios.

Goleman (1995), Esta dimensión juega un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia emocional, que a su vez se traduce en cómo las personas enfrentan las adversidades o situaciones problemáticas, cómo se relacionan con los demás y cómo estas personas se enfrentan a la toma de decisiones en su vida diaria. Esta dimensión afectiva

puede incluir valoraciones sobre la autoestima, la motivación intrínseca o la forma de hacer frente al estrés o la ansiedad, todo lo cual se considera importante para tener un aprendizaje significativo y saludable.

Kagan (2022) destaca que hacer más presente el ámbito afectivo en el aula favorece que los alumnos se sientan más seguros y valorados y, por tanto, se encuentran en una mejor disposición para aprender y participar en la clase. Esta dimensión no solo incluye la forma en que se sienten ante las cosas, también incluye la forma en que las personas identifican los sentimientos o a través de la forma en que comprenden las emociones o se relacionan con las emociones en los demás, con el objetivo de poder contar con una buena forma de convivencia. Por lo tanto, prestarle atención al ámbito afectivo es un aspecto clave de la forma de formar a personas integrales, que sean capaces de equilibrar su bienestar emocional y su desarrollo académico y social.

Vygotsky (1979), Sostiene que el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que a través del intercambio verbal se construye y enriquece el conocimiento. No es solo un medio para transmitir información, sino un proceso activo que permite la interacción y la colaboración entre individuos.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 Tipo y diseño de investigación

En esta propuesta decidimos ir por una metodología cuantitativa, ya que queríamos contar con datos claros y precisos que nos sirvieran de base en relación con la manera en que las propias estrategias lúdicas pueden servir de base para una mayor participación de los estudiantes. La idea fue la de poder observar, desde una situación objetiva, desde qué forma

estas técnicas podían resultar, contribuir, fomentar la motivación y el compromiso activo de los niños con las actividades escolares.

El estudio que apuntamos es de un nivel de investigación descriptiva porque el objetivo principal fue el de conocerlas y describirlas tal como la participación de los alumnos se da actualmente en la I.E.P. Ana de los Ángeles, del distrito de Reque. No se busca con ello intervenir ni modificar la situación escolar, sino solamente acceder a una imagen actual y precisa de cómo los alumnos se están involucrando en las actividades cotidianas.

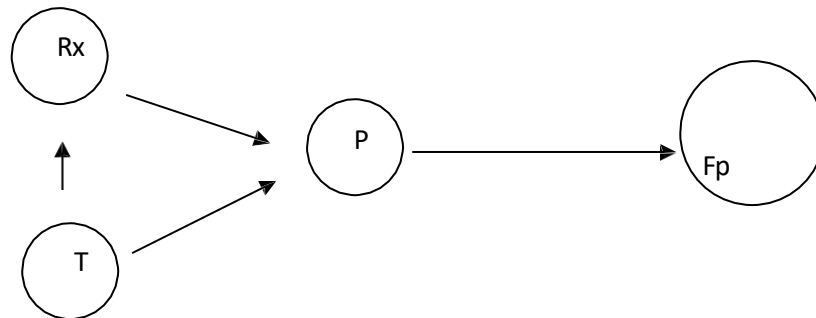
Además, esta investigación tiene otro nivel propositiva, ya que no solamente se interesa la situación actual, sino también en las mejoras que se podría llegar a contar si es que se implican de manera constante y por planificadas en el tiempo estas estrategias, aspirando así aportar información para contribuir con el medio educativo y de esta forma lograr una participación más activa y significativa.

Por último, cabe mencionar que hemos decidido seguir un diseño no experimental debido a que respetamos las condiciones naturales en las que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta idea de diseño no experimental, decidimos observar el proceso de la práctica en el aula a partir de estrategias lúdicas y su influencia en la participación del estudiante, sin alterar la idiosincrasia de la escuela, de las particularidades y de las dinámicas propias de la práctica pedagógica que la caracterizan.

Con esta perspectiva, las estrategias lúdicas nos ofrecen un panorama real, cercano del impacto que estas técnicas pueden tener, esperando que puedan servir de herramientas que puedan enriquecer las prácticas pedagógicas y motorizar a los niños para ser los protagonistas de su aprendizaje.

Figura 1

Gráfico del trabajo de estudio:



Nota:

Rx: Estado real actual

T : Enfoque teórico

P : Planteamiento propositivo

Fp: Plan a desarrollar

2.1.1 Población y muestra:

Población: 340 estudiantes de la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque

Muestra: 20 estudiantes de primer grado de la sección 'A' en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque.

Muestreo no probabilístico: El muestreo por conveniencia implica seleccionar los individuos más disponibles para la muestra. Esto reduce el costo y el valor indispensable para la recopilación de datos. Cabe señalar que este tipo de muestreo se divide como muestreo no probabilístico, lo que significa que no todos los sujetos de la población objetivo tienen las mismas posibilidades de ser relacionado con la muestra.

2.2. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

Las técnicas que se emplearan en este estudio:

Un cuestionario consiste en un instrumento que permite obtener datos en un sentido concreto, con una especial atención en la redacción de las preguntas que aborden los objetivos de la investigación. Al tratarse de un instrumento esencial dentro de la investigación, da paso a la obtención de información mediante la formulación de un número de preguntas, las cuales previamente se han trabajado y diseñado. Según Vannette (2021) este tipo de instrumento persigue reflejar los objetivos centrales, ya que se enfoca en cómo obtener datos acerca de las percepciones, los estados de ánimo o las características de una población concreta; es por ello que puede ser considerado como un recurso válido dentro de la investigación desde la perspectiva cuantitativa o cualitativa, dependiendo del tipo de preguntas que se plasmen.

Una de las ventajas de un cuestionario es su capacidad de aplicarse a un número muy elevado de personas y en un breve periodo de tiempo, habilitando así la posibilidad del análisis de tendencias o de patrones comunes. Adicionalmente, en el caso de unas preguntas claras, bien orientadas, los datos que se recogen ofrecen una mirada concreta acerca del fenómeno que el investigador quiere estudiar. Ya sea de forma impresa o de forma digital, el cuestionario permite recoger opiniones, experiencias o datos personales mediante la formulación sistemática de unas preguntas y por un nivel ético, siempre que se salvaguarde la confidencialidad.

La observación: En "Investigación cualitativa y diseño de la investigación" describe la observación como "la recolección de datos mediante el uso de los sentidos para registrar comportamientos, eventos o circunstancias" que, sin duda, es una técnica que permite recoger detalles del comportamiento humano en situaciones y contextos de la vida cotidiana sin necesidad de interrumpir ni alterar las condiciones del entorno en el que se desarrolla la investigación. Como menciona Creswell (2017), "observar implica hacer uso de los

sentidos para registrar con mucho cuidado lo que sucede observando cómo actúan los participantes, cómo se relacionan entre sí o cómo reaccionan ante determinadas situaciones" (pág. 210). La observación es una forma de recolectar los datos que permite recoger información en investigaciones educativas o sociales, por ejemplo, donde lo que se dice no refleja muchas veces lo que realmente se hace.

Una de las fortalezas de la técnica de la observación es que permite captar matices que una técnica presentada por otros instrumentos podría pasar desapercibidos: gestos, silencios, reacciones espontáneas y dinámicas de grupo. Además, al recolectar datos en el entorno natural del participante permite obtener información más veraz y próxima a la realidad. El investigador debe mantener una actitud atenta, reflexiva y respetuosa en el proceso, registrando los hechos observados sin juicios ni intervenciones que pudieran alterar el comportamiento de quienes participan en la investigación.

Sesiones de aprendizaje por medio de charlas:

A lo largo del desarrollo de nuestra labor en la Institución Educativa Particular Ana de los Ángeles - Reque pudimos constatar que la implementación de estrategias lúdicas significó un fuerte desarrollo en la participación activa por parte de los estudiantes. Estuvimos de acuerdo con el hecho de que, cuando el juego se lleva a cabo con la intención pedagógica que lleva implícita, el mismo se convierte en una fuente de motivación para atrever a los estudiantes no tan sólo desde lo que apela a lo académico, sino también apelando al aspecto emocional y social; ya que, de esta manera, las estrategias no asistían solamente para capturar la atención momentánea, sino que generaban dinámicas que era necesario abrir y hacerlo a la vez dentro del aula, transformando poco a poco el ambiente de la misma.

Fue fundamental durante el proceso el papel del docente como mediador o guía, porque al hacerlo, el docente permitía la existencia de espacios de tal tipo que hacían que todos y cada una de los y las estudiantes se sientan incluidos y valorados; favoreciendo por sí, la expresión espontánea, el respeto a los turnos, la escucha activa y el trabajo colaborativo. Por parte de la estrategia utilizada para promover la participación de un modo u otro para dejar de ser esa participación forzada o característica de unos cuantos para convertirse en el acto en sí en una práctica compartida por todo el grupo, donde cada niño o niña encuentra un espacio para expresar y aportar lo que se encuentra a su alcance.

Por otra parte, las Estrategias lúdicas ayudaron a proporcionar un sentido de pertenencia al grupo. Los juegos no sólo permitieron a los alumnos dar un significado a los nuevos conocimientos adquiridos a través del juego, sino que también ejercitaron habilidades sociales, del compartir ideas, de la resolución creativa de personas y del apoyo a sus compañeros. Las Estrategias lúdicas fueron el eje para que los alumnos llegaran a entender el grado de importancia que adquiere la colaboración, el reconocimiento de los logros de las personas y la convivencia y construcción conjunta de un entorno amable y respetuoso. Finalmente, las tácticas lúdicas aportaron algo más que el simple entretenimiento, porque, contribuyeron a transformar el aula en una circunstancia en la que el aprendizaje se convertía en una experiencia emocional y social. Los alumnos informaron haber incrementado el interés y la implicación en su propio aprendizaje. La escuela dejó de ser percibida como un entorno rígido y/o solamente educativo para pasar a convertirse en un entorno donde podía desarrollarse el aprendizaje orientado a la práctica educativa o lúdica, el placer por aprender y la interacción con las demás personas.

2.3. Métodos y procedimientos para la recolección de datos

A medida que se avanzó en esta investigación, se pudo evidenciar la importancia de escoger las estrategias que realmente establezcan una vinculación real y reflexiva con la cotidianidad de los alumnos en el aula. Según Cohen y Manion (2011), no basta con aplicar instrumentos de manera mecánica, sino que estas tienen que ser adecuadas para las necesidades del estudio y para las características del grupo objeto de estudio. De manera que se optó por seleccionar instrumentos que fueran eficaces en la recolección de datos, pero que, además, favorecieran un conocimiento mayor de los procesos que intervienen en la actividad de los estudiantes. Desde este punto de vista, y al comprobar cómo las estrategias lúdicas impactan en la implicación de los alumnos con las tareas académicas, se optó por utilizar varias técnicas para la recolección de datos, asegurando así un análisis más elaborado. La combinación de metodologías no sólo aumentó la perspectiva investigadora, sino que favoreció la interpretación de los elementos visibles pero también de las emociones que son generadas en el aula, sobre todo las que entienden alumnos y alumnos inmersos en situaciones lúdicas en el aula. En este sentido, la observación activa se constituyó como un recurso muy importante. Al seguir la propuesta de Anguera (2003), nos adentrábamos en la coyuntura del aula sin brusquedades, es decir, sin dejar nada en el aire de un hecho ocurrido de forma inopinada. Esta propuesta contribuyó a obtener algunos matices de la interacción entre los estudiantes en las dinámicas que se dan en clase: la alegría de colaborar entre todos, el placer de ser escuchados, cómo un juego planificado daba lugar a la inclusión y al interés de todas y todos... Esta proximidad diaria con los alumnos nos ofreció momentos donde el juego producía un determinado estilo de ser: los alumnos tímidos se ponían a hablar, se convertían en líderes o bien, como se daba en el acto evaluador, se ponían a jugar. La clase se convertía en una habitación donde las emociones encontraban su sitio, donde el juego se colocaba como puente para participar, para generar confianza, sentido de la comunidad, etc. y no sólo como un mecanismo de evasión. Finalmente, y

como una proyección a la observación, nos ayudamos de un cuestionario mixto –de acuerdo con lo que apunta Bisquerra (2004)– que nos ofreció información estructurada y a la vez permitió a los alumnos compartir sus experiencias con las estrategias lúdicas en el aula de forma sencilla. Estas respuestas sinceras no solo nos dieron a conocer las respectivas acciones de cada participante, sino también sus emociones respecto a su participación, así como la imagen que tuvieron sobre la consideración, sobre la atención que se les prestaba dentro del grupo.

Al entrecruzar los resultados obtenidos mediante la técnica de observación sistemática y la técnica de cuestionarios, logramos conformar una imagen del panorama educativo que contemplaba tanto dimensiones medibles como dimensiones emocionales. Esta confluencia de técnicas significó también la construcción de un proceso de triangulación que, además de aportar una cierta fiabilidad a nuestro estudio, favoreció un proceso de empatización con la realidad tangible del aula. Desde esta forma de mirar, se continuó comprendiendo que una garantía para hacer posible la participación activa no puede ser vinculada únicamente a una cuestión de procedimientos, sino que forma parte del hecho de tener la responsabilidad de propiciar espacios educativos en los que el juego se convierta en una oportunidad para la integración, la expresión, así como la construcción colectiva.

2.4. Análisis de los Datos:

Durante la elaboración de nuestro trabajo de investigación consideramos indispensable proceder a la revisión exhaustiva de distintas fuentes documentales. Revisamos los textos de estudio e investigación, los de reciente publicación así como los fúndamentales para abordar los enfoques o perspectivas estrategias que promueven la intervención activa mediante juegos en el aula. Este proceso de revisión no solo nos ofreció

un importante soporte teórico a nuestra propuesta sino que nos permitió conocer más profundamente sobre el tema tratado: cómo las estrategias de aprendizaje basado en el juego pueden llegar a ser un elemento importante en el involucramiento de los estudiantes en su proceso de educación. Una vez clasificada la información y sistematizados los datos obtenidos en campo, proseguimos a esta tarea de tratamiento mediante el uso del programa informático estadístico SPSS, versión 25. Esta herramienta nos facilitó organizar de manera ordenada las respuestas recogidas a través de los cuestionarios implementados, permitiéndonos transformarlas en tablas claras con porcentajes y frecuencias que mostraban las opiniones de los estudiantes frente a las estrategias implementadas.

CAPITULO III. RESULTADOS

3.1 Resultados.

3.1.1. Resultados de las dimensiones para fomentar la participación activa

Tabla 1

Dimensión 1: Social

	Fr	PV
Si	6	30%
No	14	70%
Total	20	100%

Nota: Los resultados que se presentan en el cuestionario de la tabla 01

Los resultados que se presentan en el cuestionario de la tabla 01 se observa que los 20 estudiantes de la sección 'A' de primer grado de secundaria en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque en la dimensión 1 denominada Social, solo el 30% desarrollaron de forma adecuada el cuestionario con relación a las preguntas de la dimensión social y el 70 % no desarrollaron de forma adecuada el cuestionario con relación a las preguntas de la dimensión social. Lo que hace inferir que los estudiantes tienen dificultades para fomentar la participación activa.

Tabla 2

Dimensión 2: Afectiva

	Fr	PV
Si	8	40%
No	12	60%
Total	20	100%

Nota: Los resultados que se presentan en el cuestionario de la tabla 02

Los resultados que se presentan en el cuestionario de la tabla 02 se observa los 20 estudiantes de la sección 'A' de primer grado de secundaria en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque en la dimensión 2 denominada Afectiva, solo el 40 % de estudiantes desarrollaron de forma adecuada el cuestionario con relación a las preguntas de la dimensión Afectiva y el 60% no desarrollaron de forma adecuada el cuestionario con relación a las preguntas de la dimensión Afectiva. Lo que hace inferir que los estudiantes tienen dificultades en buscar la participación activa.

Tabla 3

Dimensión 3: Comunicativa

	Fr	PV
--	----	----

Si	5	25%
No	15	75%
<u>Total</u>	<u>20</u>	<u>100%</u>

Nota: Los resultados que se presentan en el cuestionario de la tabla 03

Los resultados que se presentan en el cuestionario de la tabla 03 se observa que 20 estudiantes de la sección 'A' de primer grado de secundaria en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque en la dimensión 3 denominada Comunicativa, solo el 25% de estudiantes desarrollaron de forma adecuada el cuestionario con relación a las preguntas de la dimensión Comunicativa y el 75% no desarrollaron de forma adecuada el cuestionario con relación a las preguntas de la dimensión Comunicativa. Esto sugiere que los alumnos enfrentan retos para promover una participación activa.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Discusión

En la tabla 01, En la tabla 01, la dimensión social muestra una escasa participación de los alumnos, ya que sólo un 30% de los mismos llegó a concluir la Test que se les pidió que cumplimentasen, mientras que el 70% restante de los sujetos nunca llegó a emitir respuesta

alguna. Este contraste corrobora la escasa implicación en actividades que requerirían una forma de relación social. Esta escasa disposición a la participación puede ser debida a motivos como, por ejemplo, ser de carácter tímido, no tener una buena autoestima o la falta del interés, factores que a medida que inciden en la forma de incorporación de los estudiantes al entorno escolar. Este nivel de baja participación tiene una influencia directa en el desarrollo de las habilidades sociales como, por ejemplo, la empatía, la colaboración o la formación de unos vínculos significativos con los otros miembros.

Frente a la situación de escasa participación, los planteamientos del aula deberían ser reconsiderados. Hay que integrar formas de enseñanza que sean más atractivas y motivadoras para los alumnos. Las actividades recreativas pueden ser unas herramientas que favorecen unas formas de enseñanza más lúdicas y dinámicas, donde los estudiantes pudieran sentirse más seguros para poder expresarse y para poder trabajar cooperando con un clima de aula más propicio. Estas estrategias favorecerían no sólo el interés hacia la participación, sino que también podrían favorecer la convivencia, el respeto entre los alumnos y, en definitiva, la creación de una comunidad educativa más cohesionada y activa.

En la tabla 02, En términos de la dimensión emocional, los resultados expuestos muestran que sólo un 40% de los estudiantes completó el cuestionario, siendo un 60% el que no lo realizó. Esta discrepancia puede estar vinculada a problemas emocionales que influyen en la relación de los alumnos/as con el contexto académico. La falta de participación puede estar asociada a baja autoestima, miedo al ser evaluados o escasa confianza a la hora de comunicarse. La dimensión afectiva tiene un papel importante en la enseñanza, ya que incide directamente en la motivación, el compromiso y en la forma en la que los estudiantes/as se relacionan con sus iguales y con sus profesores/as.

En esta dirección pone en evidencia la necesidad de establecer ambientes escolares donde los estudiantes/as se sientan emocionalmente sostenidos, valorados y escuchados. Las Estrategias lúdicas pueden resultar, en este sentido, un medio eficaz para conseguir dicho objetivo, ya que contribuyen a estrechar los vínculos y a reducir la ansiedad de la que disfrutaban muchos/as al momento de participar. Mediante la educación del juego se abren nuevas oportunidades para que el estudiante/a se relacione con sus emociones, desarrolle su propia seguridad y se esfuerce por un mayor compromiso en su proceso educativo.

En la tabla 03, la dimensión comunicativa se encuentra aún más baja: "solo el 25% de los alumnos cumplimentó el cuestionario y un 75% no lo hizo". Esto puede evidenciar dificultades en su expresión verbal y en la interacción oral entre los estudiantes. Este bajo porcentaje de participación puede estar relacionado con la ansiedad por el error, por falta de habilidades comunicativas o por carencia de un contexto que les brinde la confianza para comunicarse. La comunicación es importante, tanto en aspectos relacionados con el aprendizaje, como en el establecimiento de relaciones fructíferas en las aulas de clase. Este hecho pone de manifiesto que fomentar estrategias pedagógicas que disminuyan la presión asociada a la expresión oral y favorezcan la participación espontánea es un hecho de gran interés. Las actividades ludificadas ofrecen justo estos espacios del comunicarse más natural, de perdón por el juicio o el error. Con el juego, los alumnos pueden practicar sus formas de comunicarse en un contexto que los estima y estimula al mismo tiempo la progresiva producción de formas de comunicación más seguras, fluidas y eficientes en la escolarización.

CAPÍTULO V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 Propuesta: Estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque

5.1.1 Datos generales

Institución : I.E.P. Ana de los Ángeles

Lugar : Reque
Nivel : Primaria
Año : 2025
Investigadoras: Centurión Seclen, José Augusto
Zeña Acosta, Henry

Objetivos

General

Promover la participación activa de los estudiantes del primer grado de secundaria de la sección “A” en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque mediante la implementación de estrategias lúdicas que favorezcan un aprendizaje dinámico, inclusivo y motivador dentro del aula.

Específicos

- Identificar el nivel actual de participación activa de los estudiantes en las actividades escolares, considerando su interacción en el aula y el nivel de compromiso con sus aprendizajes.
- Diseñar e incorporar estrategias lúdicas que respondan a las características y necesidades del grupo, promoviendo su interés, la cooperación entre compañeros y el desarrollo de habilidades sociales.
- Implementar estrategias lúdicas que favorezcan un ambiente positivo en clase, donde los estudiantes se sientan valorados, escuchados y motivados a participar activamente.

Introducción

Las estrategias lúdicas son una serie de actividades apoyadas sobre el juego, la creatividad y el placer, orientadas a la educación. Estas metodologías no se limitan a hacer una actividad lúdica, su función es la de provocar experiencias de aprendizaje que puedan resultar motivadoras, significativas y emocionalmente gratificantes. A través del juego, el alumnado puede plantearse preguntas, pedir explicaciones, interactuar, experimentar, cometer errores y aprender en un entorno que les ofrece confianza y les estimula. De la misma manera, estas estrategias favorecen la participación activa, la motivación interna, la autonomía y la relación con los compañeros. La participación activa requiere aprender a crear espacios de aprendizaje donde el estudiante puede expresarse libremente, implicarse a la hora de la toma de decisiones, buscar la solución y trabajar con sus compañeros. Asimismo, las metodologías Activas (dentro de las cuales tendríamos que incluir las estrategias lúdicas) aumentan la motivación, el rendimiento escolar y los sentimientos de pertenencia al grupo. Igualmente, en los contextos donde los estudiantes sienten que son escuchados y valorados, y que su seguridad emocional está protegida, se incrementan su autoestima, su creatividad y el compromiso que desarrollan hacia la educación.

Los estudiantes dentro del aula son una pieza importantísima para hacer un aprendizaje significativo, y también para ayudar en la formación del individuo en su integridad. Desde una perspectiva pedagógica, participar no solo significa intervenir verbalmente en la clase, sino también ocupar un papel central en el proceso educativo, tomar decisiones, colaborar con otros y construir conocimiento de manera colectiva. No obstante, en numerosas instituciones educativas, todavía persisten métodos tradicionales que se centran en la transmisión de contenidos, lo que limita las oportunidades de los estudiantes para expresarse, actuar con independencia y desarrollar competencias socioemocionales.

Los alumnos en el aula representan un factor fundamental para el fomento de aprendizajes relevantes y para el desarrollo holístico del individuo. Desde una aproximación pedagógica, participar implica no solo intervenir verbalmente en las clases, sino que también implica ocupar una posición central en el proceso de enseñanza, tomar decisiones, colaborar con otros y construir conocimiento en colectivo. Sin embargo, todavía en muchas instituciones educativas se perpetúan procedimientos tradicionalistas en relación con la transmisión de contenidos, los cuales limitan las oportunidades de los alumnos para expresarse, de actuar de forma autónoma y de desarrollar aspectos socioemocionales.

Los alumnos en el aula determinan un factor determinante en el estímulo de aprendizajes significativos y en la acción en el proceso de desarrollo de un individuo. Desde una perspectiva pedagógica, participar no solo implica intervenir verbalmente en las actividades de clase, sino también ocupar un rol activo en el propio proceso de la enseñanza, tomar decisiones, colaborar con otros y construir conocimientos de forma colectiva. No obstante, en muchas instituciones educativas persisten enfoques tradicionales centrados en la mera transmisión de información, limitando las oportunidades del alumnado de expresarse libremente, de actuar autónomamente y de desarrollar habilidades socioemocionales. La implementación del juego en el aula no solo interesa al alumno, sino que genera aprendizaje significativo, dinámico y contextual. El uso de estrategias lúdicas aproxima la realidad de los alumnos y permite desarrollar su creatividad, su motivación y su capacidad de trabajo en equipo. Esta forma de enseñanza favorece que los alumnos desempeñen un rol activo, al mismo tiempo que refuerza las dimensiones emocionales y sociales que son básicas para conseguir un desarrollo integral.

Promover la participación mediante el juego implica fomentar los valores relacionados con la empatía, la educación y el trabajo en equipo, que conforman condiciones óptimas

para garantizar una convivencia en el aula. Está demostrado que los alumnos que tienen una participación activa suelen incrementar su nivel de autoconfianza y sus habilidades de comunicación y relaciones interpersonales. Por eso, esta propuesta no persigue sólo lograr un rendimiento académico y una atención en la clase más altos, sino que también tiene el objetivo de crear una educación más inclusiva, más pertinente y más humanizada.

La finalidad de esta investigación es inducir la participación de los alumnos mediante estrategias lúdicas que sean pertinentes a la I. E. P. Ana de los Ángeles – Reque. Partimos de la base de que si los alumnos participan en actividades que sean significativas, estimulantes y emocionales, es más que probable que lo hagan con el estado de ánimo apropiado. Esta propuesta no tiene la intención de sustituir los contenidos del currículo, sino de complementarlos con metodologías dinámicas que se adapten a las necesidades contemporáneas de la educación y a los retos de formar individuos críticos, autónomos y comprometidos con su entorno.

A. Justificación

La I.E.P Ana de los Ángeles – Reque, observaba conductas pasivas en el aula donde un número de alumnos evitaban expresar sus ideas, tenían dudas para participar y mostraban dificultades para adaptarse en actividades en trabajo en grupo, observando la pertinencia de establecer estrategias educativas innovadoras que cubran sus necesidades e impulsen su participación activa en el aprendizaje.

Entonces, ante la situación, se sugiere plantear estrategias metodológicas innovadoras que favorezcan la implicación y el interés de los estudiantes. En esta dirección, las estrategias lúdicas son de utilidad; el juego no sirve solo para el ocio, sino que se trata de una forma natural para aprender, explorar el entorno y enriquecer el pensamiento, así como lo es para

fomentar habilidades básicas como la comunicación, la empatía, la gestión emocional y el trabajo en equipo, en un entorno seguro y estimulante.

Así, esta propuesta es un intento por contribuir a la baja participación que se observa en los alumnos de la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque. La falta de participación no solo limita el avance académico sino también promueve habilidades básicas como la comunicación, el trabajo en grupo y la solución de conflictos. Dada esta problemática, se considera muy importante desarrollar metodologías que atraigan el interés y la participación de los chicos, siendo las estrategias lúdicas un recurso instruccional pedagógico significativo y eficaz. Adaptar las estrategias lúdicas a la realidad de la I.E.P. Ana de los Ángeles Reque, y a la realidad de una educación en transformación y renovación, es una necesidad que se considera imprescindible. Atender a los intereses y características de los chicos en su realidad más próxima permite generar una institución educativa en la que se estimule la participación, el sentido de pertenencia y el desarrollo personal, familiar y social. En este sentido, se intenta contribuir a aumentar la calidad de la educación y a que los estudiantes sean críticos, comprometidos y puedan incidir en su entorno.

B. Fundamento Pedagógico

Se apoya en un aprendizaje significativo y activo, donde el/la alumno/a se halla en el centro de su proceso de aprendizaje. Las estrategias lúdicas permiten que los/as alumnos/as participen activa y reflexivamente, trabajando su dimensión cognitiva, emocional y social. Así, el juego se convierte en un recurso para poder aprender a partir de la experiencia, con la cual se puede llegar a una comprensión sólida y duradera sobre los temas.. Igualmente, se apoyan en una perspectiva inclusiva y cooperativa de la instrucción, que considera la diversidad de intereses, de formas de aprendizaje y de ritmos de los/as alumnos/as. Las actividades lúdicas pueden favorecer una participación equitativa y el trabajo en equipo,

favoreciendo valores como el respeto, la empatía y la solidaridad. Esta perspectiva educativa favorece un clima escolar positivo, motivador y flexible, donde se desarrollan las competencias socio-emocionales y se mejora la inclusión del/la alumno/a. Igualmente se fundamenta en el uso de principios constructivistas considerándose que el conocimiento se produce a partir de la interacción social y la reflexión personal. Mediante el juego, el/la alumno/a explora, experimenta y da respuesta a problemas que se dan en situaciones significativas en favor del pensamiento crítico y la autonomía. Dicha práctica resalta la importancia no sólo de adquirir saberes, sino también de la formación integral, tanto del docente como del niño, propiciando el desarrollo de individuos creativos, responsables y comprometidos con su comunidad. El planteamiento didáctico que nos interesa resalta la necesidad de adaptar y de contextualizar las estrategias/didácticas lúdicas en función de la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque, de las necesidades reales que lleven a cabo los estudiantes y del contexto institucional, en la perspectiva de conseguir cambios significativos en la motivación, en la participación, en la calidad del aprendizaje... Y al mismo tiempo promueve un aprendizaje actualizado, en respuesta a los retos de la actual sociedad y a las esperanzas de la educación en un futuro.

C. Metodología

Aspectos organizativos:

Para realizar la propuesta con la que trabajamos - de un modo de enseñanza que, mediante estrategias lúdicas, promueva la intervención activa de los/as alumnos en la I. E. P. Ana de los Ángeles - Reque, sabíamos, desde el inicio, que era importante realizar una buena organización de la propuesta. Queríamos que la propuesta no se llevara a cabo a "trompicones" ni arriesgar a equivocarnos como resultado de no haber realizado una buena planificación del proceso. Por lo que consideré muy relevante preparar una buena

organización de la propuesta que nos permitiese avanzar de un modo ordenado y progresivo, siempre con la meta en mente, modificar la dinámica del aula. Este proceso nos llevó desde optar por un modelo metodológico que se acomode a la realidad educativa. Desde el principio, nos propusimos garantizar una comunicación termino simple y fácil con el profesorado, el equipo que ejerce las funciones directivas y la figura de profe que era el responsable del centro, tal era nuestro compromiso de la comunidad escolar, que conseguimos encadenar acciones, comunicar ideas, transformar nuestras propuestas adecuándolas a las características de los y las educandas. Cuánto había de estar claro era que jamás conseguiríamos los objetivos planteados sin el apoyo. La colaboración del personal del centro y disponibilidad para poder reemprender experiencias con nosotras era clave para poder garantizar el éxito de la propuesta de intervención de cada actividad del día. Todo esto, además, su experiencia también nos ayudo a comprender mejor el contexto de los niños y niñas, para poder elaborar estrategias que fueran más pertinentes y más humanas.

Aspecto	Descripción
Diseño de estudio	El diseño es de tipo realizado con un enfoque sugerente. No solo aspiramos a observar, sino a involucrarnos directamente con tácticas lúdicas concretas que fomenten la participación activa y mejoren el entorno del aula. Nuestro propósito es que estas estrategias sirvan de guía para otros docentes
Fases del estudio	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="549 1606 1359 1805">1. Diagnóstico inicial: llevamos a cabo una revisión de los modos de funcionamiento en el aula para poder identificar aspectos relativos a la autoestima y la motivación del alumnado. <li data-bbox="549 1823 1359 1917">2. Intervención: poniendo en marcha propuestas de intervención tanto lúdicas como psicopedagógicas, y

	<p>también integrando la línea del refuerzo positivo, el apoyo emocional y la retroalimentación en un sentido constructivo, siguiendo la línea de Lauricella y Edmunds, 2021.</p> <p>3. Evaluación y reajustes: repasando los resultados, identificamos éxitos y aspectos a tener en cuenta con el fin de optimizar la propuesta.</p> <p>4. La función del docente: el docente se plantea como un guía en lontananza, que entra en el aula con tranquilidad y atención plena, y con un deseo que es legítimamente de dar soporte emocional e intelectual al alumnado. Genera autonomía personal, empatía y una reflexión en el alumnado, que es constante, reconociendo que cada alumno tiene su propio ritmo de progresos.</p>
Organización	<p>Nuestra propuesta se enfoca en un enfoque de estrategias lúdicas que enfatiza el aprendizaje significativo mediante el juego. Esta perspectiva impulsa iniciativas que facilitan al alumno encontrar su potencial, cultivar habilidades sociales y crear conocimientos en un entorno colaborativo, estimulante y emocionalmente seguro. La lúdica no es un pasatiempo solitario, sino un recurso educativo con propósito.</p>
Participación	<p>La implicación activa proviene de los propios estudiantes, quienes se involucran con entusiasmo en las estrategias lúdicas. No obstante, este proceso no se lleva a cabo de forma aislada: cuenta con el respaldo constante de los docentes y el personal directivo, quienes nos acompañaron desde la fase de planificación hasta la implementación. Todos participamos en la formación de un entorno de clase más dinámico, positivo y humano.</p>

Aspectos metodológicos:

Enfoque Metodológico

Durante nuestro el avance de nuestra investigación, optamos por emplear un enfoque

metodológico fundamentalmente mixto. Consideramos que esta decisión nos posibilitaría obtener información precisa y concreta acerca de la forma en que las estrategias lúdicas influyen en la participación activa de los alumnos, y nos asistiría en reconocer patrones de conducta y reacción que podrían ser evaluados y analizados objetivamente.

No obstante, desde el inicio supimos que los números, por sí mismos, no revelarían toda la historia. La implicación activa en el aula está íntimamente relacionada con factores emocionales, motivacionales y personales, los cuales a menudo no se evidencian en las cifras estadísticas. Por esa razón, optamos por añadir a nuestro trabajo elementos cualitativos que nos ayuden a comprender mejor ese aspecto más humano del proceso educativo.

Al realizar entrevistas, observaciones y espacios de diálogo informal, conseguimos entender mejor las emociones, reflexiones y experiencias de los alumnos al involucrarse en actividades recreativas. De este modo, logramos obtener una perspectiva más completa, que no solo señala si las estrategias son eficaces, sino también cómo y por qué lo son, así como lo que significan para cada niño y niña en su entorno escolar. En síntesis, la estrategia que adoptamos no tiene como objetivo centrarse únicamente en lo técnico o en lo meramente estadístico. Preferimos una mezcla equilibrada entre lo cuantitativo y lo cualitativo, ya que pensamos que es la manera más adecuada de captar los efectos reales de nuestra propuesta. Este enfoque integral nos ha facilitado observar el aula desde variadas perspectivas: con la exactitud de los datos y con la profundidad de las voces que raramente se reflejan en los gráficos, pero que comunican mucho sobre la vivencia educativa. Con este método de investigación, no solo examinamos si las estrategias lúdicas efectivamente fomentan la participación, sino que también logramos entender de qué manera afectan la seguridad, la autoestima. Y eso, para nosotros, hace que los resultados tengan un sentido

más completo, más cercano a la realidad que vivimos en el aula y más útil para los docentes que quieren hacer una diferencia en su práctica diaria.

Fase de la Metodología

Fase	Objetivo	Actividades	Duración
Fase 1: Exploración del contexto y primeros acercamientos	Comprender de forma cercana la dinámica participativa de los estudiantes y las condiciones emocionales que influyen en su forma de actuar en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> - Implementar instrumentos como formularios de observación, entrevistas cortas y encuestas simples adecuadas al nivel de los alumnos. - Observaciones en el aula para determinar de qué manera los niños interactúan, participan y comunican sus pensamientos o sentimientos en diversas situaciones escolares. 	2 semanas
Fase 2: Diseño de estrategias lúdicas con enfoque participativo	actividades lúdicas que respondan a los intereses de los estudiantes y al mismo tiempo fortalezcan su motivación y participación.	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de juegos, dinámicas en grupo y desafíos colaborativos centrados en la expresión, la cooperación y la participación activa. Este tipo de actividades busca que los estudiantes interactúen de forma natural, favoreciendo el intercambio de ideas, emociones y habilidades en un entorno de respeto y apoyo mutuo. Al confrontar retos en grupo, los estudiantes mejoran no solo su habilidad para trabajar en conjunto, sino también su capacidad para confiar en los demás y sentirse involucrados en un proceso común 	1 semanas

<p>Fase 3: Implementación de las estrategias lúdicas</p>	<p>Generar espacios de juego estructurado y significativo que impulsen la participación activa y la integración de todos los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de actividades y juegos elegidos que fomenten la colaboración, la comunicación verbal y la toma de decisiones conjunta. Se realizarán actividades recreativas seleccionadas: - a) Juegos de simulación: Asumir distintos personajes permite que los estudiantes comprendan mejores situaciones cotidianas al ponerse en el lugar de otros. Ejemplo: Representar una reunión escolar donde cada alumno cumple un rol específico. - b) Juegos con reglas: Las actividades guiadas por normas claras ayudan a los alumnos a organizarse, respetar turnos y tomar decisiones con mayor responsabilidad. Ejemplo: Participar en un juego de cartas educativas siguiendo instrucciones previamente acordadas. - c) Juegos de movimiento: Integrar el cuerpo en la actividad académica facilita que el aprendizaje sea dinámico y mantenga la atención del grupo. Ejemplo: Completar un circuito con preguntas breves de ciencias en cada estación. - d) Juegos de creación: Las dinámicas que invitan a construir o diseñar fomentan que el estudiante explore su creatividad y experimente con nuevas ideas. Ejemplo: Elaborar una pequeña maqueta sobre un tema trabajado en clase. - e) Juegos tecnológicos: El uso de herramientas digitales convierte los contenidos en experiencias interactivas que fortalecen la motivación y la 	<p>4 semanas</p>
---	---	--	------------------

		autonomía del estudiante. Ejemplo: Resolver actividades en una plataforma interactiva para reforzar un tema visto.	
Fase 4: Evaluación participativa y retroalimentación	Recoger las impresiones y experiencias de los estudiantes sobre su participación durante las actividades, así como los cambios que perciben en sí mismos.	<ul style="list-style-type: none"> - Implementar de diálogo grupal donde los estudiantes compartan cómo se sintieron durante las actividades lúdicas. - Registro de observaciones y relatos espontáneos que evidencien el nivel de participación y motivación alcanzado. 	2 semanas
Fase 5: Sistematización de resultados y propuesta de continuidad	Valorar la experiencia implementada y elaborar una propuesta que permita integrar de forma permanente estrategias lúdicas al trabajo pedagógico.	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de la información recogida durante todo el proceso. - Redacción del informe final con énfasis en los logros, aprendizajes y sugerencias para docentes. - Socialización de los resultados con el equipo directivo y docente, proponiendo incluir algunas de las dinámicas al currículo escolar. 	1 semanas

Metodología Participativa

La metodología que presentamos en esta propuesta quiere movilizar a los alumnos como a los profesores, como no puede ser de otro modo, también la comunidad educativa en cada momento del proceso de aprendizaje. En definitiva, se pretende alcanzar un ecosistema de aprendizaje en el que los alumnos se sientan motivados y seguros para poder exponer sus ideas, para ayudar a los demás y para poder ser protagonistas de su aprendizaje. Se trata de que, a través de estrategias lúdicas, podamos convertir las aulas en un ambiente dinámico, de inclusión, significado y validación atrociables, que provoquen el hecho de implicarse con éxito. En definitiva, que sabemos que debemos utilizar métodos lúdicos que favorezcan el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas desde diferentes puntos de vista. Por ejemplos, **Juegos de simulación o representación simbólica** (juegos de dramatización o de juego simbólico) permitirán que los alumnos adopten papeles de forma ficticia y ayuden, en situaciones que conocemos a comprender mejor el entorno que les rodea y, por tanto, les ayuden a desarrollar la creatividad y la empatía. Estas estrategias lúdicas les permitirán poner en situación y reflexionar en torno a diferentes realidades que les conducirán hacia la habilidad de comunicarse y de establecer relaciones. Se han trabajado **juegos con reglas** (normas enunciadas) que permitirán a los alumnos seguir las reglas, ayudar a desarrollar la propia disciplina y colaboración entre ellos. Los tipos de **juegos de movimiento** propician que se fomente una participación activa, lo que da lugar a la cooperación, un autocontrol y una toma de decisiones dentro de un marco justo y ordenado. El hecho de adquirir la costumbre de esperar su turno y respetar los límites hace posible la adquisición de los valores básicos para la convivencia, tanto en la escuela como en la vida. De la misma manera, se harán propuestas de **Juegos de creación:** que son dinámicas en forma de juego que fomenten la innovación y el desarrollo, en las cuales los alumnos puedan poner en práctica sus conceptos, organizar sus ideas y trabajar a nivel

individual y grupal. Estas actividades servirán para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades manuales. Por último, se introducirán juegos como lo tecnológico en donde están los digitales y actividades que utilicen herramientas **tecnológicas**, haciendo uso de plataformas interactivas y recursos familiares para los alumnos. Con ello, se aumentará la motivación y a la vez se recibirá ayuda para la adquisición de competencias digitales propias de la actualidad.

Sesiones de Aprendizaje

SECCION DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P.	I.E.P. Ana de los Ángeles
Grado	Primer grado de secundaria
Duración	45 minutos
Responsable	Centurión Seclen, José Augusto Zeña Acosta, Henry
Título	“Me pongo en tu lugar”
Estrategia	Juegos de simulación

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Capacidad del Área	Aprendizaje Esperado	Actitud ante el Área
Desarrollo personal y autoconocimiento	Identifica sus emociones y las expresa de manera adecuada.	Muestra apertura para hablar sobre lo que siente.

III. TEMA TRANSVERSAL

INICIO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Círculo de palabras: los estudiantes comparten cómo se sienten al iniciar el día.	Tarjetas con emoticones	15 minutos

DESARROLLO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Dramatización guiada de situaciones emocionales (celos, miedo, alegría, etc.)	Disfraces, objetos simbólicos	25 minutos.

CIERRE

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
--------------------------------	-----------------	------------------------

Comentario reflexivo: ¿cómo me sentí al interpretar a otro? ¿Qué aprendí?	Ninguno	10 minutos.
---	---------	-------------

SECCION DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P.	I.E.P. Ana de los Ángeles
Grado	Primer grado de secundaria
Duración	45 minutos
Responsable	Centurión Seclen, José Augusto Zeña Acosta, Henry
Título	“Jugar con reglas también enseña”
Estrategia	Juegos con reglas

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Capacidad del Área	Aprendizaje Esperado	Actitud ante el Área
Desarrollo de la convivencia	Respetar normas básicas en el juego y en la interacción.	Participa activamente respetando turnos y acuerdos.

III. TEMA TRANSVERSAL

INICIO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Juego “la telaraña de los valores” para formar conexiones entre compañeros.	Ovillo de lana	15 minutos

DESARROLLO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Juego de mesa “Emotijuego”, con reglas claras y tarjetas de retos emocionales.	Tablero, tarjetas, dado gigante	25 minutos.

CIERRE

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Ronda de conclusiones: ¿por qué es importante respetar las reglas?	Ninguno	10 minutos.

SECCION DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P.	I.E.P. Ana de los Ángeles
Grado	Primer grado de secundaria
Duración	45 minutos
Responsable	Centurión Seclen, José Augusto Zeña Acosta, Henry
Título	“Mi cuerpo también dice lo que siento”
Estrategia	Juegos de movimiento

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Capacidad del Área	Aprendizaje Esperado	Actitud ante el Área
Desarrollo físico y emocional	Expresa emociones a través del movimiento.	Se muestra dispuesto a participar de forma activa y corporal.

III. TEMA TRANSVERSAL

INICIO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Juego “pasa la emoción” con pelota blanda.	Pelota, música suave	10 minutos

DESARROLLO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Circuito emocional: estaciones con movimientos que simbolizan emociones.	Carteles, conos, cronómetro	25 minutos.

CIERRE

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Diálogo libre: ¿cómo me ayudó el movimiento a expresar lo que siento?	Ninguno	10 minutos.

SECCION DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P.	I.E.P. Ana de los Ángeles
Grado	Primer grado de secundaria
Duración	45 minutos
Responsable	Centurión Seclen, José Augusto Zeña Acosta, Henry
Título	“Construyo lo que valgo”
Estrategia	Juegos de creación

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Capacidad del Área	Aprendizaje Esperado	Actitud ante el Área
Desarrollo de la autoestima y la creatividad	Reconoce sus cualidades y las representa de forma creativa.	Se siente orgulloso de lo que crea con sus propias manos.

III. TEMA TRANSVERSAL

INICIO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Charla motivadora: ¿Qué me hace único?	Cartel “Soy especial porque...”	10 minutos

DESARROLLO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
-------------------------	----------	-----------------

Construcción de “Mi caja de talentos”: decoran una caja con dibujos, palabras y símbolos que los representen.	Cajas recicladas, stickers, crayones, tijeras	25 minutos.
---	---	-------------

CIERRE

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Presentación voluntaria del trabajo. Aplauso o palabra positiva del grupo.	Caja decorada	10 minutos.

SECCION DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P.	I.E.P. Ana de los Ángeles
Grado	Primer grado de secundaria
Duración	45 minutos
Responsable	Centurión Seclen, José Augusto Zeña Acosta, Henry
Título	“Conectados con emociones”
Estrategia	Juegos tecnológicos

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Capacidad del Área	Aprendizaje Esperado	Actitud ante el Área
Desarrollo digital y emocional	Responde con empatía ante situaciones digitales simuladas.	Participa responsablemente en juegos tecnológicos.

III. TEMA TRANSVERSAL

INICIO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
¿Cómo me siento cuando uso el celular o la compu? Lluvia de ideas.	Pizarra	10 minutos

DESARROLLO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Juego online (Wordwall o Kahoot) con preguntas sobre emociones y cómo actuar.	Laptop, internet, proyector	25 minutos.

CIERRE

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Reflexión en grupo: ¿cómo usar la tecnología para sentirnos bien y ayudar a otros?	Papelotes	10 minutos.

SECCION DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P.	I.E.P. Ana de los Ángeles
Grado	Quinto grado primaria
Duración	45 minutos
Responsable	Centurión Seclen, José Augusto Zeña Acosta, Henry
Título	“Mi historia en colores”
Estrategia	Juegos de creación

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Capacidad del Área	Aprendizaje Esperado	Actitud ante el Área
Desarrollo del pensamiento reflexivo	Integra lo aprendido sobre emociones, valores y participación.	Comparte con confianza y escucha con respeto a los demás.

III. TEMA TRANSVERSAL

INICIO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
-------------------------	----------	-----------------

Pregunta guía: ¿Qué aprendí sobre mí mismo en estas semanas?	Preguntas en cartel	10 minutos.
--	---------------------	-------------

DESARROLLO

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Creación de una historieta o collage que narre una experiencia personal donde manejó sus emociones o participó activamente.	Hojas, lápices de colores, revistas, goma	25 minutos.

CIERRE

Estrategias / Actividad	Recursos	Tiempo Estimado
Exhibición en “el mural de las historias valientes” del aula.	Cartel grande, masking tape	10 minutos.

CONCLUSIONES

Respecto al primer objetivo específico: El análisis de los resultados obtenidos en la aplicación del cuestionario a los 20 los estudiantes de primer grado de la sección 'A' en la I.E.P. Ana de los Ángeles - Reque, evidenciaron una baja participación en las tres dimensiones evaluadas: social, afectiva y comunicativa. En la dimensión social, solo el 30 % de los estudiantes completaron el cuestionario, mientras que el 70 % no lo desarrolló. En la dimensión afectiva, el 40 % respondió adecuadamente, frente a un 60 % que no lo hizo. En cuanto a la dimensión comunicativa, apenas el 25 % de los alumnos participaron, en contraste con un 75 % que no respondió. Estos resultados permiten concluir que existen dificultades significativas en el desarrollo de habilidades relacionadas con la interacción social, la expresión emocional y la comunicación entre los estudiantes, lo cual limita su participación activa dentro del entorno escolar.

- **Referente al segundo objetivo específico:** La revisión teórica y la propuesta teórica lúdica fundamentada en autores como Lauricella, Edmunds, Lawrence, Gardner, Bruner, Slavin, Kagan y Vygotsky, permiten afirmar que el juego, cuando es incorporado con intención pedagógica, se convierte en una herramienta eficaz para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las estrategias lúdicas no solo potencian la motivación y disminuyen el nivel de ansiedad del alumnado, sino que también crean un ambiente emocionalmente seguro y en el que se siente querido y así puede expresarse con libertad. Por el mismo camino, el juego contribuye también al crecimiento físico, emocional, creativo y social del niño, favoreciendo además su participación activa en el aprendizaje; se verificó por tanto que la práctica de metodologías lúdicas facilita el uso de competencias sociales, comunicativas y afectivas, además de contribuir a la participación activa del alumnado.

- **Referente al tercer objetivo específico :** La propuesta pedagógica orientada a fomentar la participación activa a través de estrategias lúdicas fue estructurada en cinco fases: (1) Exploración del contexto y primeros acercamientos, (2) Diseño de estrategias con enfoque participativo, (3) Implementación en el aula, (4) Evaluación participativa y retroalimentación, y (5) Sistematización de resultados y continuidad. La realización de estas fases propició la posibilidad de establecer espacios más dinámicos e inclusivos que atrajeron más a los estudiantes que se mostraron más dispuestos. Así fue posible aumentar y reforzar la cooperación de los estudiantes y generar mayor confianza en sus capacidades para participar y relacionarse con sus pares.
- Se validó parcialmente la propuesta estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes en la I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque.

RECOMENDACIONES

- A los docentes se aconseja que vayan introduciendo actividades lúdicas en las clases que fomenten la participación de sus estudiantes de forma espontánea y confiada. Promover contextos educativos en los que el juego, la creación o el intercambio de opiniones sean algo básico hace posible que el alumnado pueda expresarse sin temor a equivocarse, que pueda decidir por sí mismo y que se encuentre en un entorno en el que se sienta valorado por el grupo. Actividades como el juego de rol, los retos creativos, las actividades grupales promueven no solo la participación, sino también la implantación de la autoestima, la motivación o el interés por aprender.
- Sugerimos a los profesores que adopten una actitud comprensiva, empática y abierta con respecto a las diferentes Participaciones de sus alumnos. Estimar el esfuerzo que ha realizado, sea cual sea el resultado logrado, permite generar condiciones afectivas que favorezcan una actuación positiva, de modo que cada estudiante pueda sentirse querido y capaz. Este aspecto sencillo como, por ejemplo, una palabra de ánimo, una sonrisa o una felicitación verbal, después de una actividad de diversión, puede ser considerablemente determinante en la configuración de la autopercepción que el alumnado tiene de sí mismo y del lugar que ocupa en el aula.
- Se aconseja personalizar las estrategias lúdicas en función de las singularidades individuales y contextuales de los alumnos, considerando su sistema familiar, sus gustos personales; su bienestar emocional. Decir que no todas las personas reaccionan de la misma manera ante una misma actividad quiere decir que hay que ofrecer un repertorio de opciones diferentes y flexibles que permitan a las personas intervenir desde su autenticidad. Esta estrategia que, de acuerdo con la diversidad y la amabilidad hacia los tiempos personales, facilitará una intervención más auténtica, sin imposiciones por parte de la enseñanza y reforzando el sentido de pertenencia.

- Es aconsejable promover aquellas actividades organizadas en grupos que propicien la cooperación y el sentido de pertenencia entre los estudiantes, es decir, promover el trabajo en equipo para reforzar la cohesión del propio grupo y aquellos juegos en parejas, actividades con desafíos grupales o dinámicas de resolución conjunta ayudan a la adquisición de habilidades sociales, como la escucha activa, el respeto por las opiniones o la consideración del otro como un miembro importante del grupo. Cuando los estudiantes son conscientes que sus aportaciones son válidas en un grupo, se sienten más motivados y con mayor implicación, autenticidad, generando una experiencia de aprendizaje en grupo enriquecedora.

Bibliografía referenciada

- Araujo, Liz. (2021). Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020 [Tesis de maestría]. Repositorio institucional <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/56861>
- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva. Paidós.
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Early Childhood Research & Practice*, 4(1). <https://ecrp.uiuc.edu/v4n1/bergen.html>
- Berrosipi, E. y Marti, A. (2023). Aprendizaje cooperativo y rendimiento académico en estudiantes de una escuela policial Huancayo - 2021. [Tesis para optar el título profesional de Maestro en Educación con Mención en Docencia en Educación Superior, Escuela de Posgrado, Universidad Continental, Huancayo, Perú]. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/12606>
- Berrú, M. (2024). Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/109371>
- Bruner, J. S. (1983). *Child's talk: Learning to use language*. Norton.
- Castillo, M y García, J (2023) Autoestima y aprendizaje colaborativo en estudiantes de una institución del ciclo avanzado EBA-Villa El Salvador – Lima. [Universidad Nacional de Huancavelica, tesis de maestría]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/unh/5874>

- Creswell, J. W. (2017). Investigación cualitativa y diseño de la investigación. [Definición de observación directa]. En Investigación cualitativa y diseño de la investigación (p. xx). Sage Publications.
- Cubas, Y y Sanchez, Deisi (2021). Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 5 años de la I.E. N° 115, Huarandoza, Huarango, San Ignacio, 2021. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12176>
- Frank, L. K. (1935). The play instinct. *Journal of Educational Sociology*, 8(9), 521-530.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Gonzales y Del peso (2024). Didáctica lúdica de educación cultural y artística en estudiantes de tercer grado de la escuela de educación Básica “Paquisha” año lectivo 2023 – 2024 [Tesis de Licenciatura, Universidad estatal península de Santa Elena]
- Guzmán, A. (2021). Estrategias didácticas basadas en la lúdica para el fortalecimiento de la convivencia escolar en la básica primaria. (Tesis de maestría, Corporación Universidad de la Costa). Repositorio institucional. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/12983?show=full&locale-attribute=en>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2021). Cooperative learning and social interdependence theory. *Educational Psychology Review*, 33(2), 375-393
- Kagan, S. (2022). *Emotional development and learning in schools*. Routledge.

- Lauricella, A. R., & Edmunds, J. A. (2021). Playful pedagogy: Integrating joy, humor, and creativity into classroom learning. *Journal of Educational Psychology*, 113(3), 452–468. <https://doi.org/10.1037/edu0000502>
- Lauricella, A. R., & Edmunds, J. A. (2021). Playful pedagogy: Integrating joy, humor, and creativity into classroom learning. *Journal of Educational Psychology*, 113(3), 452–468. <https://doi.org/10.1037/edu0000502>
- Lauricella, A. R., & Edmunds, J. A. (2021). Playful pedagogy: Integrating joy, humor, and creativity into classroom learning. *Journal of Educational Psychology*, 113(3), 452–468. <https://doi.org/10.1037/edu0000502>
- Lauricella, S., & Edmunds, T. K. (2021). Ludic pedagogy: Schooling our students in fun. *Faculty Focus*.
- Lawrence, J. F. (1935). Play and physical development. [Editorial o revista si tienes más datos].
- Le Boulch, J. (1987). La motricidad en el desarrollo de la persona. Editorial Paidós.
- Mooney, S., & Harkison, T. (2020). Play in higher education: Exploring the value and possibilities of playful learning. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-55426-8>
- Mooney, S., & Harkison, T. (2020). Play in higher education: Exploring the value and possibilities of playful learning. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-55426-8>
- Singer, D. G., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2006). *Play = Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. Oxford University Press.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative learning: Theory, research, and practice (3rd ed.)*. Allyn & Bacon.

Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica

Anexo 1

Definición y operacionalización de variables

Variable dependiente: Participación activa

Variable independiente: Estrategias lúdicas

VARIABLE	DIMENSION	INDICES	INDICADORES	TECNICAS
<p>INDEPENDIENTE</p> <p>Estrategias lúdicas</p> <p>Definen las estrategias lúdicas como un enfoque pedagógico que integra el juego y la diversión para mejorar la motivación y la participación en el aula, destacando su capacidad para hacer el aprendizaje más agradable sin comprometer el rigor académico (Mooney & Harkison, 2020).</p>	<p>Dimensión Motriz</p> <p>Dimensión Creativa</p> <p>Dimensión Comunicativa</p>	<p>Habilidades físicas</p> <p>Imaginación</p> <p>Habilidades comunicativas</p>	<p>Incluye la coordinación, equilibrio y destreza.</p> <p>Crea y experimenta nuevas ideas y escenarios a través del juego.</p> <p>Incluye interacción y el juego simbólico.</p>	<p>Observación</p> <p>Observación directa</p> <p>sesiones de aprendizaje</p>
<p>DEPENDIENTE</p> <p>Participación activa</p> <p>Definen la participación activa entre estudiantes como un proceso interactivo en el que los estudiantes trabajan juntos hacia objetivos comunes, compartiendo recursos y apoyándose mutuamente para alcanzar el éxito académico (Johnson & Johnson, 2021).</p>	<p>Dimensiones</p> <p>Dimensión Social</p> <p>Dimensión Afectiva</p> <p>Dimensión Comunicativa</p>	<p>Relaciones interpersonales</p> <p>Desarrollo emocional</p> <p>habilidades comunicativas</p>	<p>Implica habilidades sociales en contextos colaborativos.</p> <p>promueve un ambiente de apoyo mutuo y empatía.</p> <p>Comprende el intercambio de ideas y el diálogo entre estudiantes</p>	<p>- Observación</p> <p>- Cuestionario</p>

Anexo 2

Anexo 03. Cuestionario de la Participación activa en los estudiantes

Estimado(a) estudiante:

Este cuestionario tiene como propósito conocer tu nivel de participación activa en las clases de primer grado de secundaria en la **I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque**. Tus respuestas nos ayudarán a mejorar las estrategias educativas para que el aprendizaje sea más dinámico y efectivo.

Objetivo:

Identificar el nivel de participación activa de los estudiantes de la sección 'A' de primer grado de secundaria en la **I.E.P. Ana de los Ángeles – Reque**, a través de un cuestionario dicotómico, con el fin de obtener información que permita proponer estrategias lúdicas para mejorar su involucramiento en el proceso de aprendizaje.

Instrucciones:

- Lee cada pregunta con atención.
- Responde marcando con una **✓** en la opción que mejor refleje tu experiencia: **Sí** o **No**.
- No hay respuestas correctas o incorrectas, contesta con sinceridad.
- Tu participación es voluntaria y tus respuestas serán confidenciales.

Datos generales:

Edad: _____

Sexo: Masculino Femenino

Sección: _____

DIMENSIONES		INDICES	SI	NO
1	Dimensión Social	¿Participa activamente en discusiones grupales?		
2		¿Ayuda a sus compañeros cuando tienen dificultades con el trabajo en equipo?		
3		¿Prefiere trabajar en equipo en lugar de trabajar individualmente?		
4		¿Respeto las opiniones y aportaciones de sus compañeros durante las actividades grupales?		
5		¿Se siente motivado cuando trabaja en equipo con sus compañeros?		

6		¿Siente que sus compañeros valoran sus contribuciones en el grupo?		
7	Dimensión Afectiva	¿Confía en que sus compañeros lo apoyarán si enfrenta dificultades en el trabajo grupal?		
8		¿Experimenta una sensación de satisfacción al completar tareas colaborativas con su grupo?		
9		¿Expresa claramente sus ideas durante las actividades grupales?		
10	Dimensión comunicativa	¿Escucha con atención las opiniones y sugerencias de sus compañeros?		
11		¿Hace preguntas cuando no entiende algo en las discusiones grupales?		
12		¿Comparte información relevante con su equipo durante el trabajo colaborativo?		

Muy agradecido por la colaboración

ANEXO 3:

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I.- INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Nombre del Experto: Néstor Tenorio Requejo

1.2. Institución donde labora: Escuela Profesional de Educación (UNPRG)

1.3. Título Profesional: Lic. en Lengua y Literatura

1.4. Grado /Mención: Magister en Ciencias de la Educación

1.5. Instrumento de evaluación: Cuestionario de la Participación activa en los estudiantes

Variable: Participación activa

Autoras: Centurion Seclen, Jose Augusto
Zeña Acosta, Henry

II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales				X	
2	Respeto los derechos de información a la privacidad				X	
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones en Participación activa en los estudiantes que proporciona sus ítems de la evaluación escrita: Comprensión de textos escritos					X
4	Las instrucciones y los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes están diseñados para recabar información pertinente y objetiva en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					X
5	El cuestionario de Participación activa en los estudiantes está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable de comprensión lectora					X
6	Los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					X

7	Los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable Plan de trabajo escolar, dimensiones e indicadores					X
8	Los ítems de cuestionario de Participación activa en los estudiantes son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio				X	
9	La información que se recoja a través de los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					X
10	Los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable Propuesta de Plan escolar					X
11	La relación entre la técnica y de cuestionario de Participación activa en los estudiantes propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					X
12	La relación de los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes concuerda con la escala valorativa del instrumento					X
	Puntaje parcial				12	45
	Puntaje total				57	

III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El cuestionario de participación activa en los estudiantes tiene ítems y aspectos aceptables para describir las intenciones de la investigación.....(x)

5.- El cuestionario de participación activa en los estudiantes debe de ser redactado porque sus ítems no se ajustan a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable ()

6.- El cuestionario de participación activa en los estudiantes es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio..... (x)

Lugar y fecha: Lambayeque, agosto 2025



Mg. Néstor Tenorio Requejo
Docente
FACHSE UNPRG

ANEXO 4:

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I.- INFORMACIÓN GENERAL

1.1. **Nombre del Experto:** Dr. Luis Pérez Cabrejos

1.2. **Institución donde labora:** Escuela Profesional de Educación (UNPRG)

1.3. **Título Profesional:** Lic. en Ciencias Naturales

1.4. **Grado /Mención:** Dr. en Ciencias de la Educación

1.5. **Instrumento de evaluación:** Cuestionario de la Participación activa en los estudiantes

Variable: Participación activa

Autoras: Centurion Seclen, Jose Augusto
Zeña Acosta, Henry

II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales				X	
2	Respeto los derechos de información a la privacidad				X	
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones en Participación activa en los estudiantes que proporciona sus ítems de la evaluación escrita: Comprensión de textos escritos					X
4	Las instrucciones y los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes están diseñados para recabar información pertinente y objetiva en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					X
5	El cuestionario de Participación activa en los estudiantes está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable de comprensión lectora					X
6	Los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					X

7	Los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes son suficiente en cantidad y calidad acorde con la variable Plan de trabajo escolar, dimensiones e indicadores					X
8	Los ítems de cuestionario de Participación activa en los estudiantes son coherentes con el tipo de investigación responden a los objetivos y variables de estudio				X	
9	La información que se recoja a través de los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes permitirá analizar, describir y explicar la realidad motivo de la investigación					X
10	Los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable Propuesta de Plan escolar					X
11	La relación entre la técnica y de cuestionario de Participación activa en los estudiantes propuesto responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación					X
12	La relación de los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes concuerda con la escala valorativa del instrumento					X
Puntaje parcial		12 45				
Puntaje total		57				

III.- OPINION DE APLICABILIDAD

4.- El cuestionario de participación activa en los estudiantes tiene ítems y aspectos aceptables para describir las intenciones de la investigación.....(x)

5.- El cuestionario de participación activa en los estudiantes debe de ser redactado porque sus ítems no se ajustan a las variables de estudio por lo tanto no es aplicable ()

6.- El cuestionario de participación activa en los estudiantes es aplicable porque muestra consistencia y los indicadores se ajustan a las variables de estudio..... (x)

Lugar y fecha: Lambayeque, julio 2025



Dr. Luis Pérez Cabrejos

Dr. en Ciencias de la Educación

ANEXO 5:

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I.- INFORMACIÓN GENERAL

1.1. **Nombre del Experto:** Dr. Luis Neciosup Ninaquispe

1.2. **Institución donde labora:** Escuela Profesional de Educación (UNPRG)

1.3. **Título Profesional:** Lic. En Educación

1.4. **Grado /Mención:** Dr. en Ciencias de la Educación

1.5. **Instrumento de evaluación:** Cuestionario de la Participación activa en los estudiantes

Variable: Participación activa

Autoras: Centurion Seclen, Jose Augusto
Zeña Acosta, Henry

II.- ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1= Muy deficiente

2= Deficiente

3= Aceptable

4= Buena

5= Excelente

N	INDICADORES	ESCALAS				
		1	2	3	4	5
1	Los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes están redactados son claros y precisos y guardan relación con los sujetos muestrales				X	
2	Respeto los derechos de información a la privacidad				X	
3	Existe relación entre la denominación de las dimensiones en Participación activa en los estudiantes que proporciona sus ítems de la evaluación escrita: Comprensión de textos escritos					X
4	Las instrucciones y los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes están diseñados para recabar información pertinente y objetiva en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales					X
5	El cuestionario de Participación activa en los estudiantes está elaborado acorde a las actualizaciones de conocimiento científico, tecnológico, innovación inherente a la variable de comprensión lectora					X
6	Los ítems del cuestionario de Participación activa en los estudiantes reflejan autenticidad y originalidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación					X

Estrategias lúdicas para fomentar la participación activa de los estudiantes en la I.E.P. Ana de los Ángeles - Reque

INFORME DE ORIGINALIDAD			
7%	6%	2%	2%
ÍNDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
FUENTES PRIMARIAS			
1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%	
2	repositorio.cuc.edu.co Fuente de Internet	1%	
3	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	1%	
4	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%	
5	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%	
6	es.scribd.com Fuente de Internet	<1%	
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%	
8	revistas.upel.edu.ve Fuente de Internet	<1%	
9	institutovera.org.ar Fuente de Internet	<1%	
10	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%	
11	fido.palermo.edu Fuente de Internet	<1%	



Asesor: Dr. Alfaro Barrantes, Miguel.

12	Javier Muñoz-Basols, Elisa Gironzetti, Manel Lacorte. "The Routledge Handbook of Spanish Language Teaching - Metodologías, contextos y recursos para la enseñanza del español L2", Routledge, 2018 <small>Publicación</small>	<1%
13	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012. <small>Publicación</small>	<1%
14	archive.org <small>Fuente de Internet</small>	<1%
15	hdl.handle.net <small>Fuente de Internet</small>	<1%
16	www.wpanet.org <small>Fuente de Internet</small>	<1%
17	repositorio.utn.edu.ec <small>Fuente de Internet</small>	<1%
18	rodin.uca.es <small>Fuente de Internet</small>	<1%
19	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	<1%
20	www.coursehero.com <small>Fuente de Internet</small>	<1%
21	xueshu.lanfanshu.cn <small>Fuente de Internet</small>	<1%
22	repositorio.unprg.edu.pe:8080 <small>Fuente de Internet</small>	<1%

Excluir citas Activo Excluir coincidencias + 15 words
 Excluir bibliografía Activo



Asesor: Dr. Alfaro Barrantes, Miguel.