

**Play activity and its impact on the learning process in children of the High School level in the “Gabriela Mistral # 1” Educational Unit, Catamayo.**

**Actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje en los niños del subnivel de preparatoria en la Unidad Educativa “Gabriela Mistral # 1”, Catamayo.**

**Autores:**

Quevedo-Riofrio, Mayra Alexandra  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Egresada en Ciencias Pedagógicas  
Catamayo - Ecuador



[mayraquevedo.rio95@gmail.com](mailto:mayraquevedo.rio95@gmail.com)



<https://orcid.org/0009-0004-8119-8350>

Bajaña-Plúas, Taina Emperatriz  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Egresada en Ciencias Pedagógicas  
Guayaquil - Ecuador



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



<https://orcid.org/0009-0002-0892-3515>

Zuñiga-Delgado, Mireya Stefania  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Guayaquil - Ecuador



[mszunigad@ube.edu.ec](mailto:mszunigad@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0002-4458-5771>

Fechas de recepción: 20-ENE-2024 aceptación: 26-FEB-2024 publicación: 15-MAR-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigador.com/>

## Resumen

El objetivo principal del presente trabajo de investigación es determinar la influencia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, con el fin de identificar y desarrollar nuevas estrategias didácticas que impulsen de manera efectiva el desarrollo académico de los niños del Subnivel de Preparatoria en la Unidad Educativa "Gabriela Mistral Nro. 1" en la ciudad de Catamayo. Para lograr este objetivo, se llevó a cabo una investigación cualitativa de nivel exploratorio y descriptivo, que permitió obtener información detallada y significativa sobre el impacto de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños en el contexto específico de dicha institución educativa. Mediante una encuesta se pudo determinar la percepción de los docentes acerca de estas estrategias, quienes reconocieron el valor de las actividades lúdicas y su capacidad para motivar, involucrar y facilitar la comprensión de los contenidos. Asimismo, la elaboración de una guía proporciona recursos y sugerencias prácticas para crear un entorno educativo estimulante y enriquecedor, donde los niños puedan desarrollar habilidades, fomentar su creatividad y disfrutar del aprendizaje de manera activa y divertida. Basándonos en estas conclusiones, se recomienda que los educadores aprovechen al máximo las actividades lúdicas como herramienta pedagógica, garantizando así una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa para los niños del Subnivel de Preparatoria.

**Palabras clave:** actividades lúdicas; aprendizaje; desarrollo académico; subnivel preparatorio

## Abstract

The main objective of this research work is to determine the influence of recreational activities on the learning process, in order to identify and develop new teaching strategies that effectively promote the academic development of children from the High School Sublevel in the Unit. Educational "Gabriela Mistral No. 1" in the city of Catamayo. To achieve this objective, a qualitative investigation of an exploratory and descriptive level was carried out, which allowed obtaining detailed and significant information about the impact of recreational activities on the learning process of children in the specific context of said educational institution. Through a survey, it was possible to determine the perception of teachers about these strategies, who recognized the value of recreational activities and their ability to motivate, involve and facilitate the understanding of the contents. Likewise, the development of a guide provides resources and practical suggestions to create a stimulating and enriching educational environment, where children can develop skills, encourage their creativity and enjoy learning in an active and fun way. Based on these conclusions, it is recommended that educators make the most of recreational activities as a pedagogical tool, thus guaranteeing an enriching and meaningful learning experience for children in the High School Sublevel.

**Keywords:** recreational activities; learning; academic development; preparatory sublevel

## Introducción

En esta investigación se abordará una temática de mucha relevancia, en cuanto a la utilización de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza para los niños y niñas de la Unidad Educativa “Gabriela Mistral Nro. 1”.

Dentro de nuestro país, no se han realizado investigaciones acerca actividades lúdicas específicas como tal, sin embargo, existen proyectos orientados a la elaboración de material didáctico lúdico por medio de recursos reciclados, siendo una opción favorable para el desarrollo de los niños desde muy temprana edad fortaleciendo las destrezas cognoscitivas, expresiones lingüísticas, estimulación de la creatividad y la participación activa de los padres de familia.

Por otro lado, en la Unidad Educativa antes mencionada, las educadoras están tomado en cuenta la implementación de actividades lúdicas como estrategia metodológica apta para una adecuada estimulación dedicada a mejorar el desarrollo integral de los infantes que facilite la adquisición de conocimientos adecuados para su edad. En base a lo anterior expuesto, el presente proyecto pretende dar solución al problema encontrado dentro de la institución educativa, brindando un marco teórico que demuestra la relevancia acerca del uso de las narraciones a través de mandiles lúdicos para fortalecer el desarrollo de los niños, promoviendo la motivación por las clases y el desarrollo de la creatividad.

En resumen, el presente planteamiento no solo tiene el potencial de brindar información valiosa a los miembros de la unidad educativa, sino que también podría contribuir al avance del conocimiento en este campo de las actividades lúdicas y tener un impacto positivo en la educación de los niños en general.



**Ilustración 1:** Actividades Lúdicas, fuente Unidad Educativa “Gabriela Mistral Nº. 1”.

## Materiales y métodos

Para el desarrollo de la presente investigación se ha tomado en cuenta un enfoque cualitativo debido a que pretende comprender en profundidad el impacto de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños del Subnivel de Preparatoria en la Unidad Educativa “Gabriela Mistral Nro. 1”. Este enfoque permitirá explorar las experiencias, percepciones y opiniones de los participantes, así como comprender el contexto en el que se desarrollan las actividades lúdicas y cómo estas influyen en el aprendizaje de los niños.

El enfoque cualitativo se apoya en la recopilación de datos descriptivos y en la interpretación de los mismos, permitiendo capturar aspectos subjetivos y contextuales que no pueden ser cuantificados. A través de técnicas como la observación directa, encuestas y análisis temático, se busca obtener una visión detallada de las experiencias y percepciones de los niños, así como de los docentes involucrados en el proceso educativo.

Al utilizar este enfoque, se podrá indagar sobre la forma en que las actividades lúdicas son implementadas en el aula y cómo influyen en el interés, motivación y aprendizaje de los niños. Además, se explorarán posibles barreras o facilitadores que puedan afectar la efectividad de las actividades lúdicas en el proceso educativo.

El enfoque cualitativo proporcionará datos ricos y significativos que ayudarán a comprender la influencia de las actividades lúdicas y el aprendizaje de los niños del Subnivel de Preparatoria en la Unidad Educativa “Gabriela Mistral Nro. 1”. Los hallazgos de esta investigación podrán ser utilizados como base para la implementación de estrategias pedagógicas más efectivas y adaptadas a las necesidades de los niños en el contexto educativo específico.

### Tipo de investigación

Para esta investigación, se considera a nivel exploratorio o descriptivo, este tiene como objetivo principal describir y comprender fenómenos o situaciones particulares, en este caso, el impacto de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños.

La investigación exploratoria permitirá explorar el tema y generar nuevas ideas sobre el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños. Asimismo, se considera también un enfoque descriptivo, ya que se busca describir las características, beneficios y otros puntos importantes acerca de las actividades lúdicas en la educación.

En conclusión, el nivel de investigación para este estudio es exploratorio y descriptivo, permitiendo obtener información detallada sobre el impacto de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños del Subnivel de Preparatoria en la Unidad Educativa "Gabriela Mistral Nro. 1".



**Ilustración 2:** Representación del aprendizaje, fuente Unidad Educativa “Gabriela Mistral N°. 1”.

### Técnicas e instrumentos para recolección

A continuación, se presentan algunas técnicas e instrumentos que pueden utilizarse para la recolección de datos del presente trabajo de titulación:

1. **Observación:** Esta técnica permite observar directamente las actividades lúdicas en el aula y recopilar información sobre la participación de los niños, la interacción entre ellos y su nivel de motivación y comprensión. Se puede utilizar una lista de verificación o un formulario de observación para registrar los comportamientos relevantes.
2. **Encuestas:** Las encuestas son herramientas eficaces para recopilar datos de manera estandarizada y obtener información cuantitativa. Se puede diseñar dirigidos a los estudiantes, padres de familia y docentes para evaluar variables la percepción del impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje.

### Población y muestra

La elección de la población de estudio y la muestra seleccionada para esta investigación está respaldada por varias razones. En primer lugar, la población de estudio se define claramente como los docentes de la Unidad Educativa "Gabriela Mistral Nro. 1". Esta especificidad en la selección de la población garantiza que los resultados y conclusiones obtenidos sean aplicables y relevantes para el contexto específico de esta institución educativa.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores
Actividad lúdica	Uso de juegos y actividades recreativas para el aprendizaje	Frecuencia de implementación de actividades lúdicas en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Número de actividades lúdicas realizadas por semana.</li> <li>– Duración promedio de las actividades lúdicas.</li> </ul>
Proceso de aprendizaje	Adquisición de conocimientos y habilidades	Nivel de participación y comprensión de los niños	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Participación activa en las actividades lúdicas.</li> <li>– Expresión verbal y no verbal de comprensión de los contenidos.</li> </ul>
Impacto en el aprendizaje	Efecto de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños	Mejora en el desempeño académico y habilidades específicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Calificaciones obtenidas en evaluaciones posteriores.</li> <li>– Desarrollo de habilidades específicas relacionadas con los contenidos abordados en las actividades lúdicas.</li> </ul>

Además, al limitar la muestra a los docentes que prestan servicios en el Subnivel de preparatoria de la unidad educativa, se logra una mayor precisión y enfoque en el tema de investigación. Al centrarse en un subgrupo específico de docentes, se puede obtener una comprensión más detallada de los factores y variables que pueden influir en su desempeño, actitudes o cualquier otro aspecto relevante para el estudio.

Al trabajar con una muestra más pequeña y más específica, se facilita la recopilación de datos y la implementación del estudio, ya que se reduce la complejidad y se evita la dispersión de recursos y esfuerzos en un universo más amplio de docentes.

## Resultados y discusión

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la encuesta realizadas a los docentes pertenecientes a los cinco paralelos existentes en 1er Año de EGB, luego de haber aplicado algunas actividades propuestas en la guía desarrollada. A través de esta presentación, se busca brindar una visión clara y objetiva sobre la percepción y la experiencia de los participantes en relación a las actividades lúdicas y su impacto en el aprendizaje de los niños.

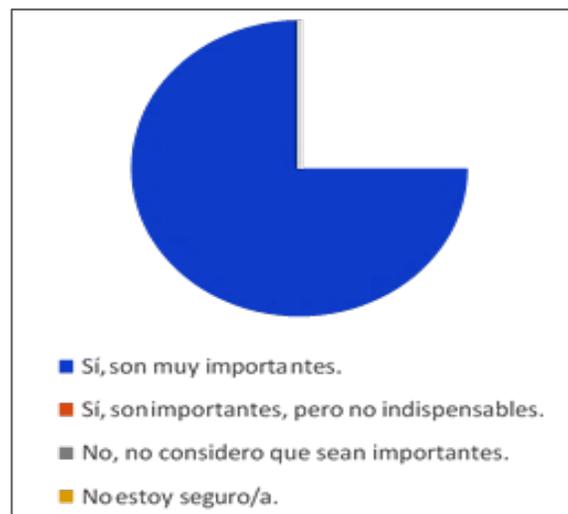
### 1. ¿Considera que las actividades lúdicas son importantes para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Subnivel de Preparatoria?

Tabla 1. Importancia de las actividades lúdicas dentro del aprendizaje

Indicador	Cantidad	%
Sí, son muy importantes.	5	100%
Sí, son importantes, pero no indispensables.	0	0%
No, no considero que sean importantes.	0	0%
No estoy seguro/a.	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes del Subnivel de Preparatoria

Gráfico I: Importancia de las actividades lúdicas dentro del aprendizaje



### Análisis de Resultados

En base a los resultados del análisis, se puede observar que el 100% de los encuestados considera que los análisis de resultados son muy importantes. Nadie opina que no sean importantes o indispensables, y tampoco hay indecisos. Estos resultados sugieren que la mayoría de las personas valora la importancia de realizar análisis de resultados en diferentes contextos.

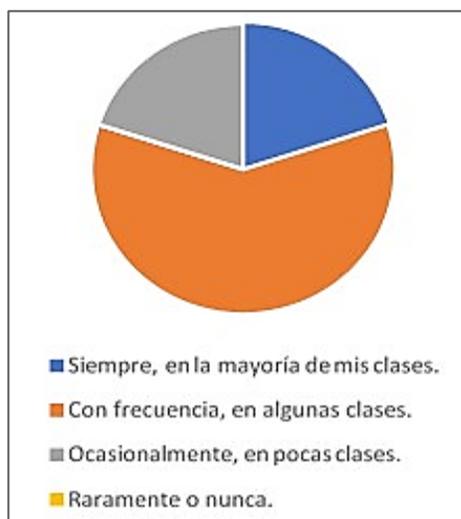
### 2. ¿Con qué frecuencia se utiliza actividades lúdicas en su práctica docente?

**Tabla 2:** Frecuencia de uso de las actividades lúdicas

Indicador	Cantidad	%
Siempre, en la mayoría de mis clases.	1	20%
Con frecuencia, en algunas clases.	3	60%
Ocasionalmente, en pocas clases.	1	20%
Raramente o nunca.	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes del Subnivel de Preparatoria

**Gráfico II:** Frecuencia de uso de las actividades lúdicas.



### Análisis de Resultados

Al analizar los resultados de las respuestas proporcionadas por los participantes en relación a la frecuencia de uso de actividades lúdicas en su práctica docente, se puede observar que la mayoría de ellos indican utilizar estas actividades con cierta frecuencia. En concreto, el 60% de los participantes afirma utilizar actividades lúdicas con frecuencia en algunas clases, mientras que el 20% indica utilizarlas siempre y otro 20% las utiliza ocasionalmente en pocas clases. Ninguno de los participantes indicó utilizar actividades lúdicas raramente o nunca.

Estos resultados sugieren que las actividades lúdicas son consideradas relevantes y utilizadas por la mayoría de los docentes en su práctica educativa. El uso de actividades lúdicas puede tener diversos beneficios, como fomentar la participación activa de los estudiantes, promover el aprendizaje significativo y facilitar la retención de la información.

### 3. ¿Qué tipo de actividades lúdicas ha implementado en el aula y cuáles considera más efectivas?

**Tabla 3:** Tipo de actividades lúdicas implementadas

<b>Indicador</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Juegos de roles o dramatizaciones.	0	0%
Juegos de mesa o juegos en grupo.	2	40%
Actividades creativas como dibujo o manualidades.	3	60%
Actividades físicas o deportivas.	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes del Subnivel de Preparatoria

**Gráfico III:** Tipo de actividades lúdicas implementadas



### **Análisis de Resultados**

Al analizar los resultados de las respuestas proporcionadas por los participantes en relación al tipo de actividades lúdicas implementadas en el aula, se puede observar que las actividades creativas como el dibujo o las manualidades son las más utilizadas, representando el 60% de las respuestas. Por otro lado, los juegos de mesa o juegos en grupo son implementados por el 40% de los participantes. Ninguno de los participantes indicó utilizar juegos de roles o dramatizaciones, ni actividades físicas o deportivas en sus clases.

Estos resultados indican que los docentes de la muestra tienen una preferencia por las actividades lúdicas que involucran la creatividad y la expresión artística de los estudiantes, como el dibujo y las manualidades. Asimismo, los juegos de mesa o juegos en grupo también son considerados efectivos por una parte de los participantes.

#### **4. Cómo percibe la respuesta de los estudiantes ante las actividades lúdicas propuestas ¿Ha observado algún impacto positivo en su motivación y participación?**

**Tabla 4:** Percepción de los estudiantes ante las actividades

Indicador	Cantidad	%
Sí, los estudiantes responden positivamente y se muestran motivados y participativos.	5	100%
Algunos estudiantes responden positivamente, pero otros no muestran mucho interés.	0	0%
No he notado un impacto significativo en la motivación y participación de los estudiantes.	0	0%
No estoy seguro/a.	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Gráfico IV:** Percepción de los estudiantes ante las actividades lúdica



### Análisis de Resultados

Al analizar los resultados de las respuestas proporcionadas por los participantes en relación a la respuesta de los estudiantes ante las actividades lúdicas propuestas por la guía, se puede observar que el 100% de los docentes encuestados perciben una respuesta positiva por parte de los estudiantes. Según los participantes, los estudiantes se muestran motivados y participativos ante las actividades lúdicas implementadas en el aula. Estos resultados indican que las actividades lúdicas propuestas por la guía han tenido un impacto positivo en la motivación y participación de los estudiantes, según la percepción de los docentes encuestados.

### 5. ¿Cuáles son los principales desafíos o barreras que enfrenta al implementar actividades lúdicas en el aula?

**Tabla 5:** Desafíos presentes para implementar actividades lúdicas

Indicador	Cantidad	%
Falta de tiempo para planificar y preparar actividades lúdicas.	0	0%
Falta de recursos o materiales adecuados.	5	100%
Resistencia o desinterés por parte de los estudiantes.	0	0%
Resistencia o desinterés por parte de otros docentes o la dirección de la institución.	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Gráfico V:** Desafíos presentes para implementar actividades lúdicas



### Análisis de Resultados

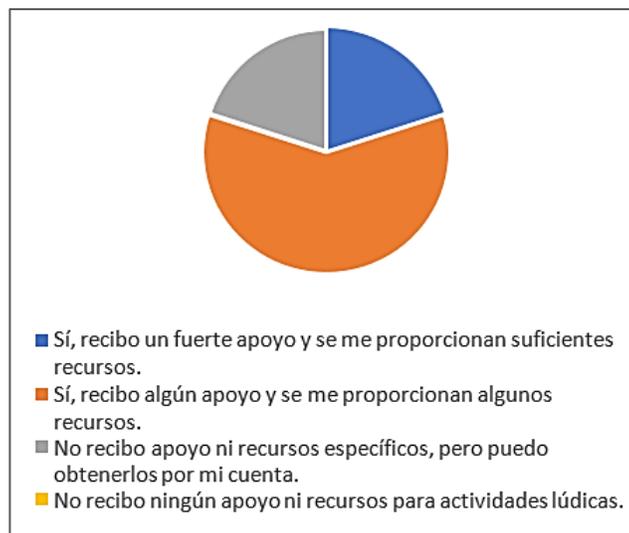
Al analizar los resultados de las respuestas proporcionadas por los participantes en relación a los desafíos o barreras que enfrentan al implementar actividades lúdicas en el aula, se puede observar que el 100% de los docentes encuestados considera que la falta de recursos o materiales adecuados es el principal desafío presente. Esto indica que los docentes encuentran dificultades para acceder a los recursos y materiales que limitan la variedad y la calidad de las actividades lúdicas que se pueden implementar en el aula, lo cual puede afectar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Es importante destacar que, en esta muestra específica, no se han reportado desafíos relacionados con la falta de tiempo para planificar y preparar actividades lúdicas, ni resistencia o desinterés por parte de los estudiantes, ni de otros docentes o la dirección de la institución.

### 6. ¿Recibe apoyo y recursos por parte de la institución educativa para incorporar actividades lúdicas en su planificación?

**Tabla 6:** Apoyo para adquirir material lúdico

Indicador	Cantidad	%
Sí, recibo un fuerte apoyo y se me proporcionan suficientes recursos.	1	20%
Sí, recibo algún apoyo y se me proporcionan algunos recursos.	3	60%
No recibo apoyo ni recursos específicos, pero puedo obtenerlos por mi cuenta.	1	20%
No recibo ningún apoyo ni recursos para actividades lúdicas.	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Gráfico VI:** Apoyo para adquirir material lúdico



### Análisis de Resultados

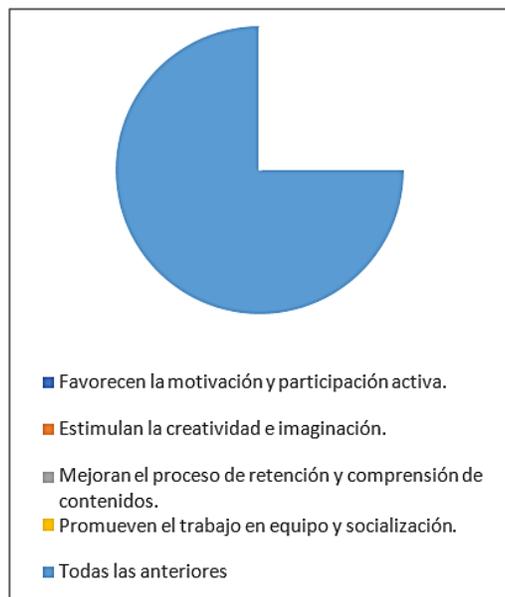
Al analizar los resultados de la pregunta sobre el apoyo y recursos recibidos por parte de la institución educativa para incorporar actividades lúdicas en la planificación, el 20% de los docentes encuestados indicó recibir un fuerte apoyo y se les proporcionan suficientes recursos para implementar actividades lúdicas en su práctica docente, el 60% manifestó recibir algún apoyo y se les proporcionan algunos recursos para actividades lúdicas, el 20% indicó no recibir apoyo ni recursos específicos, pero pueden obtenerlos por cuenta propia y finalmente, ningún docente encuestado reportó no recibir ningún apoyo ni recursos para actividades lúdicas.

### 7. ¿Qué beneficios considera que las actividades lúdicas brindan a los niños en su proceso de aprendizaje?

**Tabla 7:** Beneficios de las actividades lúdicas

<b>Indicador</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Favorecen la motivación y participación activa.	0	0%
Estimulan la creatividad e imaginación.	0	0%
Mejoran el proceso de retención y comprensión de contenidos.	0	0%
Promueven el trabajo en equipo y socialización.	0	0%
Todas las anteriores	5	100%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Gráfico VII:** Beneficios de las actividades lúdicas



### **Análisis de Resultados**

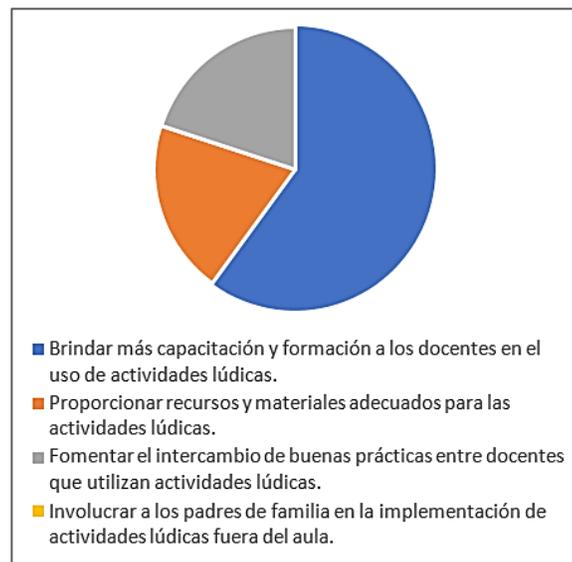
Al analizar los resultados de la pregunta sobre los beneficios de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños, se puede observar, el 100% de los docentes encuestados indicó que consideran que las actividades lúdicas brindan todos los beneficios mencionados, es decir, favorecen la motivación y participación activa, estimulan la creatividad e imaginación, mejoran el proceso de retención y comprensión de contenidos, y promueven el trabajo en equipo y socialización. Los docentes encuestados reconocen que las actividades lúdicas ofrecen una amplia gama de beneficios en el proceso de aprendizaje de los niños.

### **8. ¿Qué sugerencias o recomendaciones daría para mejorar la implementación de actividades lúdicas en el Subnivel de Preparatoria?**

**Tabla 8:** Sugerencias o recomendaciones para mejorar la implementación de actividades lúdicas

Indicador	Cantidad	%
1. Brindar más capacitación y formación a los docentes en el uso de actividades lúdicas.	3	60%
2. Proporcionar recursos y materiales adecuados para las actividades lúdicas.	1	20%
3. Fomentar el intercambio de buenas prácticas entre docentes que utilizan actividades lúdicas.	1	20%
4. Involucrar a los padres de familia en la implementación de actividades lúdicas fuera del aula.	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Gráfico VIII:** Sugerencias o recomendaciones para mejorar la implementación de actividades lúdicas



### Análisis de Resultados

Al analizar las respuestas de los docentes sobre las sugerencias o recomendaciones para mejorar la implementación de actividades lúdicas en el Subnivel de Preparatoria, se pueden observar las siguientes opciones y resultados:

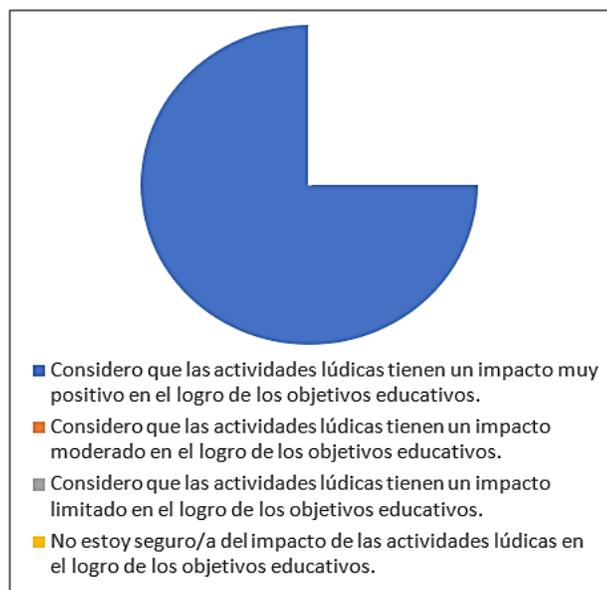
- 1. 3 docentes (60%) seleccionaron esta opción.
- 2.: 1 docente (20%) seleccionó esta opción.
- 3.: 1 docente (20%) seleccionó esta opción.
- 4.: Ningún docente seleccionó esta opción.

### 9. ¿Cómo evalúa el impacto de las actividades lúdicas en el logro de los objetivos educativos?

**Tabla 9:** Impacto de las actividades lúdicas

Indicador	Cantidad	%
Considero que las actividades lúdicas tienen un impacto muy positivo en el logro de los objetivos educativos.	5	100%
Considero que las actividades lúdicas tienen un impacto moderado en el logro de los objetivos educativos.	0	0%
Considero que las actividades lúdicas tienen un impacto limitado en el logro de los objetivos educativos.	0	0%
No estoy seguro/a del impacto de las actividades lúdicas en el logro de los objetivos educativos.	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Gráfico IX:** Impacto de las actividades lúdicas



### **Análisis de Resultados**

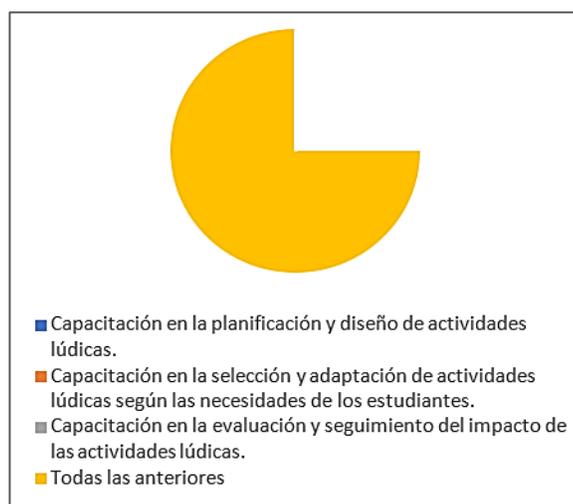
Según los resultados de la encuesta, se puede concluir que los participantes consideran que las actividades lúdicas tienen un impacto muy positivo en el logro de los objetivos educativos. El 100% de los encuestados está de acuerdo en que las actividades lúdicas son beneficiosas para el proceso de aprendizaje y contribuyen al logro de los objetivos educativos. Esta percepción refuerza la idea de que las actividades lúdicas son una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes, fomentar su participación activa, estimular su creatividad y mejorar la retención y comprensión de los contenidos. Al utilizar enfoques lúdicos en el aula, se logra un aprendizaje más significativo y una mayor conexión emocional con los temas abordados.

### **10. ¿Qué tipo de capacitación o formación considera necesaria para los docentes en relación a las actividades lúdicas?**

**Tabla 10:** Capacitación necesaria para los docentes

Indicador	Cantidad	%
Capacitación en la planificación y diseño de actividades lúdicas.	0	0%
Capacitación en la selección y adaptación de actividades lúdicas según las necesidades de los estudiantes.	0	0%
Capacitación en la evaluación y seguimiento del impacto de las actividades lúdicas.	0	0%
Todas las anteriores	5	100%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

**Gráfico X:** Capacitación necesaria para los docentes



### Análisis de Resultados

Según los resultados de la encuesta, todos los participantes están de acuerdo en que los docentes necesitan recibir capacitación en todas las áreas mencionadas relacionadas con las actividades lúdicas. El 100% de los encuestados considera que es necesario brindar capacitación en la planificación y diseño de actividades lúdicas, en la selección y adaptación de actividades lúdicas según las necesidades de los estudiantes, y en la evaluación y seguimiento del impacto de las actividades lúdicas. Esto indica que los docentes reconocen la importancia de adquirir conocimientos y habilidades específicas para implementar de manera efectiva las actividades lúdicas en el aula. Por ello, es fundamental que reciban la capacitación necesaria para maximizar el potencial de las actividades lúdicas y garantizar su impacto positivo en el logro de los objetivos educativos. Esto incluye no solo el conocimiento teórico, sino también la práctica y la reflexión sobre las experiencias y los resultados obtenidos.

### Conclusiones

En base a los objetivos planteados en el estudio "Actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje en los niños del Subnivel de Preparatoria en la Unidad Educativa 'Gabriela Mistral Nro. 1'", se presentan las siguientes conclusiones:

La fundamentación teórica respalda la relevancia de las actividades lúdicas para los niños en edad temprana. Mediante una exhaustiva revisión de la literatura especializada, se ha comprobado de manera contundente que estas actividades tienen un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños de temprana edad. Estas experiencias lúdicas fomentan su creatividad, motivación y habilidades de aprendizaje, proporcionándoles un entorno propicio para su crecimiento integral.

A través de la realización de encuestas, se ha obtenido información valiosa sobre la percepción que tienen los docentes acerca de las actividades lúdicas. Los resultados revelan los docentes de Subnivel de Preparatoria reconocen el valor de estas actividades en el proceso de aprendizaje de los niños. Destacando la capacidad de las actividades lúdicas para generar motivación, promover la participación activa de los estudiantes y facilitar la comprensión de los contenidos. Estos hallazgos respaldan aún más la importancia de integrar actividades lúdicas en el entorno educativo para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los niños sobre todo cuando se trata de temprana edad.

Como resultado de la investigación, se ha desarrollado una valiosa guía de actividades lúdicas destinada a apoyar a los docentes del Subnivel de Preparatoria, la cual ha sido cuidadosamente diseñada con el propósito de brindar ideas y recursos prácticos que permitan una implementación efectiva de las actividades lúdicas en el aula. Su objetivo principal es optimizar el proceso de enseñanza, proporcionando a los niños experiencias significativas de aprendizaje.

Los docentes podrán encontrar en esta guía una amplia variedad de actividades lúdicas, adaptadas a las necesidades y características de los niños en edad preescolar. Esta herramienta se convertirá en un recurso valioso que promoverá un entorno educativo estimulante y enriquecedor, en el cual los niños podrán desarrollar sus habilidades, fomentar su creatividad y disfrutar del proceso de aprendizaje de manera activa y divertida.

## Recomendaciones

Basándonos en las conclusiones obtenidas, se pueden formular las siguientes recomendaciones:

- Fortalecer la formación y capacitación de los docentes en relación a la implementación de actividades lúdicas en el aula. Es importante que los educadores adquieran conocimientos actualizados sobre las estrategias y enfoques pedagógicos que respaldan el uso efectivo de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje.
- Fomentar la colaboración y participación activa de los padres de familia en el uso de actividades lúdicas fuera del ámbito escolar. Se puede promover la realización de actividades lúdicas en el hogar, ofreciendo a los padres recursos y orientación para involucrarse en el proceso de aprendizaje de sus hijos de manera lúdica y divertida.

- Realizar seguimiento y evaluación continua de las actividades lúdicas implementadas. Es esencial evaluar regularmente el impacto de estas actividades en el proceso de aprendizaje de los niños, con el fin de realizar ajustes y mejoras en su implementación.
- Continuar investigando y evaluando el impacto de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños. Se sugiere realizar estudios longitudinales que permitan analizar a largo plazo los beneficios de estas actividades en el desarrollo integral de los niños y su rendimiento académico.

Estas recomendaciones se orientan hacia el aprovechamiento máximo de las actividades lúdicas como herramienta pedagógica, garantizando así una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa para los niños del Subnivel de Preparatoria.

### Bibliografía

- Alonso, N. (06 de 2021). EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA.  
**Obtenido de:**  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-3005.pdf?sequence=1#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad%20natural%20y%20espont%C3%A1nea,y%20experimentar%2C%20facilitando%20el%20desarrollo%20integral%20del%20ni%C3%B1o.>
- Buitrago, M. A. (2019). ACTIVIDADES LÚDICAS: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE QUE APORTAN A UNA FORMACIÓN INTEGRAL.  
**Obtenido de:**  
<https://revistaedu.co/secciones/tematicas-educativas/actividades-ludicas-experiencias-de-aprendizaje-que-aportan-a-una-formacion-integral/1412/#:~:text=Las%20actividades%20l%C3%ADmicas%2C%20permiten%20que%20las%20estudiantes%20experimenten,los%20comportam>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR.  
**Obtenido de:**  
[http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2550-5872020000300090](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-5872020000300090)
- Diario de Valladolid. (29 de 10 de 2020). 5 BENEFICIOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS.  
**Obtenido de:**  
<https://diariodevalladolid.elmundo.es/articulo/publirreportajes/5-beneficios-actividades-ludicas-aprendizaje-ninos/20201028115728388648.html>
- Editorial Etecé. (08 de 02 de 2022). APRENDIZAJE.  
**Obtenido de:**

<https://concepto.de/aprendizaje-2/#:~:text=Se%20entiende%20por%20aprendizaje%20al%20proceso%20a%20trav%C3%A9s,estudio%2C%20la%20observaci%C3%B3n%20el%20razonamiento%20o%20la%20instrucci%C3%B3n.>

- García-allen, J. (2016). LOS 13 TIPOS DE APRENDIZAJE: ¿CUÁLES SON?  
**Obtenido de:**  
<https://psicologiamente.com/desarrollo/tipos-de-aprendizaje>
- Ibarra Sandoval, F. L., & Ibarra Sandoval, F. L. (2015). DISEÑO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA EN NIVEL BÁSICO MEDIO BASADOS EN JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS.  
**Obtenido de:**  
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1509>
- King, R. (15 de 10 de 2020). ACTIVIDADES LÚDICAS QUÉ SON, CONCEPTO Y 10 EJEMPLOS (2023).  
**Obtenido de:**  
<https://glaboreo-com.ngontinh24.com/article/actividades-ludicas-que-son-concepto-y-10-ejemplos>
- Montagud Rubio, N. (10 de 06 de 2020). LAS 9 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE MÁS IMPORTANTES.  
**Obtenido de:**  
<https://psicologiamente.com/desarrollo/teorias-aprendizaje>
- Pérez Finol, A. E. (2019). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE NUESTROS NIÑOS.  
**Obtenido de:**  
<https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Revista Somos Mamas. (2022). ACTIVIDADES LÚDICAS PARA NIÑOS ¡IDEAS PARA JUGAR, APRENDER Y DIVERTIRSE!  
**Obtenido de:**  
<https://www.somosmamas.com.ar/para-chicos/actividades-ludicas-para-ninos/#:~:text=Las%20actividades%20l%C3%ADmicas%20para%20ni%C3%B1os%20son%20muy%20beneficiosas,y%2C%20del%20mismo%20modo%2C%20aprender%20a%20solucionar%20problemas.>
- Santacruz Montenegro, E. J. (2021). ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS DE TRES AÑOS.  
**Obtenido de:**  
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3673>
- Secretaria Nacional de Planificación. (04 de 09 de 2017). PLAN NACIONAL PARA EL BUEN VIVIR 2017 2021.  
**Obtenido de:**  
[https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-11/Documento\\_Plan-Nacional-Buen-](https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-11/Documento_Plan-Nacional-Buen-)

Vivir-2017-2021.pdf

- Toapanta Centeno, G. E. (03 de 2020). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO "D" DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOACASO EN EL PERÍODO LECTIVO 2018-2019.

**Obtenido de:**

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7449/1/MUTC-000898.pdf>

- UNICEF. (1990). TEXTO DE LA CONVENCION SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO.

**Obtenido de:**

<https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/texto-convencion>

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.