



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR EN LA MODALIDAD DE PROYECTO
DE INVESTIGACIÓN**

**REQUISITO PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA DE LA
ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE**

Tema:

Actividades lúdicas como estrategias para la promoción de la responsabilidad autónoma en estudiantes de Octavo EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”.

Autor:

Brayan Leonardo Espinar Echeverría

Tutor:

Lic. Jorge Alberto Quijije Vélez, Mg.

Manta – Manabí – Ecuador

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular – “Actividades lúdicas como estrategias para la promoción de la responsabilidad autónoma en estudiantes de Octavo EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”..”, bajo la autoría del estudiante **Brayan Leonardo Espinar Echeverría**, legalmente matriculado en la carrera de PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE, período académico 2025-2026(2), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problemático es “Actividades lúdicas como estrategias para la promoción de la responsabilidad autónoma en estudiantes de Octavo EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”..”

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, febrero de 2026.

Lo certifico,



Lic. Jorge Alberto Quijije Vélez, Mg.

Docente Tutor

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR

PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación: “Actividades lúdicas como estrategias para la promoción de la responsabilidad autónoma en estudiantes de Octavo EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”.”

Autor: **Brayan Leonardo Espinar Echeverría**

Fecha de Finalización: Enero del 2026

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal evaluar la influencia de las actividades lúdicas en las clases de Educación Física en el fortalecimiento de la responsabilidad autónoma de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”.

Declaración de Autoría:

Yo, **Brayan Leonardo Espinar Echeverría**, con número de identificación 1315350825, declaro que soy el autor original y **Lic. Jorge Alberto Quijije Vélez, Mg.**, con número de identificación 1307586600, declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de investigación: “Actividades lúdicas como estrategias para la promoción de la responsabilidad autónoma en estudiantes de Octavo EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”.”. Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

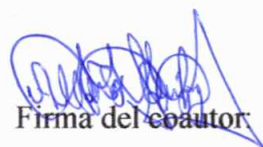
Derechos de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10, de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que represento, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.



Firma del Autor:

Brayan Leonardo Espinar Echeverría
C.I. 315350825



Firma del coautor:

Lic. Jorge Alberto Quijije Vélez, Mg.
C.I. 1307586600

Manta, enero de 2026

ÍNDICE

CERTIFICO	2
TABLAS	5
ILUSTRACIONES	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO	14
Actividad lúdica.....	14
Juegos cooperativos.....	18
Dinámicas grupales	23
Recursos didácticos.....	24
Responsabilidad autónoma	29
Tareas escolares.....	30
Participación	32
Las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía	34
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	36
Nivel y tipo de estudio	36
Análisis categorial del estudio	38
Población y muestra	39
Técnicas e instrumentos de investigación	40
Procedimiento para la recolección y análisis de resultados.....	42
CAPÍTULO III. RESULTADOS, HALLAZGOS Y DISCUSIONES	44
Ficha de observación.....	44
Entrevista semiestructurada	66
Grupos focales	68
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES	74
BIBLIOGRAFÍA.....	75

TABLAS

Tabla 1. Participa de forma activa y voluntaria en las actividades lúdicas	44
Tabla 2. Muestra disposición para cumplir con las reglas del juego o dinámica	46
Tabla 3. Asume responsabilidades dentro del grupo sin necesidad de que se le indique	47
Tabla 4. Cooperar con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades.....	49
Tabla 5. Toma decisiones propias sin esperar constantemente la aprobación del docente	50
Tabla 6. Utiliza el tiempo de la actividad de manera eficiente.....	52
Tabla 7. Respetar los turnos y roles asignados en las dinámicas grupales.....	53
Tabla 8. Demuestra iniciativa al proponer ideas o soluciones dentro de la actividad	55
Tabla 9. Persevera ante desafíos o errores durante el juego	56
Tabla 10. Se comunica de forma asertiva con sus compañeros durante la actividad.....	57
Tabla 11. Reflexiona sobre su participación al finalizar la actividad lúdica.....	59
Tabla 12. Cumple con los materiales requeridos para realizar la actividad.....	60
Tabla 13. Muestra interés y entusiasmo al participar en actividades de tipo lúdico	62
Tabla 14. Reconoce y acepta las consecuencias de sus acciones dentro del juego	63
Tabla 15. Aplica lo aprendido en las dinámicas en situaciones similares o cotidianas	64

ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Participa de forma activa y voluntaria en las actividades lúdicas.....	45
Ilustración 2. Muestra disposición para cumplir con las reglas del juego o dinámica.....	46
Ilustración 3. Asume responsabilidades dentro del grupo sin necesidad de que se le indique...	48
Ilustración 4. Cooperar con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades	49
Ilustración 5. Toma decisiones propias sin esperar constantemente la aprobación del docente	51
Ilustración 6. Utiliza el tiempo de la actividad de manera eficiente	52
Ilustración 7. Respeta los turnos y roles asignados en las dinámicas grupales	54
Ilustración 8. Demuestra iniciativa al proponer ideas o soluciones dentro de la actividad	55
Ilustración 9. Persevera ante desafíos o errores durante el juego.....	56
Ilustración 10. Se comunica de forma asertiva con sus compañeros durante la actividad	58
Ilustración 11. Reflexiona sobre su participación al finalizar la actividad lúdica	59
Ilustración 12. Cumple con los materiales requeridos para realizar la actividad	61
Ilustración 13. Muestra interés y entusiasmo al participar en actividades de tipo lúdico.....	62
Ilustración 14. Reconoce y acepta las consecuencias de sus acciones dentro del juego	63
Ilustración 15. Aplica lo aprendido en las dinámicas en situaciones similares o cotidianas	65

RESUMEN

La presente investigación analiza las actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para la promoción de la responsabilidad autónoma en estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo", considerando el juego como un recurso formativo que trasciende el entretenimiento y se integra al proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio se desarrolló desde un enfoque mixto, con un nivel descriptivo y un diseño no experimental, lo que permitió comprender el comportamiento, la participación y la toma de decisiones de los estudiantes en su contexto natural. Se utilizaron técnicas como el análisis de documentos, la observación participativa, los grupos focales y las entrevistas semiestructuradas para recolectar datos. Estas técnicas se basaron en herramientas que hicieron posible el análisis categorial de los datos. Los hallazgos indican que las dinámicas de grupo, los juegos cooperativos y la utilización de recursos didácticos lúdicos promueven el cumplimiento de responsabilidades, la colaboración, el respeto a las normas y la participación activa; no obstante, también se fijan restricciones en cuanto a la reflexión sobre el propio desempeño, la constancia ante problemas y el tomar iniciativas. Cuando las actividades lúdicas se planifican con un propósito pedagógico y se aplican de forma sistemática, contribuyen en gran medida a potenciar la responsabilidad autónoma. Por lo tanto, son una estrategia adecuada para optimizar la práctica del docente y fomentar un desarrollo completo en los alumnos.

Palabras claves: Actividades recreativa, responsabilidad, autónoma, educación general básica, juegos cooperativos, práctica pedagógica.

ABSTRACT

This research analyzes play-based activities as pedagogical strategies for promoting autonomous responsibility in eighth-grade students at the "Juan Montalvo" Catholic School, considering play as a formative resource that transcends mere entertainment and integrates into the teaching-learning process. The study employed a qualitative approach, with a descriptive level and a non-experimental design, allowing for an understanding of student behavior, participation, and decision-making within their natural context. Data collection techniques included document analysis, participant observation, focus groups, and semi-structured interviews. These techniques relied on tools that facilitated categorical data analysis. The findings indicate that group dynamics, cooperative games, and the use of playful teaching resources promote fulfilling responsibilities, collaboration, respect for rules, and active participation; however, they also impose limitations regarding reflection on one's own performance, perseverance in the face of problems, and initiative. When recreational activities are planned with a pedagogical purpose and applied systematically, they greatly contribute to fostering independent learning and responsibility. Therefore, they are a suitable strategy for optimizing teaching practice and promoting holistic development in students.

Keywords: Recreational activities, responsibility, independent learning, basic education, cooperative games, pedagogical practice.

INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea se encuentra inmersa en un proceso de transformación que exige replantear los enfoques tradicionales de enseñanza, con el fin de responder a las demandas sociales, culturales y pedagógicas de un mundo en constante cambio. En este escenario, la formación de los estudiantes no puede limitarse a la adquisición de conocimientos conceptuales, sino que debe orientarse al desarrollo integral de la persona, promoviendo valores, actitudes y habilidades que le permitan actuar de manera autónoma, responsable y participativa dentro y fuera del contexto escolar. En esta dirección, la institución educativa juega un papel esencial en la formación de individuos reflexivos, críticos y dedicados a su propio aprendizaje y a la convivencia social.

Uno de los retos más significativos en la educación básica general es fomentar la autonomía responsable de los alumnos dentro del ámbito educativo. Esta habilidad se combina con la capacidad de autorregular el comportamiento, establecer compromisos, llevar a cabo tareas, tomar decisiones conscientes y asumir la responsabilidad por las consecuencias de los propios actos (Mena, 2018). Sin embargo, varias investigaciones han evidenciado que una parte significativa del estudiantado presenta inconvenientes para desarrollar estas competencias, especialmente cuando los procesos de enseñanza-aprendizaje se sustentan en metodologías tradicionales centradas en la transmisión de contenidos, la memorización y la dependencia constante del docente (Moreira et al, 2021).

Por ello, las actividades lúdicas se posicionan como una opción pedagógica pertinente para favorecer aprendizajes significativos y el desarrollo de la autonomía estudiantil. El juego, como actividad propia del ser humano, es un medio natural para el descubrimiento, la socialización y el desarrollo del conocimiento. La lúdica, en términos educativos, posibilita integrar la emoción, el movimiento, la creatividad y la interacción social, lo que crea ambientes de aprendizaje dinámicos e inspiradores que hacen posible una participación activa del alumno

(Candela & Benavides, 2020). Según (Putton & Cruz, 2021), las actividades lúdicas fomentan la expresión oral y corporal, la toma de decisiones, la cooperación y la imaginación, elementos que impactan directamente en el progreso de la autonomía y la responsabilidad.

La presente investigación se centra en las actividades lúdicas como estrategias pedagógicas, analizadas sobre su incidencia en el desarrollo de la responsabilidad autónoma en estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica. Este objeto se sitúa en el campo de la pedagogía de la actividad física y el deporte, disciplina que identifica el valor educativo del movimiento, el juego y la interacción corporal como medios para el desarrollo integral del estudiante. La lúdica, desde este campo de acción, no es vista únicamente como diversión, sino como un instrumento pedagógico con una intención formativa que puede fomentar actitudes responsables, habilidades sociales y valores.

Además, el cumplimiento de las tareas escolares está relacionado con el problema, lo que muestra cuán comprometido y responsable es el alumno en relación a su aprendizaje. Según (Martínez et al, 2020), si no se emplean estrategias motivadoras, una carga excesiva de tareas puede producir rechazo hacia el estudio, estrés y desinterés. Las actividades lúdicas, en respuesta a esto, posibilitan cambiar la percepción del aprendizaje al combinar el esfuerzo y el placer, lo cual promueve un enfoque positivo hacia las obligaciones académicas. El estudiante que participa en juegos pedagógicos asume distintos papeles, toma decisiones y afronta las consecuencias, lo cual favorece la formación de una responsabilidad más autónoma y consciente.

En el contexto educativo el objeto de estudio se ha identificado una problemática relacionada con el limitado desarrollo de la responsabilidad autónoma en los estudiantes. Por medio de la observación del entorno educativo y del análisis de prácticas pedagógicas, en la investigación se evidencia que muchos estudiantes presentan dificultades para cumplir tareas escolares de manera independiente, asumir roles dentro del trabajo grupal, respetar normas sin

supervisión constante y tomar decisiones sin depender de la aprobación del docente. Esta situación se ve fortalecida por prácticas educativas que enfatizan el control externo y la instrucción directiva, disminuyendo en gran medida las oportunidades para que el estudiante asuma un rol protagónico en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

El planteamiento del problema de esta investigación surge, por tanto, de la necesidad de identificar y analizar estrategias pedagógicas que permitan fortalecer la responsabilidad autónoma en los estudiantes de Octavo EGB. En esta investigación múltiples autores coinciden en que la autonomía no se desarrolla de manera espontánea, sino que requiere de experiencias educativas intencionadas que promuevan la toma de decisiones, la autorregulación y el compromiso personal (Mena, 2018) y (Moreira et al, 2021). Es por ello que, las actividades recreativas, en particular los juegos colaborativos y las dinámicas de grupo, brindan un contexto favorable para que los alumnos adopten responsabilidades, cooperen con sus compañeros, acaten normas y piensen sobre su comportamiento en el grupo.

De acuerdo con lo expuesto, se plantea el siguiente problema científico ¿Cómo las actividades lúdicas en las clases de Educación Física influyen en el fortalecimiento de la responsabilidad autónoma de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”?

El objeto de estudio en correspondía con el problema es el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El objetivo general de la investigación para dar respuesta al problema planteado es: Evaluar la influencia de las actividades lúdicas en las clases de Educación Física en el fortalecimiento de la responsabilidad autónoma de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Juan Montalvo”.

A partir de este objetivo general, se desprenden los siguientes objetivos específicos:

1. Determinar los antecedentes históricos y teóricos acerca de la influencia de las actividades lúdicas en las clases de Educación Física en la responsabilidad autónoma en los escolares.
2. Determinar las actividades lúdicas utilizadas en las clases de Educación Física de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo".
3. Caracterizar cómo las actividades lúdicas utilizadas en las clases de Educación Física influyen en el fortalecimiento de la responsabilidad autónoma de los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo".

La investigación actual se lleva a cabo con un enfoque mixto, no experimental y descriptivo desde el punto de vista metodológico. Esto hace posible entender el fenómeno bajo estudio en su entorno natural sin manipular variables (Arias & Covinos, 2021). Las entrevistas, los grupos focales y la observación participativa son métodos fundamentales para examinar cómo los alumnos interactúan, se involucran y toman responsabilidades a lo largo de actividades recreativas. Esta perspectiva permite entender a fondo las vivencias de los alumnos, además de las percepciones de los docentes sobre el efecto del juego en la formación de la autonomía.

La contribución de la investigación se dirige tanto al ámbito práctico como al teórico. Desde el punto de vista teórico, la investigación, al combinar contribuciones de la pedagogía, la psicología educativa y la educación física, refuerza el análisis del juego como táctica pedagógica para desarrollar la responsabilidad autónoma. Brinda, desde el enfoque práctico, orientaciones y pruebas para la puesta en marcha de actividades recreativas dentro del aula, lo que ayuda a optimizar la práctica docente y a formular propuestas metodológicas adaptadas al

contexto. Es por ello, el trabajo no solo se encarga de describir una experiencia, sino que además sugiere un análisis crítico acerca de la necesidad de cambiar los métodos educativos tradicionales.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

Actividad lúdica

Las actividades de carácter lúdico son esenciales porque estimulan el aprendizaje y el desarrollo del niño. Esto ocurre porque les posibilitan desarrollar su imaginación, investigar el entorno en el que viven, expresar su perspectiva personal del mundo por medio de la creatividad a través del lenguaje corporal y oral, además de fomentar habilidades socioemocionales y psicomotoras que se producen en sus interacciones con adultos y compañeros; todo esto tiene un impacto directo en su autonomía (Putton & Cruz, 2021).

Para entender este término, se establece que la actividad lúdica es vista como el modo natural de integrar a los alumnos en su entorno, adquirir conocimientos, interactuar con otros y comprender las reglas y el funcionamiento de la sociedad a la que pertenecen. Por lo tanto, la lúdica es un componente esencial de este proceso de socialización y debe basarse en los principios que guían la educación: la integralidad, la participación y el juego. Este enfoque tiene como objetivo el crecimiento de las dimensiones comunicativa, cognitiva, socio-afectiva, corporal, ética, estética y espiritual (Candela & Benavides, 2020).

Por lo tanto, las actividades lúdicas son estrategias esenciales que deben implementarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se ha constatado que sin ellas el rendimiento de los estudiantes es bajo. El juego es esencial en la vida de todos los seres humanos, ya que contribuye a desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes, lo cual propicia un aprendizaje significativo (Guzmán & Zambrano, 2017).

Importancia de actividad lúdica

Se ha considerado que el juego, en el campo de la educación, es un método para preparar a los niños pequeños con habilidades necesarias para hacer frente a las tareas de la

vida diaria más adelante. Así, el juego didáctico se define como una actividad recreativa placentera que contribuye al desarrollo de habilidades a través de la participación activa y afectiva del alumnado; por lo tanto, en este contexto, el aprendizaje creativo se convierte en una experiencia gratificante.

El juego didáctico es un método que puede emplearse en todos los niveles, pero a menudo se utiliza mínimamente debido al desconocimiento de sus numerosas ventajas. Las actividades lúdicas comprenden instantes de simbolización o apropiación abstracto-lógica de experiencias, así como momentos de acción pre reflexiva, con el fin de alcanzar metas educativas curriculares. Esta estrategia tiene una serie de metas que se enfocan en la práctica de habilidades en un área específica.

No obstante, hay varios elementos que el juego y la educación tienen en común: la intención de superarse; la práctica y el entrenamiento que llevan al desarrollo de habilidades y capacidades; es decir, el empleo de estrategias conduce al éxito y contribuye a superar obstáculos. En este contexto, lo lúdico aporta múltiples ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En él participan elementos que favorecen la concentración del alumno en el contenido o la materia, lo cual promueve la adquisición de conocimientos y la mejora de habilidades (Candela & Benavides, 2020).

Por lo tanto, para autores como (Gómez et al, 2015), la actividad lúdica estimula la autoconfianza, la autonomía y el desarrollo de la personalidad en las personas, lo que hace de esta una de las actividades recreativas y educativas más importantes.

Asimismo, esta actividad se ha llevado a cabo de manera espontánea y natural en todas las culturas; sin embargo, para que pueda ser estimulada, es fundamental que los profesores promuevan espacios y momentos apropiados para compartirla.

Por lo tanto, para promover el aprendizaje es esencial crear un entorno apropiado y tener en cuenta la creatividad, el juego, la participación y la tecnología al desarrollar actividades que permitan ambientes óptimos de conocimiento. La participación de los alumnos es esencial en el proceso para alcanzar la interacción y la interactividad, por lo que es necesario, la interacción (la acción mutua con alguien) y la interactividad (la acción mutua con algo) son las maneras fundamentales de participar (Londoño et al, 2018).

Beneficios de la actividad lúdica

Sobre todo, estas estrategias fomentan la motivación intrínseca, el interés y la curiosidad por aprender, se presenta el desarrollo de capacidades sociales, como la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo. Permitiendo así a los estudiantes aprender de manera más autónoma, desarrollar la creatividad y mejorar su capacidad de resolución de problemas. Así también, promueven la inclusión al adaptarse a las necesidades y preferencias de cada estudiante (Arnau, 2022).

Por consiguiente, el juego logra muchos beneficios a los niños, tales como: razonar, planificar, tomar decisiones y resolver problemas de forma divertida y motivadora. A través de juegos y actividades lúdicas, los estudiantes pueden desarrollar habilidades como es: la clasificación, la seriación, el reconocimiento de patrones y la resolución de conflictos (Quintanilla, 2021).

De acuerdo a esto, la estrategia lúdica ofrece diversos beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. En primera instancia, promueve la motivación y el interés por aprender, ya que, en sí, el juego y la diversión generan un ambiente propicio para la participación y el compromiso con las actividades. De igual manera, al presentar a los alumnos situaciones retadoras en los juegos, fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas como la toma de decisiones, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. En otras palabras,

fortalece la creatividad y la imaginación, al permitir que los estudiantes exploren diferentes alternativas y soluciones en un entorno lúdico. En definitiva, la estrategia lúdica favorece también la socialización y el trabajo en equipo, ya que promueve la interacción entre los alumnos y el trabajo conjunto para lograr metas compartidas (Garcés, 2019).

Para enfatizar, el juego puede cambiar de manera disruptiva y radical el proceso de enseñanza-aprendizaje si se utiliza como metodología pedagógica. En otras palabras, cuando se emplea el juego como táctica de aprendizaje, los alumnos se comprometen de forma activa y participativa, lo que favorece su interés y motivación por aprender. Además, el aprendizaje lúdico favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales como: el autocontrol, la empatía y la gestión de emociones. En otras palabras, promueve la creatividad, la imaginación, el desarrollo personal y social de los estudiantes, favoreciendo su capacidad de resolución de problemas de manera creativa, ayudándolos a pensar fuera de lo habitual. Por lo tanto, al ser divertido y emocionante, el juego genera un medio adecuado para el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso educativo (Marín, 2018).

Entonces el juego, como tal, ofrece un entorno seguro y motivador en el que todos los estudiantes puedan participar y aprender colaborativamente, creando lazos de amistad y promoviendo la empatía y por supuesto el respeto hacia los demás. Por ende, el juego proporciona un ambiente motivador que favorece la participación activa y el desarrollo de habilidades, ayudando a los estudiantes a superar desafíos de manera más efectiva y a sentirse sumamente comprometidos en su proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo así la inclusión y el sentido de pertenencia en el aula.

Juegos cooperativos

(Villarreal et al, 2024) afirman que los juegos cooperativos son actividades físicas en las que los participantes deben colaborar para encontrar la manera de obtener un rendimiento efectivo, mediante la interacción y contribución de cada uno.

En otras palabras, un juego cooperativo es aquel en el que los jugadores no compiten entre sí; más bien, persiguen una meta común y ganan o pierden juntos. La diversión surge de la camaradería del juego y del reto de ser el único jugador (o equipo) que sigue en pie cuando los demás son eliminados (Calvar et al, 2021).

Como afirma (Jaramillo et al, 2021) en un juego cooperativo, nadie está excluido porque lo que está excluido es la motivación de superar a los demás para sobresalir.

A través del juego cooperativo, puede aprender cuándo la competencia y la cooperación son pertinentes, por lo cual es fundamental para la educación y el desarrollo del estudiante. Aprender a trabajar con compañeros y docentes puede hacer o deshacer la educación, los deportes y la vida familiar. No es sorprendente que la cooperación sea una parte importante del desarrollo social de los niños.

Beneficios de los juegos cooperativos

A continuación, según lo expuesto por (Baquero & Castro, 2022), se puntualizan los principales beneficios de los juegos cooperativos:

- Fomenta la cooperación como habilidad.
- Desarrolla habilidades de comunicación.
- Aporta la empatía.
- Asiste a los niños en el desarrollo y la comprensión de la noción de confianza.

- Enseña para resolver los problemas que puedan aparecer a lo largo del juego.
- Promoviendo el diálogo, desarrollan su limitado vocabulario.
- Fomenta las capacidades de escucha.
- Promueve la confianza en uno mismo y el amor propio.
- Mejora el idioma y las capacidades de negociación.
- Instruye a los niños para que sigan las instrucciones.

Los juegos cooperativos en la enseñanza de la Educación Física

Para enfatizar, los juegos colaborativos en la Educación Física se afianzan como una estrategia metodológica que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje de los objetivos educativos de manera significativa, involucrando a todos los estudiantes en la misma medida.

Mientras que, en la etapa de educación infantil, las actividades más eficaces para el desarrollo integral del niño se fundamentan en la participación activa y el juego. Por lo tanto, la metodología del aprendizaje cooperativo, a través de distintos estilos de enseñanza, permite que los niños formen parte de pequeños grupos con habilidades diversas, trabajando juntos hacia una meta común (Baquero & Castro, 2022).

En este contexto, el desarrollo de competencias sociales, como la comunicación o el cambio de roles, se vuelve fundamental. Por ende, los juegos cooperativos, tanto formativos como reglados, poseen gran capacidad para así captar la atención de los estudiantes, superando incluso las metodologías más tradicionales.

A juicio de (Vásquez et al, 2025) recalcan que los docentes reconocen que ninguna otra actividad educativa logra despertar tanto interés en los niños como una dinámica lúdica bien elaborada y detallada.

Por lo tanto, mediante el juego, los alumnos no solo permanecen más concentrados, sino que además fomentan una participación activa en el equipo, reforzando su sentido de responsabilidad y compromiso compartido. Aun cuando un alumno verbaliza la relevancia de colaborar, es en el juego donde se muestra efectivamente su voluntad de motivar, contribuir y recoger la participación de sus pares. Entonces, el juego cooperativo se convierte en una herramienta pedagógica eficiente para promover la implicación, el liderazgo compartido y el trabajo en equipo dentro y fuera del aula.

Características de los juegos cooperativos en Educación Física

En otras palabras, para implementar el juego cooperativo como estrategia en las clases de Educación Física, (Velázquez, 2016); (Garvi et al, 2022), citados por (Salinas & Torres, 2023), señalan que es necesario conocer ciertas características que facilitarán un uso más extenso y eficaz de los beneficios que estos brindan, tales como:

- Los jugadores tienen un objetivo conjunto que deben lograr en equipo. Este puede ser: resolver un rompecabezas, vencer a un enemigo fuerte, cumplir con una misión o llegar a una puntuación determinada.
- La cooperación entre los jugadores es fundamental, deben coordinar sus acciones y así llegar a la meta. Para ello, tienen que comunicarse, planear estrategias, tomar decisiones en conjunto y compartir de forma eficaz sus sugerencias, ideas y planes. En otras palabras, los miembros necesitan trabajar juntos.
- Para progresar en el juego, los jugadores a menudo intercambian información, recursos, estrategias o conocimientos entre ellos.

- Aunque colaboren juntos, estos juegos suelen tener retos y dificultades, como la presencia de rivales controlados por el juego, limitaciones en los recursos disponibles o restricciones de tiempo que los jugadores tienen que superar.
- Es imprescindible que los jugadores sean solidarios y se apoyen unos a otros, ya que, si uno de ellos enfrenta dificultades, necesita ser asistido, recibir consejos y colaborar para superar los retos.
- Es crucial que este muestre la responsabilidad compartida, porque si se logra el objetivo, todos ganan juntos. Si no lo consiguen, todos pierden juntos.
- Para promover la diversidad y la complementariedad de habilidades entre los jugadores, es fundamental que estos asuman roles distintos con capacidades particulares.
- Es necesario que las situaciones a las que se enfrenten los jugadores incluyan la solución de problemas y el desarrollo de competencias sociales para fomentar el aprendizaje y el crecimiento personal, mediante la comunicación, la toma de decisiones y la empatía.

Beneficios de los juegos cooperativos en Educación Física

(Salinas & Torres, 2023) afirman que este tipo de juegos promueve una serie de beneficios, entre los que sobresalen:

- Aprendizaje de habilidades sociales, como la toma de decisiones en equipo, la empatía y la comunicación efectiva, ya que los estudiantes adquieren el conocimiento para trabajar en conjunto, escuchar al otro y solucionar conflictos de forma constructiva.

- Promoción del trabajo en equipo, ya que este tipo de juegos exigen que los estudiantes cooperen entre ellos para lograr un objetivo compartido, lo cual les ayuda a entender lo importante que es el trabajo en equipo y a valorar las aportaciones individuales dentro del grupo.
- Fomento de la actividad física, ya que son juegos activos en todo momento y esto ayuda a que los estudiantes mantengan una buena salud y condición física. Estos juegos, por ser entretenidos y estimulantes, promueven un modo de vida activo a largo plazo en la mayoría de los casos.
- Inclusión y diversidad, pues tienen la capacidad de adaptarse an estudiantes de variados niveles físicos y habilidades. Esto fomenta la inclusión y posibilita que todos los alumnos se sientan apreciados y participen en el aula.
- Desarrollo de capacidades motoras, dado que frecuentemente incluyen ejercicios y movimientos que contribuyen al desarrollo de habilidades motrices fundamentales para el crecimiento físico, como saltar, correr, lanzar o atrapar.
- Minimizan la competencia negativa y el sentimiento de derrota, de tal forma que consigue a reducir el estrés y la ansiedad relacionados con el desempeño y hacer que las clases sea más satisfactorias para todos los estudiantes.
- Fortalecimiento de la autoestima, ya que es necesario trabajar en equipo y vivir el éxito como grupo, lo cual a su vez refuerza la confianza en uno mismo al sentirse parte de algo.
- Aprendizaje significativo, que se obtiene al diseñar e incorporar componentes pedagógicos, como la resolución de problemas, el desarrollo de estrategias y la comprensión de ideas; con la idea de que los estudiantes aprendan más eficientemente por medio de la experiencia práctica.

- Fomenta el entretenimiento y la participación activa, dado que estos juegos suelen ser más entretenidos y atractivos para los estudiantes. Por otro lado, en los juegos competitivos se incrementa su entusiasmo y participación en clase.

Según esto, los juegos cooperativos ofrecen una serie de ventajas que trascienden lo físico. Por lo tanto, los juegos contribuyen al desarrollo social, emocional y cognitivo de los alumnos. Estos juegos, además, fomentan una cultura de cooperación y ayuda mutua, lo cual produce un efecto positivo en el bienestar general de todos los participantes.

Dinámicas grupales

Un grupo puede definirse como varias personas que se unen para lograr una tarea u objetivo en particular. La dinámica de grupo se refiere a las características de actitud y comportamiento de un grupo. La dinámica de grupo se refiere a cómo se forman los grupos, su estructura y proceso, y cómo funcionan. Las dinámicas de grupo son relevantes tanto en grupos formales como informales de todo tipo. En un entorno organizacional, los grupos son una entidad organizacional muy común y el estudio de los grupos y la dinámica de grupos es un área importante de estudio en el comportamiento organizacional (Protasov & Protasova, 2021).

De acuerdo con (Cone & Unni, 2020), la dinámica de grupo se ocupa de las actitudes y los patrones de comportamiento de un grupo. La dinámica de grupo se refiere a cómo se forman los grupos, cuál es su estructura y qué procesos se siguen en su funcionamiento. Por lo tanto, se ocupa de las interacciones y fuerzas que operan entre grupos.

Según sus sentimientos y emociones, los miembros de un grupo forman una percepción común. La relación psicológica interactiva en la que los miembros de un grupo forman esta percepción común es en realidad "dinámica de grupo". La frase Dinámica de Grupo contiene dos palabras:

- **Dinámica:** el flujo de actividades coherentes que, según lo previsto, conducirán al grupo hacia el establecimiento de sus metas establecidas.
- **Grupo:** una unidad social de dos o más individuos que tienen en común un conjunto de creencias y valores, siguen las mismas normas y trabaja para un objetivo común. Los miembros del grupo comparten un conjunto de propósitos, tareas u objetivos comunes (Morente et al, 2020).

Para (Leon, 2023) las dinámicas grupales son importantes para fortalecer el vínculo entre las familias y las instituciones educativas.

Recursos didácticos

Cabe destacar que los recursos didácticos, son un conjunto de elementos que facilitan la ejecución de una clase, lo cual favorece el proceso enseñanza-aprendizaje. Por ende, estos contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un contenido determinado, tal como, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, como también a la formación del desarrollo integral (Gordillo, 2020).

De acuerdo con (Cedeño et al, 2023), menciona que, una amplia gama de recursos didácticos proporciona oportunidades para la práctica y la aplicación de conocimientos tanto en diferentes contextos como situaciones, y que estos deben estar acompañados de recursos tecnológicos, dotando hoy en día de gran importancia a los Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), donde los estudiantes pueden experimentar con diferentes herramientas y métodos, lo que facilita una comprensión más completa y profunda de los conceptos. Es decir, promueve el pensamiento crítico y reflexivo, así mismo, como la resolución de problemas, ya que los estudiantes pueden abordar los mismos conceptos desde múltiples perspectivas dependiendo de su entorno.

De hecho, a pesar de estas restricciones, es alentador observar que hoy en día los docentes utilizan material didáctico alineado con los contenidos de las asignaturas. Sin embargo, la fabricación de estos materiales por parte de los docentes o de los estudiantes puede ser insostenible a largo plazo y, depende en gran medida de la creatividad y esfuerzo individual.

De acuerdo con (Aldeán et al, 2023), la creatividad en la actualidad desempeña un papel crucial en la creación de material didáctico. Al emplear enfoques creativos, los docentes pueden diseñar recursos visuales y narrativos atractivos, incorporar juegos y actividades interactivas, aprovechar la tecnología, naturaleza, materiales reciclados, y, por supuesto, fomentar la participación activa a través de materiales concretos. Incluso, la creatividad se extiende a actividades artísticas y de manualidades, así como, a desafíos que estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas de los estudiantes. En última instancia, esta creatividad no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico, sino que también facilita la comprensión profunda y duradera de los conceptos.

Características de los recursos didácticos

Los docentes para el desarrollo de un recurso didáctico deben considerar como características: los contenidos o información que va a ser explicada en clase, espacio donde se va a desarrollar la clase, si se cuenta con el tiempo para el desarrollo del recurso didáctico a utilizar y exigencias o necesidades por parte de los alumnos (Paredes, 2017).

En contraposición a lo mencionado por (Jaramillo, 2018) los recursos didácticos utilizados para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje cumplen con las siguientes características:

- **Debe ser comunicativo:** Es decir, debe presentar una fácil comprensión por parte del público al que se va a dirigir. Es así, que los estudiantes deben

transformar el contenido del recurso didáctico por medio de sus propias palabras.

- **Debe presentar una estructura adecuada:** El recurso didáctico debe contar con un alto índice de coherencia en cada una de sus partes y en el desarrollo. Por lo que los estudiantes deben identificar el para qué de las enseñanzas y las actividades realizadas.
- **Debe ser pragmático:** Debe contar con cada uno de los recursos suficientes con el fin de que puedan verificar y ejercitar los conocimientos que son adquiridos por el estudiante.

Importancia de los recursos didácticos

En la opinión de (Vargas, 2017) los recursos didácticos como ayuda pedagógica son de suma importancia porque favorecen el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, así mismo:

- Apoyo en la presentación de los contenidos de la asignatura.
- Intermediario en el encuentro del estudiante con la realidad de su entorno.
- Consolidar el aprendizaje de los conocimientos.

Funciones que desarrollan los recursos didácticos

Es importante señalar que tanto los recursos materiales como los didácticos deben cumplir con una serie de funciones básicas de soporte de los contenidos curriculares y convertirse en elementos esenciales en las actividades de enseñanza-aprendizaje (Moreno, 2020).

Por lo tanto, se debe cumplir principalmente con las siguientes funciones:

- **Función de motivación:** estas deben tener la capacidad de atraer a los alumnos a través de un poder atractivo que se caracteriza por las formas, los colores, el tacto, las acciones, las sensaciones, etc.
- **Función estructuradora:** es imprescindible que se establezcan como medios entre la realidad y el saber, hasta llegar al grado de llevar a cabo funciones de organización del aprendizaje y de ser una alternativa a la misma realidad.
- **Función didáctica:** es esencial y fundamental que haya una coherencia entre los recursos materiales disponibles y los objetivos y contenidos a enseñar.
- **Función facilitadora del aprendizaje:** los recursos ayudan a concretar y dirigir la labor docente en la transmisión de aprendizajes o conocimientos, tomando en consideración que su selección depende de las necesidades específicas del grupo de clase, que son las que establecen las prácticas pedagógicas en los centros educativos.
- **Función de apoyo al docente:** hace referencia a la necesidad del profesor de emplear recursos que le hagan más fácil su labor docente en áreas como programación, enseñanza, evaluación, registro de datos, control y otras.

Clases de recursos didácticos

Para (Avalos, 2019) los recursos didácticos presentan una serie de clasificaciones en base a ciertos contextos y los soportes, mismos que se detallan de la siguiente manera:

- **Personales:** Incorpora todo el sistema de influencias que se encuentran en el entorno donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Materiales:** Estos se dividen en materiales impresos, informáticos y audiovisuales.

- **Interactivos:** Permite el desarrollo de una comunicación en los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Informativos:** Evidencian únicamente mensajes preestablecidos.
- **Organizativos:** Permite que cada una de las actividades sean individualizadas para cada uno de los estudiantes.

Utilización de recurso didáctico

Como afirma (Esteves et al, 2018) la utilización de los recursos didácticos con los estudiantes de por si siempre debe estar planificada, es por ello que, se plantean tres apoyos clave:

- **El apoyo tecnológico:** Nos aseguraremos de que todo el material didáctico funcione y esté en buen estado y listo para utilizarlo en clases.
- **El apoyo didáctico:** Realizar una revisión del material y preparar las actividades adecuadas a nuestros alumnos.
- **El apoyo organizativo:** Nos cercioramos de la disponibilidad de los espacios y pensar la manera en la que distribuiremos a los estudiantes, la metodología que emplearemos o el uso libre del material.

Creación de un recurso didáctico

En la opinión de (Castro, 2017) para crear un recurso didáctico se debe tener en cuenta cuestiones como:

- **Qué se quiere enseñar al estudiante:** Tener el objetivo claro y una buena planificación de la clase.

- **Explicaciones claras y sencillas:** Se realizará un desarrollo previo de las mismas y los ejemplos que se van a aportar en cada momento.
- **La cercanía del recurso:** Es decir, que sea conocido y accesible para el estudiante.
- **Apariencia del recurso:** Que tenga que ver con el tema de la clase, y que su tamaño sea el adecuado para una mejor visibilidad de los estudiantes.
- **Interacción del alumno con el recurso:** Qué el alumno conozca el recurso y cómo manejarlo.

Ventajas asociadas a la utilización de recursos didácticos

Según (Chancusig et al, 2019) los recursos didácticos son medios de comunicación que promueven el aprendizaje de los estudiantes, por lo que presentan las siguientes ventajas:

- Son fáciles de usar.
- Permiten profundizar en algún tema, presentando casos o ejemplos.
- Son fáciles de llevar de un lugar a otro.
- Resulta motivador para los alumnos.
- Son un vehículo de fuentes primarias.
- Son eficaces como medios para suministrar información rápida.

Responsabilidad autónoma

Es fundamental fomentar el desarrollo integral de los niños, pues es esencial inculcarles, entre otras cosas, la importancia de ser autónomos. Esto les permitirá crecer con

criterio y adquirir habilidades para afrontar situaciones y tomar responsabilidades en sus actividades para lograr sus objetivos (Rincón et al, 2023).

De igual modo, es relevante señalar que la autonomía en el aprendizaje es esencial para el desarrollo completo de los niños, ya que les posibilita gestionar y regular sus propios procesos de aprendizaje. Además, se promueve su autonomía y hasta su responsabilidad, lo cual es fundamental para que crezca adecuadamente tanto a nivel personal como académico.

De otra manera, la autonomía, entendida como la capacidad de tomar decisiones coherentes con un pensamiento crítico y reflexivo, así como de llevar a cabo acciones individualmente teniendo en cuenta las propias necesidades, características, posibilidades y limitaciones; considerando también el contexto en el que se encuentra uno mismo y las repercusiones que estas acciones pueden tener (Mena, 2018).

Desde la perspectiva de (Moreira et al, 2021), es fundamental fomentar la autonomía en los niños desde una edad temprana para que su aprendizaje sea enriquecedor, porque les proporciona seguridad en sí mismos y en sus habilidades, así como les enseña a asumir riesgos y a valorar sus posibilidades de éxito.

Tareas escolares

La carga de trabajos escolares es un elemento clave en los sistemas educativos, visto tradicionalmente como un mecanismo para fortalecer el aprendizaje y fomentar la disciplina en los estudiantes. No obstante, en numerosos escenarios, la cantidad de tareas que se les asignan a los estudiantes parece sobrepasar sus habilidades y el tiempo que tienen disponible, lo cual suscita inquietud entre docentes y padres (Martínez et al, 2020).

Por esta razón, este enfoque ha suscitado discusiones acerca del número apropiado de tareas y su potencial efecto en la mezcla entre las responsabilidades educativas y la vida personal de los estudiantes. La (Constitución de la República del Ecuador, 2008) también

admite el derecho a recibir una educación de alta calidad, que esté dirigida al crecimiento completo de los estudiantes y que suponga asegurar procesos pedagógicos que resguarden su bienestar emocional y físico.

De acuerdo con la (LOEI, 2011), los procesos educativos tienen que fomentar un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta el desarrollo integral y el bienestar de los estudiantes. En este contexto, las tareas escolares deben ser relevantes y equilibradas, ayudando a fortalecer los conocimientos obtenidos sin causar una carga excesiva ni un impacto negativo. Es esencial considerar las posibles consecuencias que el volumen de tareas puede tener en otros aspectos, más allá del desempeño académico, en los contextos educativos contemporáneos, donde se persigue un desarrollo integral (Vázquez et al, 2019).

Objetivo de las tareas escolares

Como expresa (Clavijo, 2021) las tareas escolares tienen como objetivos promover que los estudiantes:

- a) Logren practicar y reforzar las destrezas aprendidas en clase.
- b) Colaboren de manera autónoma, independiente y crítica.
- c) Prolongar el conocimiento y experiencia con respecto a temas o situaciones problemáticas propias de cada área curricular.
- d) Están preparados para la siguiente sesión.
- e) Fomentan el valor de la responsabilidad y desarrollen hábitos de estudio.
- f) Desarrollan habilidades creativas, de reflexión, de lectura y de investigación.

- g) Logren hacer una efectiva gestión del tiempo, y logren equilibrar sus responsabilidades académicas, con sus responsabilidades en el hogar y el tiempo que utilizan para la recreación.

Capacidad de tomar decisiones

La toma de decisiones, según (Corona et al, 2018), es un proceso en el que el individuo escoge entre dos o más opciones; o sea, es el proceso de identificación y selección de la acción adecuada para la solución de un problema específico.

Para (Pérez et al, 2021) la toma de decisiones, como habilidad y como proceso, posee una lógica de ejecución que transita por los siguientes pasos o etapas:

1. Definición del problema.
2. Desarrollo de opciones de solución.
3. Evaluación de las opciones y selección de la mejor.
4. Implementación y seguimiento de la decisión.

Participación

Promover la participación en el Sistema Nacional de Educación, garantiza la inclusión social y educativa que implica el reconocimiento de la diversidad de las personas, nacionalidades y autodeterminación étnica, diferencias individuales y colectivas, como una oportunidad para el enriquecimiento de la convivencia y la sociedad (Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2023) encontrado en (Ministerio de Educación, 2023).

Asimismo, desde la participación se reconoce y refuerza la capacidad de actuar de las personas con miras hacia la resolución de problemas colectivos para el bienestar común. Por esta razón, la participación construye ciudadanía, porque permite que todas y todos ejerzan sus

derechos, aprovechen sus habilidades y las oportunidades que encuentran en el medio en el que se desarrollan (Reyes & Rivera, 2018).

Componentes de la participación

La participación garantiza el ejercicio de los derechos individuales y colectivos con un profundo sentido de cooperación y solidaridad entre las personas, para aportar o resolver problemas que afectan su entorno. En este sentido y considerando el artículo 12 de la Convención de Derechos del Niño (CDN), para promover el derecho de la participación, es imperativo considerar los siguientes componentes:

1. **Ser informado:** se refiere a la acción mediante la cual se reciben datos, referencias, avisos, contenidos, entre otros, sobre los temas de interés. Esta información debe ser verídica, transparente y adaptada en cantidad y calidad de acuerdo con la etapa evolutiva de la persona.
2. **Emitir opinión:** es la posibilidad de contar con un espacio que permita construir y exponer pensamientos, sentimientos, ideas y propuestas sobre temas que los involucra directamente o que les interesa. Dando la posibilidad de formarse una opinión propia a nivel individual y/o colectivo, sin ninguna prohibición y en el marco del respeto.
3. **Ser escuchado:** implica que las opiniones sobre distintos temas que interesan o involucran a una persona directamente, sean recibidas y respetadas, independientemente de la edad o condición de quien las emite.
4. **Incidir en las decisiones:** Significa que las opiniones de las personas son puestas a consideración para la toma de decisiones sobre los asuntos que las involucran directamente o que les interesan. Esta incidencia debe asumirse con responsabilidad y compromiso (Ministerio de Educación, 2023).

Las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía

Fomentar la autonomía desde los primeros años de vida constituye un pilar fundamental del aprendizaje infantil, ya que permite a los niños desenvolverse de manera progresivamente independiente, expresar libremente sus ideas, tomar decisiones, confiar en sus capacidades y asumir la responsabilidad de sus acciones. En contraste, los niños que presentan altos niveles de dependencia suelen requerir ayuda constante, mostrar escasa iniciativa y enfrentar dificultades tanto en el aprendizaje como en la interacción social (Vasquez & Ríos, 2025).

En esta situación, se considera que incluir actividades lúdicas en el ámbito educativo es un método crucial para potenciar la autonomía de los niños. El juego permite que el estudiante tome el impulso, tenga un mejor control de sus emociones y contribuya a construir aprendizajes significativos, lo que favorece su desarrollo integral. En este sentido, (Moreira et al, 2021) subrayan que promover la autonomía desde la niñez favorece un aprendizaje enriquecedor porque ofrece seguridad, robustece la confianza en las propias habilidades y enseña a los niños a asumir riesgos y apreciar sus oportunidades de éxito.

Es fundamental entender que la autonomía no significa una independencia total, sino un proceso gradual en el que el niño asume responsabilidades y toma decisiones guiado por los adultos. Por lo tanto, las actividades recreativas juegan un papel fundamental en este proceso porque posibilitan el desarrollo de competencias como la confianza, la seguridad, la autoestima y el orden, que son vitales para el crecimiento personal y social.

El análisis del juego libre y su relación con la autonomía se sustenta en diversas dimensiones que permiten evaluar su impacto en el desarrollo integral del niño. En el ámbito del juego libre, la dimensión social analiza cómo esta actividad favorece la interacción entre pares, la cooperación en tareas grupales y el respeto por las normas sociales, elementos esenciales para la convivencia y las relaciones interpersonales (Rincón et al, 2023). Incluso, la

dimensión cognitiva examina de qué manera el juego promueve un aprendizaje activo y creativo al incentivar la toma de decisiones, resolver problemas y pensar críticamente (Castiblanco et al, 2024). En cuanto a lo motriz, se centra en el crecimiento físico, mejorando la coordinación corporal y la motricidad fina y gruesa (Maldonado & Cuadrado, 2023). Finalmente, la dimensión creativa destaca el rol del juego en la motivación de la imaginación, la innovación y la expresión individual a través de la exploración de ideas y tácticas variadas (Casablanco & Bettina, 2023).

Con respecto a la autonomía, se tienen en cuenta dimensiones que incluyen aspectos tanto individuales como sociales. La capacidad del infante para tomar decisiones por su cuenta, manejar sus emociones, cumplir con las rutinas cotidianas y hacerse cargo de responsabilidades propias, como cuidar de su higiene y mantener ordenadas sus cosas, es evaluada en la dimensión de la relación consigo mismo (Castiblanco et al, 2024). La dimensión de la relación con los demás, en contraposición, examina cómo se relaciona el niño con otras personas en entornos sociales. Para ello toma en cuenta elementos como la tolerancia hacia los demás, el respeto por las opiniones ajenas, la resolución de conflictos y la participación en actividades grupales (Casablanco & Bettina, 2023).

En conjunto, estas aportaciones teóricas evidencian que el juego libre no solo favorece el desarrollo de habilidades motoras, sociales y emocionales, sino que también fortalece la autonomía infantil, permitiendo a los niños actuar con mayor seguridad, confianza en sus decisiones y establecer relaciones saludables, consolidando así un enfoque integral para su desarrollo.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

Nivel y tipo de estudio

La investigación es la base principal para la generación y desarrollo del conocimiento en cualquier especialidad. En esta situación, el enfoque de investigación elegido es fundamental, ya que establece desde qué perspectiva se aborda el objeto de estudio y, por lo tanto, la naturaleza de los resultados conseguidos. Los marcos teóricos y metodológicos constituyen los enfoques de la investigación, que orientan el proceso de investigación y le dan dirección y coherencia a la búsqueda de respuestas a interrogantes científicas. Por lo tanto, estas metodologías pueden abarcar desde lo cuantitativo hasta lo cualitativo, o combinar ambas perspectivas; son instrumentos esenciales para la creación y ejecución de investigaciones de calidad superior (Vizcaíno, Cedeño, & Maldonado, 2023).

El enfoque cualitativo se centra en comprender la realidad desde la perspectiva de los participantes, explorando significados, percepciones, valores y experiencias en contextos específicos (García, 2023).

El enfoque cuantitativo se distingue por su énfasis en la medición y el análisis numérico de datos. Este método se caracteriza por la recopilación sistemática de información que puede ser cuantificada, seguida de un análisis riguroso mediante técnicas estadísticas (Vizcaíno, Cedeño, & Maldonado, 2023).

El enfoque mixto en la investigación es una estrategia que amalgama tanto elementos cualitativos como cuantitativos en un solo estudio. Su objetivo es aprovechar las fortalezas de ambos enfoques para lograr una comprensión más profunda y completa del fenómeno en cuestión. Esto implica la recolección y análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos de manera simultánea o en fases sucesivas. Los investigadores que optan por este enfoque

buscan amalgamar la rigurosidad y capacidad de generalización del enfoque cuantitativo con la profundidad y perspectiva contextual del enfoque cualitativo.

La presente investigación se fundamenta en un enfoque mixto, el cual permite la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio. Se opta por este diseño para obtener una visión más completa del fenómeno educativo, permitiendo no solo comprender e interpretar las percepciones de los estudiantes desde su propia subjetividad, sino también medir y procesar estadísticamente la frecuencia e intensidad de las conductas relacionadas con la responsabilidad.

En el componente cualitativo, el estudio busca profundizar en las experiencias y significados que los estudiantes de Octavo EGB otorgan a las actividades lúdicas, utilizando instrumentos como la entrevista semiestructurada y los grupos focales para captar la esencia de sus interacciones. Por otro lado, el componente cuantitativo se orienta a la recolección de datos objetivos mediante la ficha de observación y/o cuestionarios cerrados, lo que permite cuantificar los niveles de autonomía, participación y cumplimiento de normas antes y después de la intervención.

De acuerdo con (Tarrillo et al, 2024) afirman que el estudio descriptivo se centra en describir las diversas características ya sea de un fenómeno o una situación. Su objetivo es proporcionar una representación minuciosa y precisa.

Según (Arias & Covinos, 2021), la investigación descriptiva se enfoca en describir de forma precisa un fenómeno o una circunstancia. Se emplea para elaborar una representación exacta de lugares, personas o eventos.

El nivel del estudio es descriptivo, pues se enfoca en detallar las características, conductas y actitudes de los estudiantes frente a la implementación de estrategias lúdicas. A través de la observación y el análisis cualitativo, se describe la forma en que los estudiantes

participan, asumen responsabilidades, toman decisiones y se involucran activamente en las actividades escolares.

En esta estructura, no se presentan estímulos o condiciones experimentales a las que sean sometidas las variables de estudio. Las personas estudiadas son evaluadas en su entorno natural sin modificar ninguna circunstancia, además, las variables de estudio no se manipulan (Arias & Covinos, 2021).

El tipo de estudio es no experimental, dado que no se realiza manipulación de variables ni se controlan las condiciones del entorno. El fenómeno se observa en su contexto natural, permitiendo obtener información genuina, sin alterar el desarrollo de las dinámicas escolares ni las relaciones pedagógicas que se establecen en el aula.

Análisis categorial del estudio

Tal como (Rodríguez, 2021) hace énfasis en que la variable dependiente, en el contexto de la investigación científica, puede ser comprendida como el atributo o la característica que se pretende explicar o predecir en una investigación.

Por lo general, la variable independiente se considera el elemento o el grupo de elementos que el investigador examina o manipula para ver cómo afecta a otra variable, llamada la variable dependiente. Esto es, en esencia, el motivo supuesto en una relación de causalidad. En otras palabras, las variables independientes funcionan de manera autónoma y no son afectadas por otras variables que se encuentran dentro de la investigación (Espinoza, 2018).

Para el análisis de los datos, se establecieron dos categorías centrales que responden al objetivo de la investigación, con sus respectivas subcategorías:

- Categoría 1: Actividades lúdicas

- Subcategoría 1.1: Juegos cooperativos.
- Subcategoría 1.2: Dinámicas grupales.
- Subcategoría 1.3: Recursos didácticos.
- Categoría 2: Responsabilidad autónoma
 - Subcategoría 2.1: Tareas escolares.
 - Subcategoría 2.2: Capacidad de tomar decisiones.
 - Subcategoría 2.3: Participación.

Estas categorías permitieron organizar e interpretar la información obtenida, facilitando la identificación de patrones y relaciones entre las estrategias lúdicas utilizadas y las manifestaciones de autonomía en los estudiantes.

Población y muestra

Para (Arias & Covinos, 2021) la población se refiere a la totalidad de personas, eventos o elementos que comparten cualidades comunes y son objeto de investigación.

La población estuvo conformada por un total de 1027 estudiantes que cursan la Educación General Básica y el Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Fiscomisional "Juan Montalvo", lo que representa el 100 % del universo estudiado.

Según lo mencionado en (Arias & Covinos, Diseño y metodología de la investigación, 2021), una muestra es un subconjunto de personas, eventos o entidades que se eligen a partir de una población total o universo, con el objetivo de realizar un estudio y formular hipótesis acerca de esa misma población.

Por lo tanto, se determina que la muestra elegida fue intencional y estuvo integrada por 104 estudiantes de Octavo EGB, es decir, alrededor del 10.13 % de la población total. Por eso,

esta muestra se decidió teniendo en cuenta su vínculo directo con el propósito de la investigación y la posibilidad de implementar métodos cualitativos de recopilación de información.

Respecto a la participación cualitativa, se centró en 104 estudiantes que participaron en una variedad de actividades recreativas diseñadas con propósitos académicos. Así mismo, participaron activamente tanto en entrevistas, como grupos focales y sesiones de observación, lo que permitió comprender en profundidad sus actitudes frente al aprendizaje autónomo y responsable.

Técnicas e instrumentos de investigación

Como afirma (Arias, 2020) las técnicas de investigación, son procedimientos específicos empleados dentro de un método para recopilar, analizar o interpretar datos de manera más precisa.

Según (Arias, 2020) en cuanto a los instrumentos de investigación, estas son herramientas específicas utilizadas para la selección de datos.

Se utilizaron diferentes métodos propios de la perspectiva cualitativa para conseguir datos variados, ricos y situados en contexto:

- **Observación:** Se utilizó para así poder registrar las conductas, las interacciones y las respuestas de los estudiantes durante la ejecución de las actividades lúdicas. Esta técnica como tal permitió identificar de manera directa aspectos, tales como: el liderazgo, la toma de decisiones, el cumplimiento de tareas y el compromiso individual y grupal.
- **Entrevistas semiestructuradas:** Se realizaron entrevistas tanto a estudiantes como a docentes para así poder conocer sus percepciones sobre la eficacia de

las actividades lúdicas y, por ende, su relación con el desarrollo de la autonomía. En efecto, las entrevistas brindaron información detallada sobre las experiencias vividas y los cambios percibidos en el comportamiento estudiantil.

- **Grupos focales:** Se organizaron entornos de diálogo con grupos pequeños de estudiantes para así poder explorar sus opiniones, ideas y valoraciones en torno a la responsabilidad, el aprendizaje y la actividad lúdica dentro y fuera del aula.
- **Análisis documental:** Se consideraron planificaciones pedagógicas, así mismo, registros de clase, actividades aplicadas y producciones escritas de los estudiantes. Este análisis complementó la información obtenida mediante técnicas directas, aportando evidencias del proceso de aprendizaje.

Los instrumentos de investigación utilizados fueron:

- **Guía de observación:** Permitió registrar conductas y actitudes de los estudiantes durante la realización de actividades lúdicas. Se observaron elementos como la participación, el respeto a las normas, la colaboración, la toma de decisiones y la iniciativa individual.
- **Guía para la entrevista:** Se aplicó a los profesores de octavo grado EGB, lo que permitió recopilar información acerca de sus puntos de vista sobre la utilización de estrategias lúdicas y el impacto que estas tienen en el progreso de la autonomía del alumnado.
- **Cuestionario para grupos focales:** Enfocado en los alumnos, posibilitó indagar acerca de sus puntos de vista y vivencias relacionadas con las actividades recreativas implementadas en el aula, además de su percepción sobre la responsabilidad y el aprendizaje.

- **Cuaderno de registro:** Utilizado por el investigador para así poder registrar incidencias, comportamientos espontáneos, reflexiones y detalles del entorno educativo durante las sesiones observadas.
- **Matriz de análisis categorial:** Material que organizó la información recolectada en torno a las categorías actividades lúdicas y responsabilidad autónoma, facilitando así el análisis y la interpretación de los hallazgos.

Procedimiento para la recolección y análisis de resultados

El procedimiento metodológico se desarrolló en cuatro fases claramente diferenciadas:

- **Fase de planificación:** En esta etapa se diseñaron los instrumentos de recolección de información, se solicitó la autorización a la institución educativa y se seleccionó la muestra de estudiantes participantes. Asimismo, se elaboró un cronograma de trabajo para coordinar las actividades lúdicas y las sesiones de observación y entrevistas.
- **Fase de ejecución:** Se llevó a cabo la aplicación de las actividades lúdicas dentro del horario regular de clases. Para esto, en el transcurso de seis semanas, los estudiantes participaron en juegos cooperativos, dinámicas de grupo, dramatizaciones y concursos académicos diseñados para fomentar la participación activa y el compromiso personal. Posteriormente, se aplicaron las técnicas de observación, entrevistas y grupos focales para así recolectar datos significativos.
- **Fase de análisis:** Una vez seleccionada la información, se procedió tanto a la organización como a la codificación de los datos en función de las categorías previamente definidas. Se utilizó una matriz categorial que permitió identificar

patrones comunes, conductas recurrentes y evidencias claras del desarrollo de la responsabilidad autónoma, esto a través del juego.

- **Fase de interpretación y validación:** Se corroboraron los datos obtenidos por diferentes técnicas (triangulación) con el fin de asegurar tanto la coherencia como la consistencia de los hallazgos. Esta fase permitió construir una interpretación universal del fenómeno estudiado, destacando los elementos que favorecen o dificultan la autonomía en el contexto escolar.

En conjunto, este proceso permitió comprender cómo el uso intencionado de estrategias lúdicas puede contribuir al fortalecimiento de la responsabilidad personal y al desarrollo de una actitud autónoma en los estudiantes de Octavo EGB.

CAPÍTULO III. RESULTADOS, HALLAZGOS Y DISCUSIONES

Ficha de observación

Conforme a los datos obtenidos mediante la ficha de observación aplicada a 104 estudiantes, se realizó el análisis de diversos indicadores relacionados con la participación, la autonomía, la responsabilidad y la convivencia durante el desarrollo de las actividades lúdicas. Estos indicadores permitieron evaluar cómo los estudiantes interactúan, asumen roles, toman decisiones, respetan normas y reflexionan sobre su actuación dentro de las dinámicas propuestas.

Por lo tanto, los resultados muestran patrones claros acerca del grado de responsabilidad autónoma que demuestran los estudiantes al tomar parte en actividades recreativas, además de las virtudes y flaquezas que se observan en su conducta. Por lo tanto, este análisis respalda la relevancia de la propuesta de intervención que se presenta en el estudio. La propuesta tiene como objetivo fortalecer la cooperación, la autorregulación y la autonomía mediante el empleo sistemático de estrategias lúdicas durante el proceso educativo.

1. Participa de forma activa y voluntaria en las actividades lúdicas

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	84	80,77%
No	20	19,23%
Total	104	100,00%

Tabla 1. Participa de forma activa y voluntaria en las actividades lúdicas

Fuente: Elaboración propia

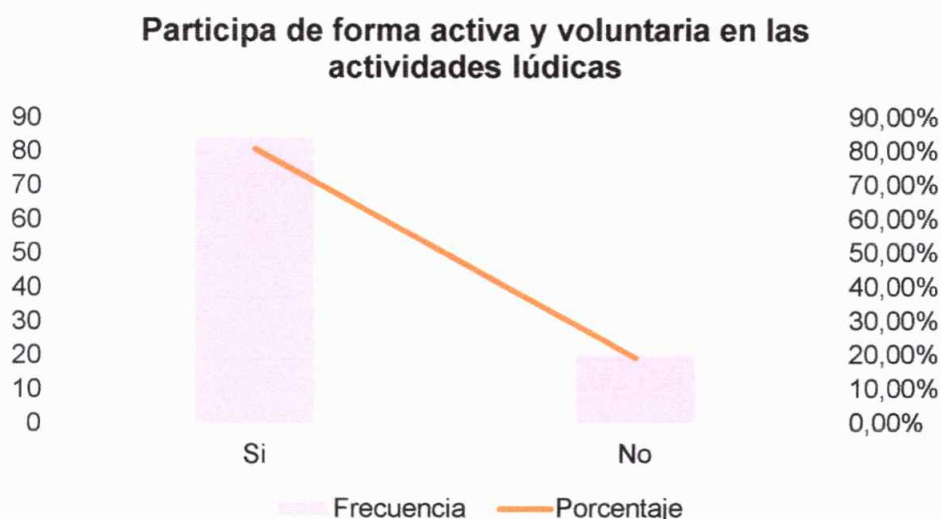


Ilustración 1. Participa de forma activa y voluntaria en las actividades lúdicas

Fuente: Elaboración propia

El 80,77% de los estudiantes observados (84 de 104) participó de forma activa y voluntaria en las actividades lúdicas, mientras que solo el 19,23% no lo hizo. Este resultado muestra un alto grado de motivación e involucramiento con respecto a las dinámicas propuestas, lo cual corrobora que el juego crea un ambiente atractivo que incita a los alumnos a participar sin la necesidad de imposiciones. La participación activa es un elemento esencial de la lúdica, ya que el juego fomenta la cooperación, el compromiso con la tarea y la creatividad, lo que permite tener una actitud favorable hacia la clase y facilita un aprendizaje significativo.

Según (Putton & Cruz, 2021) y (Candela & Benavides, 2020), las actividades lúdicas fomentan la interacción, la expresión y el desarrollo de las emociones sociales. Estos aspectos contribuyen a fortalecer la autonomía y la responsabilidad del alumno. El descubrimiento, además, respalda el enfoque metodológico del proyecto, que sugiere juegos colaborativos y dinámicas de grupo para estimular el compromiso y la dirección compartida. Al participar de manera voluntaria, los alumnos no solo se unen al juego, sino que toman roles, cumplen con

las normas y toman decisiones; este comportamiento es propio de la responsabilidad autónoma que se quiere fomentar en la investigación.

2. Muestra disposición para cumplir con las reglas del juego o dinámica

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	72	69,23%
No	32	30,77%
Total	104	100,00%

Tabla 2. Muestra disposición para cumplir con las reglas del juego o dinámica

Fuente: Elaboración propia

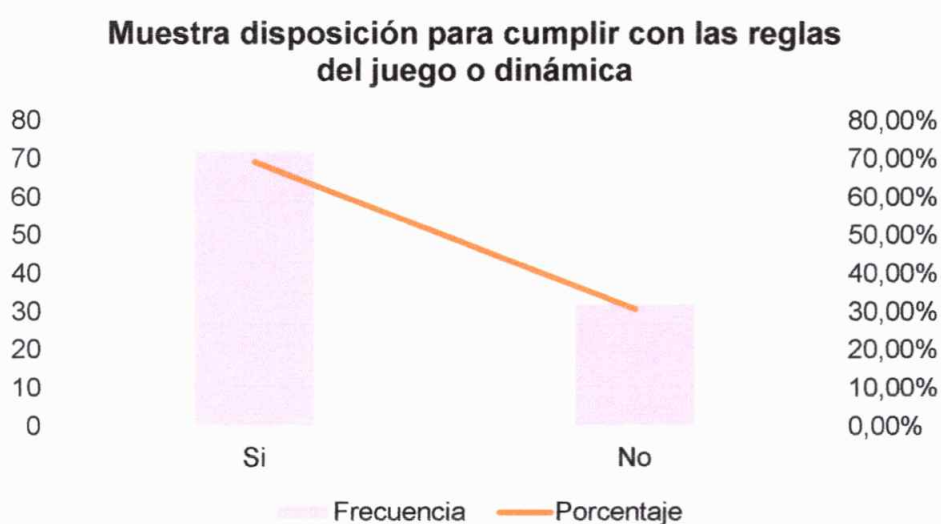


Ilustración 2. Muestra disposición para cumplir con las reglas del juego o dinámica

Fuente: Elaboración propia

El 69,23% de los estudiantes (72 de 104) mostró disposición para cumplir con las reglas de las actividades lúdicas, mientras que el 30,77% no lo hizo. Este hallazgo demuestra que una parte significativa de la población respeta y acepta las normas definidas en el juego, lo cual es un componente esencial para que los juegos cooperativos y las dinámicas grupales se lleven a

cabo de manera estructurada y con propósito educativo. Que existan normas en las actividades recreativas ayuda a los alumnos a entender la relevancia de ser equitativos, responsables y ordenados, elementos que refuerzan la convivencia y el aprendizaje relevante.

El juego es un medio para que los estudiantes aprendan a respetar normas, asumir responsabilidades y regular su comportamiento dentro de un grupo. Autores como (Candela & Benavides, 2020) y (Mena, 2018) destacan que la lúdica favorece la socialización y el desarrollo de la autonomía, ya que los estudiantes no solo participan, sino que aprenden a actuar de forma responsable frente a los acuerdos colectivos. En este sentido, la disposición a cumplir reglas valida que las actividades lúdicas aplicadas están contribuyendo al fortalecimiento de la responsabilidad autónoma, uno de los objetivos centrales del proyecto de investigación.

3. Asume responsabilidades dentro del grupo sin necesidad de que se le indique

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	30,77%
No	72	69,23%
Total	104	100,00%

Tabla 3. Asume responsabilidades dentro del grupo sin necesidad de que se le indique

Fuente: Elaboración propia



Ilustración 3. Asume responsabilidades dentro del grupo sin necesidad de que se le indique

Fuente: Elaboración propia

El 30,77% de los estudiantes (32 de 104) asumió responsabilidades dentro del grupo de forma autónoma, mientras que el 69,23% no lo hizo sin requerir indicaciones. Este resultado evidencia que, aunque una parte del grupo ya muestra iniciativa y compromiso en las actividades lúdicas, la mayoría aún depende de la guía del docente o de instrucciones externas para involucrarse activamente en las tareas del equipo. Esto sugiere que la autonomía en la asunción de roles y responsabilidades todavía se encuentra en un proceso de desarrollo, propio de esta etapa escolar.

La autonomía es una capacidad que se construye de manera progresiva y que requiere experiencias educativas que fomenten la toma de decisiones y el compromiso personal (Mena, 2018) y (Moreira et al, 2021). Las actividades lúdicas, en particular los juegos cooperativos, se han desarrollado con el fin de que los estudiantes adopten roles, tome la iniciativa y entienda que la consecución de un propósito común depende de su contribución individual. Por esta razón, este resultado verifica que hay que seguir reforzando las estrategias lúdicas sugeridas

en el proyecto, dirigiéndolas a fomentar con más determinación la responsabilidad autónoma y el liderazgo dentro del grupo.

4. Coopera con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	70	67,31%
No	34	32,69%
Total	104	100,00%

Tabla 4. Coopera con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades

Fuente: Elaboración propia

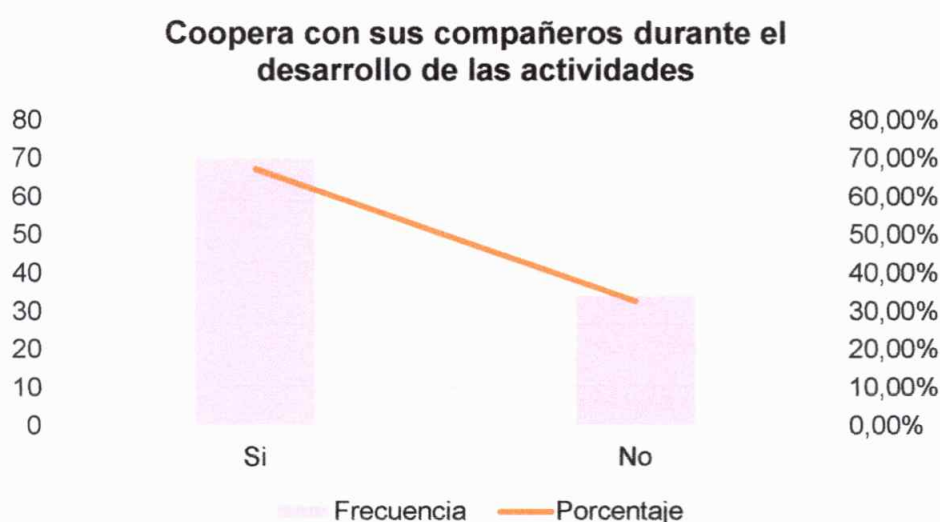


Ilustración 4. Coopera con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades

Fuente: Elaboración propia

El 67,31% de los estudiantes (70 de 104) cooperó con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades lúdicas, mientras que el 32,69% no lo hizo. Este hallazgo indica que una cantidad importante de personas logra trabajar, interactuar y ayudar con sus pares para cumplir las metas de las dinámicas sugeridas, lo cual demuestra un ambiente colaborativo

en el salón de clase. La colaboración es un componente fundamental de los juegos cooperativos, porque posibilita que los alumnos intercambien ideas, se apoyen entre sí y asuman obligaciones conjuntas en el transcurso de la actividad.

Los juegos cooperativos favorecen el trabajo en equipo, la empatía y la comunicación, promoviendo así que los integrantes participen de manera activa y se comprometan con el grupo (Baquero & Castro, 2022) y (Salinas & Torres, 2023). Al cooperar, los estudiantes no solo cumplen una función dentro del grupo, sino que también fortalecen su responsabilidad autónoma, pues comprenden que el logro del objetivo depende de su aporte y del de los demás. De este modo, los resultados confirman que las actividades lúdicas aplicadas están contribuyendo de manera efectiva al desarrollo de habilidades sociales y a la construcción de una cultura de colaboración en el aula.

5. Toma decisiones propias sin esperar constantemente la aprobación del docente

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	38,46%
No	64	61,54%
Total	104	100,00%

Tabla 5. Toma decisiones propias sin esperar constantemente la aprobación del docente

Fuente: Elaboración propia

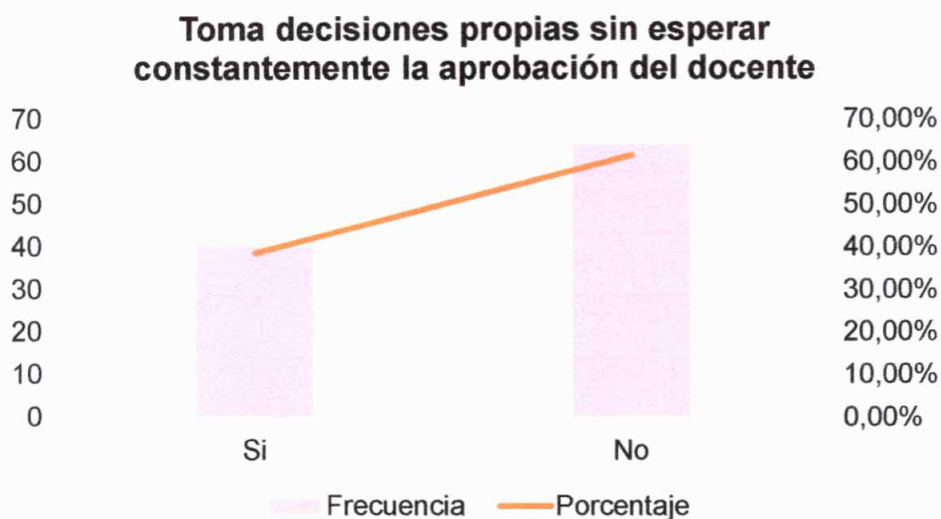


Ilustración 5. Toma decisiones propias sin esperar constantemente la aprobación del docente

Fuente: Elaboración propia

El 38,46% de los estudiantes (40 de 104) tomó decisiones propias sin esperar continuamente la aprobación del docente, mientras que el 61,54% no lo hizo. Este hallazgo muestra que algunos integrantes del grupo comienzan a actuar con más autonomía en las actividades recreativas, pero la mayoría sigue necesitando validación externa para determinar qué hacer o cómo comportarse. Esto muestra un grado de autonomía en la construcción, característico de estudiantes que están en proceso de fortalecer su confianza y seguridad personal dentro del ambiente escolar.

(Mena, 2018) e (Moreira et al, 2021) indican que la autonomía es la habilidad de tomar decisiones con responsabilidad y reflexión, y que se va desarrollando poco a poco a través de experiencias en las que el alumno asuma riesgos y confíe en sus propias capacidades. Las actividades recreativas, particularmente los juegos cooperativos y las dinámicas grupales, proporcionan entornos en los que los estudiantes tienen la oportunidad de seleccionar estrategias, sugerir soluciones y actuar sin la necesidad de depender completamente del docente. En consecuencia, estos hallazgos apoyan la necesidad de seguir reforzando las

estrategias lúdicas propuestas en el proyecto para mejorar la toma de decisiones y la responsabilidad autónoma de los estudiantes.

6. Utiliza el tiempo de la actividad de manera eficiente

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	65	62,50%
No	39	37,50%
Total	104	100,00%

Tabla 6. Utiliza el tiempo de la actividad de manera eficiente

Fuente: Elaboración propia

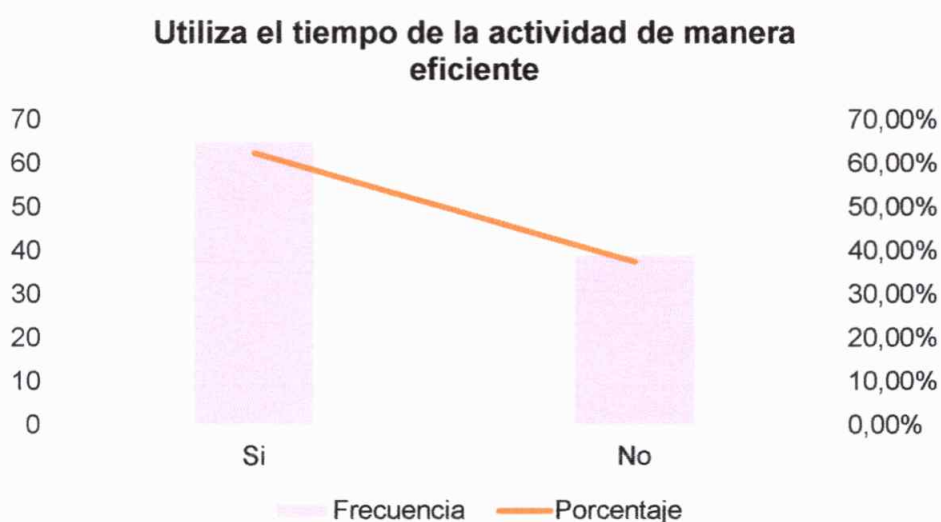


Ilustración 6. Utiliza el tiempo de la actividad de manera eficiente

Fuente: Elaboración propia

El 62,50% de los estudiantes (65 de 104) utilizó el tiempo de la actividad de forma eficiente, mientras que el 37,50% no lo hizo. Este resultado muestra que más de la mitad de los estudiantes logra organizarse, mantenerse concentrado y cumplir con las tareas dentro del tiempo establecido durante las actividades lúdicas, lo que refleja un adecuado nivel de

compromiso y autorregulación. Para desarrollar la responsabilidad, es fundamental gestionar el tiempo, pues implica planificar, priorizar las acciones y concentrarse en el objetivo de la tarea.

Las actividades recreativas, al requerir que los alumnos hagan elecciones, adopten roles y logren objetivos en un período fijo (Moreira et al, 2021); (Mena, 2018), promueven la autonomía y la responsabilidad. Además, los juegos de cooperación y las dinámicas grupales exigen que cada miembro gestione su tiempo para no perjudicar el trabajo en equipo, lo que refuerza la sensación de compromiso tanto personal como colectivo. Por tanto, estos resultados validan que las estrategias lúdicas aplicadas contribuyen de manera positiva al fortalecimiento de la responsabilidad autónoma en los estudiantes.

7. Respeta los turnos y roles asignados en las dinámicas grupales

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	79	75,96%
No	25	24,04%
Total	104	100,00%

Tabla 7. Respeta los turnos y roles asignados en las dinámicas grupales

Fuente: Elaboración propia

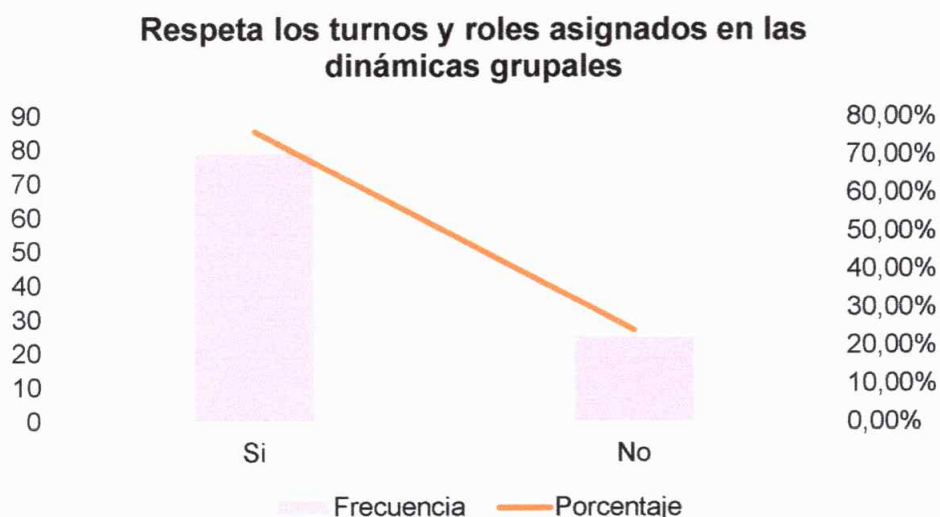


Ilustración 7. Respeto los turnos y roles asignados en las dinámicas grupales

Fuente: Elaboración propia

El 75,96% de los estudiantes (79 de 104) respetó los turnos y roles asignados durante las dinámicas grupales, mientras que el 24,04% no lo hizo. Este resultado evidencia que una amplia mayoría comprende y acepta la organización establecida dentro de las actividades lúdicas, lo que favorece el orden, la equidad y el trabajo colaborativo. El respeto por los roles y turnos permite que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar, evitando conflictos y promoviendo un clima de convivencia positiva en el aula.

Los juegos cooperativos y las dinámicas grupales fomentan la responsabilidad compartida, la cooperación y el respeto por las normas (Baquero & Castro, 2022) y (Salinas & Torres, 2023). Al cumplir con los roles asignados, los estudiantes asumen compromisos dentro del grupo y entienden que su actuación influye en el logro del objetivo común, lo que fortalece su responsabilidad autónoma. De este modo, los resultados confirman que las actividades lúdicas implementadas están contribuyendo de manera efectiva al desarrollo de conductas responsables y al fortalecimiento de la convivencia escolar.

8. Demuestra iniciativa al proponer ideas o soluciones dentro de la actividad

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	69	66,35%
No	35	33,65%
Total	104	100,00%

Tabla 8. Demuestra iniciativa al proponer ideas o soluciones dentro de la actividad

Fuente: Elaboración propia

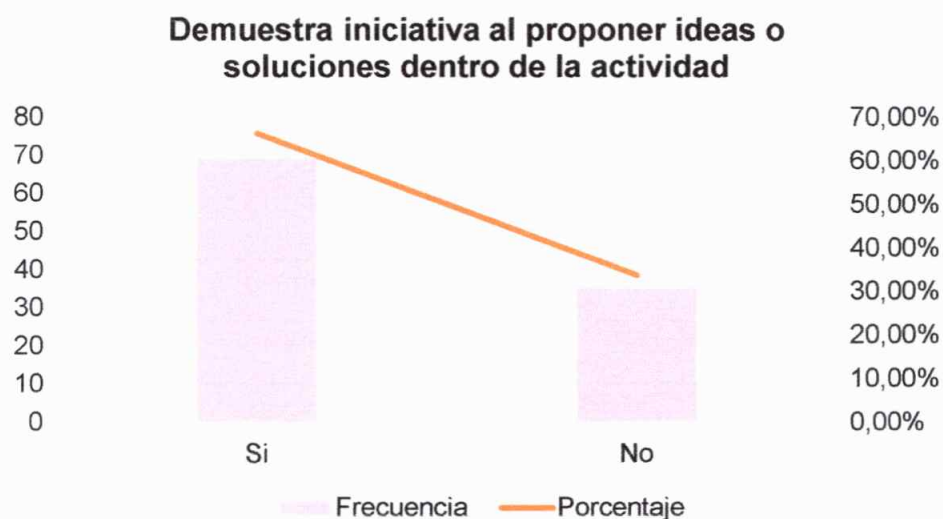


Ilustración 8. Demuestra iniciativa al proponer ideas o soluciones dentro de la actividad

Fuente: Elaboración propia

El 66,35% de los estudiantes (69 de 104) demostró iniciativa al proponer ideas o soluciones durante el desarrollo de las actividades, mientras que el 33,65% no lo hizo. Este resultado muestra que una parte importante de los participantes no solo cumple con las instrucciones, sino también contribuye de manera activa con sugerencias, ideas y opciones para optimizar el desarrollo de las actividades lúdicas. La iniciativa es una expresión evidente de compromiso y pensamiento independiente, porque supone que el estudiante participa conscientemente en la solución de problemas en el grupo.

La lúdica promueve la expresión, la creatividad y la toma de decisiones, elementos esenciales para desarrollar la autonomía y la responsabilidad (Mena, 2018) y (Moreira et al, 2021). Al proponer ideas, los estudiantes asumen un rol activo en la construcción del aprendizaje y contribuyen al logro de los objetivos colectivos, lo que fortalece su sentido de pertenencia y responsabilidad dentro del grupo. Por tanto, estos resultados validan que las estrategias lúdicas aplicadas en el proyecto están promoviendo de manera efectiva la iniciativa y la participación responsable de los estudiantes.

9. Persevera ante desafíos o errores durante el juego

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	45	43,27%
No	59	56,73%
Total	104	100,00%

Tabla 9. Persevera ante desafíos o errores durante el juego

Fuente: Elaboración propia

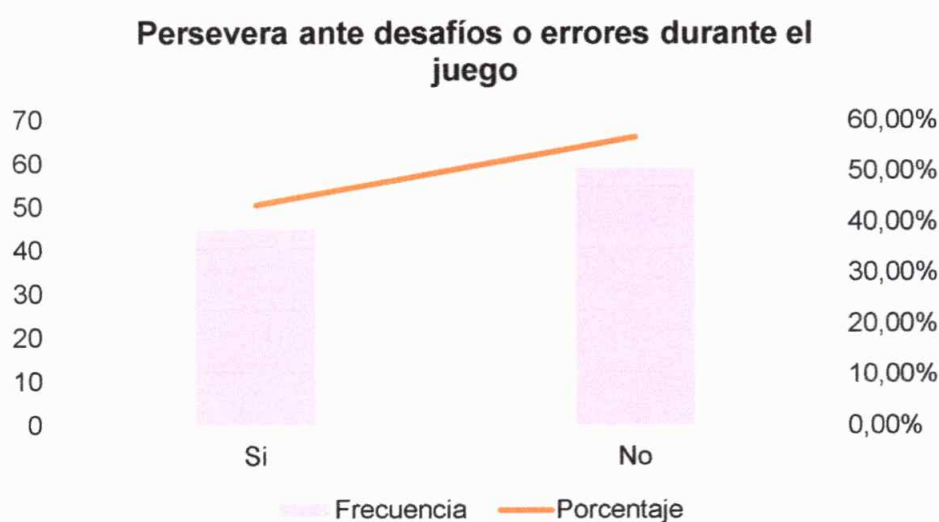


Ilustración 9. Persevera ante desafíos o errores durante el juego

Fuente: Elaboración propia

El 43,27% de los estudiantes (45 de 104) perseveró ante los desafíos o errores durante el desarrollo de los juegos, mientras que el 56,73% no lo hizo. Este resultado indica que menos de la mitad del grupo mantiene una actitud constante frente a la dificultad, lo que evidencia que una parte importante de los estudiantes tiende a desmotivarse, frustrarse o abandonar la actividad cuando enfrenta errores o retos. La perseverancia es un componente esencial de la responsabilidad y del aprendizaje autónomo, ya que permite que el estudiante continúe esforzándose hasta lograr una meta.

(Mena, 2018) y (Moreira et al, 2021) señalan que la autonomía y la responsabilidad se desarrollan cuando los estudiantes enfrentan situaciones retadoras que los obligan a reflexionar, corregir y seguir intentando. Las actividades lúdicas están diseñadas precisamente para crear escenarios de ensayo y error, en los que el estudiante aprende a tolerar la frustración y a buscar soluciones. Por ello, este resultado evidencia la necesidad de fortalecer las estrategias lúdicas del proyecto para promover una mayor resiliencia y perseverancia, aspectos clave de la responsabilidad autónoma.

10. Se comunica de forma asertiva con sus compañeros durante la actividad

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	35,58%
No	67	64,42%
Total	104	100,00%

Tabla 10. Se comunica de forma asertiva con sus compañeros durante la actividad

Fuente: Elaboración propia

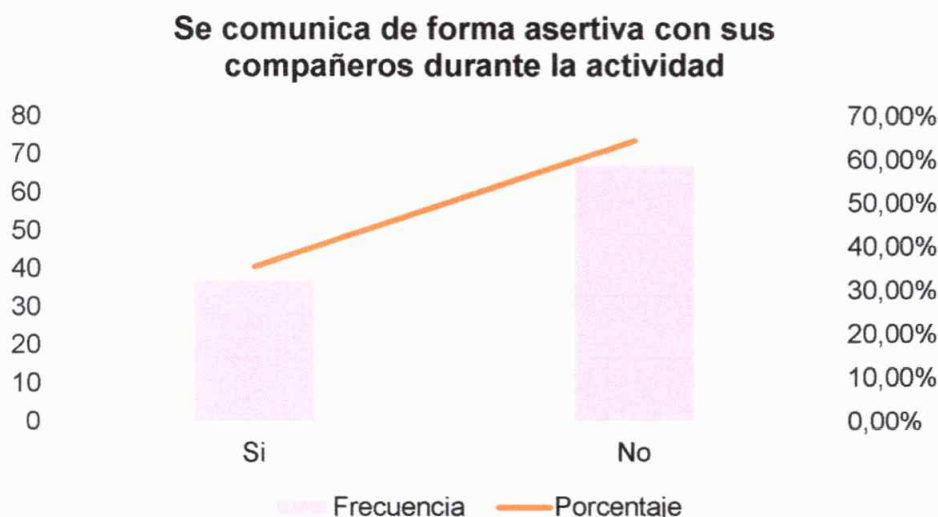


Ilustración 10. Se comunica de forma asertiva con sus compañeros durante la actividad

Fuente: Elaboración propia

El 35,58% de los estudiantes (37 de 104) se comunicó de forma asertiva con sus compañeros durante el desarrollo de las actividades lúdicas, mientras que el 64,42% no lo hizo. Este resultado muestra que muchos estudiantes todavía tienen problemas para comunicar ideas, opiniones o desacuerdos de forma clara y respetuosa en el grupo, lo cual puede llevar a malentendidos o a conflictos al trabajar en equipo. Para el éxito de las dinámicas grupales, la comunicación asertiva es esencial porque posibilita que se fortalezcan las relaciones entre individuos, se solucionen problemas y se coordinen acciones.

Los juegos cooperativos y las actividades lúdicas son contextos ideales para fomentar destrezas sociales como el respeto mutuo, la comunicación y la empatía (Baquero & Castro, 2022) y (Salinas & Torres, 2023). Los estudiantes que aprenden a comunicarse de la forma correcta desarrollan su responsabilidad autónoma, porque tienen la capacidad de expresar sus requerimientos, aceptar acuerdos y participar activamente en la resolución de problemas del grupo. Por esta razón, estos hallazgos indican que es necesario fortalecer las estrategias de

juego del proyecto para fomentar una comunicación más eficaz y una convivencia más armoniosa entre los participantes.

11. Reflexiona sobre su participación al finalizar la actividad lúdica

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	29	27,88%
No	75	72,12%
Total	104	100,00%

Tabla 11. Reflexiona sobre su participación al finalizar la actividad lúdica

Fuente: Elaboración propia

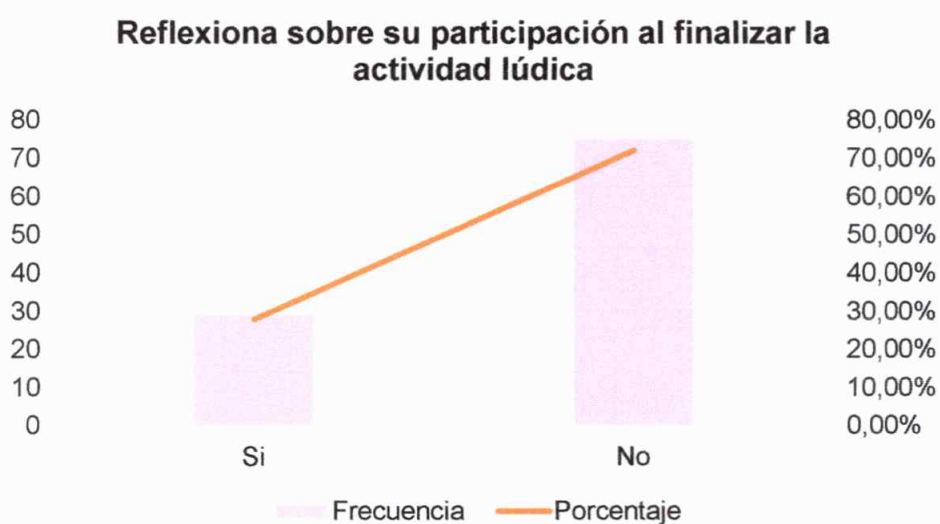


Ilustración 11. Reflexiona sobre su participación al finalizar la actividad lúdica

Fuente: Elaboración propia

El 27,88% de los estudiantes (29 de 104) reflexionó sobre su participación al finalizar la actividad lúdica, mientras que el 72,12% no lo hizo. Este resultado evidencia que la mayoría de los estudiantes todavía no integran la autoevaluación y el análisis de su actuación después de las actividades lúdicas, según este resultado. El proceso de reflexión es esencial para el

aprendizaje, pues posibilita identificar aciertos, errores y áreas de mejora, lo que refuerza la conciencia acerca del papel propio en el grupo.

Cuando el estudiante tiene la capacidad de examinar sus acciones, aceptar las consecuencias y proponerse mejoras (Moreira et al, 2021) y (Mena, 2018), se fortalece la responsabilidad y la autonomía. Los momentos de reflexión final, que posibiliten al estudiante evaluar su participación y la de sus pares, no deben ser pasados por alto en las actividades lúdicas. Por lo tanto, estos hallazgos respaldan la necesidad de fortalecer los espacios de reflexión y retroalimentación en el proyecto, con el objetivo de estimular el aprendizaje significativo y la responsabilidad autónoma.

12. Cumple con los materiales requeridos para realizar la actividad

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	73	70,19%
No	31	29,81%
Total	104	100,00%

Tabla 12. Cumple con los materiales requeridos para realizar la actividad

Fuente: Elaboración propia

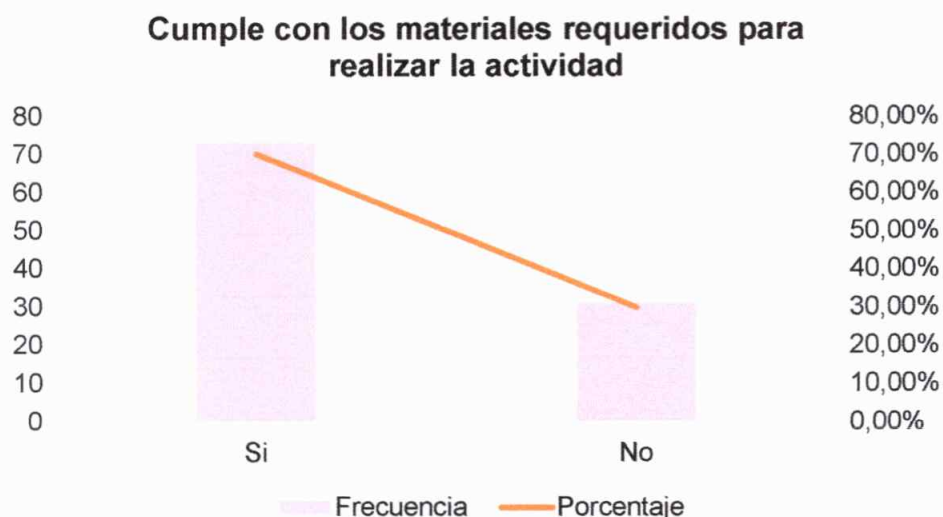


Ilustración 12. Cumple con los materiales requeridos para realizar la actividad

Fuente: Elaboración propia

El 70,19% de los estudiantes (73 de 104) cumplió con los materiales necesarios para desarrollar la actividad, mientras que el 29,81% no lo hizo. Este resultado evidencia que una mayoría significativa demuestra organización y compromiso al llevar lo requerido para participar en las dinámicas lúdicas, lo cual facilita el desarrollo adecuado de las actividades y evita interrupciones o retrasos. Contar con los materiales es una manifestación concreta de responsabilidad, ya que implica previsión, cumplimiento de consignas y disposición para participar activamente.

La responsabilidad autónoma se expresa en conductas cotidianas como el cumplimiento de tareas, la preparación previa y el cuidado de los recursos (Mena, 2018) y (Moreira et al, 2021). En el contexto de las actividades lúdicas, traer los materiales requeridos permite al estudiante asumir su rol dentro del grupo y contribuir al logro de los objetivos colectivos. Por ello, estos resultados validan que las estrategias lúdicas implementadas están favoreciendo el desarrollo de hábitos de organización y responsabilidad en los estudiantes.

13. Muestra interés y entusiasmo al participar en actividades de tipo lúdico

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	80	76,92%
No	24	23,08%
Total	104	100,00%

Tabla 13. Muestra interés y entusiasmo al participar en actividades de tipo lúdico

Fuente: Elaboración propia

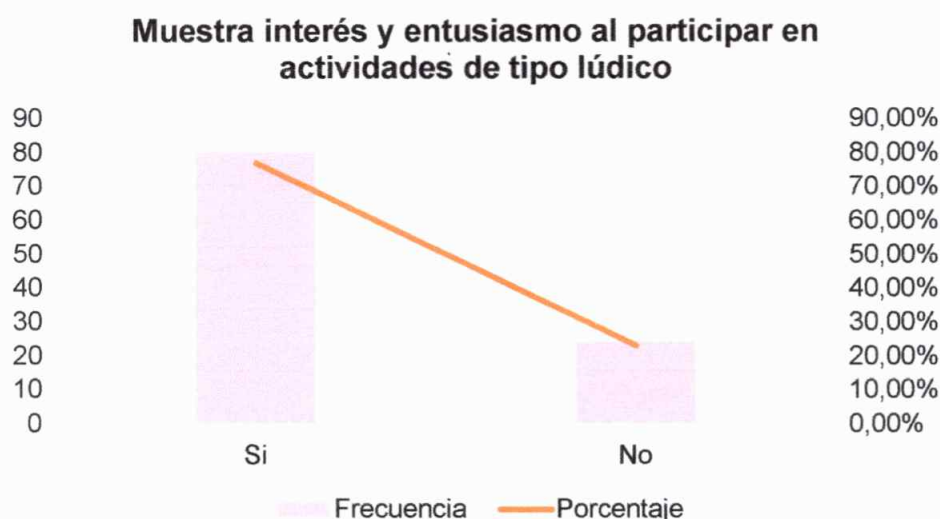


Ilustración 13. Muestra interés y entusiasmo al participar en actividades de tipo lúdico

Fuente: Elaboración propia

El 76,92% de los estudiantes (80 de 104) mostró interés y entusiasmo al participar en las actividades lúdicas, mientras que el 23,08% no lo hizo. Este resultado demuestra que un gran número de individuos se siente motivada y atraída por estas estrategias, lo cual beneficia su participación activa en el proceso de aprendizaje. El entusiasmo e interés son factores fundamentales de una actitud positiva en relación con la actividad, pues tienen un impacto directo en la voluntad de participar, cooperar y asumir responsabilidades dentro del equipo.

La lúdica es un instrumento pedagógico que eleva la motivación, el gozo de aprender y la participación (Mena, 2018) y (Candela & Benavides, 2020). Cuando los estudiantes se sienten motivados, es más probable que se comprometan con las tareas, respeten las normas y asuman un rol activo, fortaleciendo así su responsabilidad autónoma. Por tanto, estos resultados validan que las actividades lúdicas propuestas en el proyecto están generando un impacto positivo en la actitud y el involucramiento de los estudiantes.

14. Reconoce y acepta las consecuencias de sus acciones dentro del juego

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	65	62,50%
No	39	37,50%
Total	104	100,00%

Tabla 14. Reconoce y acepta las consecuencias de sus acciones dentro del juego

Fuente: Elaboración propia

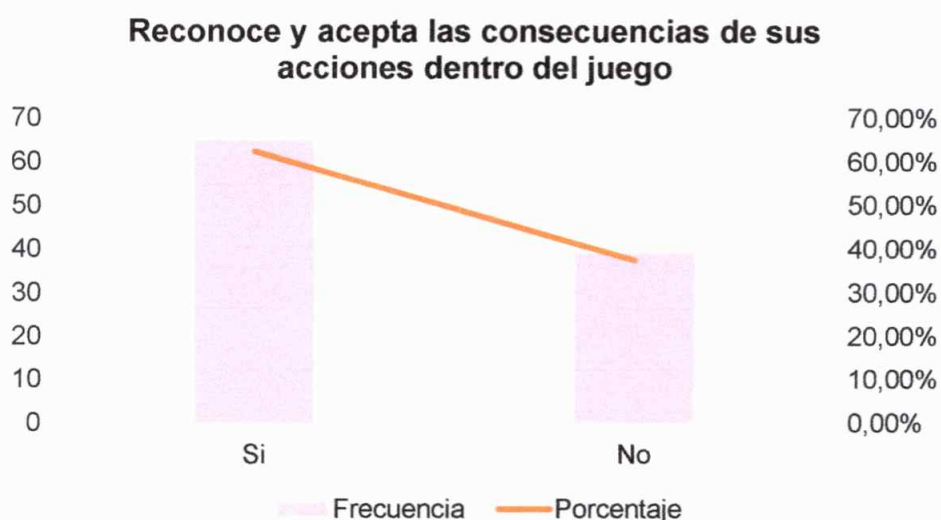


Ilustración 14. Reconoce y acepta las consecuencias de sus acciones dentro del juego

Fuente: Elaboración propia

El 62,50% de los estudiantes (65 de 104) reconoció y aceptó las consecuencias de sus acciones durante el desarrollo de los juegos, mientras que el 37,50% no lo hizo. Este resultado muestra que más de la mitad del grupo está calificado de asumir los efectos de su comportamiento, ya sea este positivo o negativo, dentro de las actividades lúdicas, lo que evidencia un nivel importante de conciencia y responsabilidad frente a sus actos. Lograr aceptar las consecuencias es un paso clave para la formación de una conducta autónoma en el ámbito educativo.

En cuanto a la responsabilidad autónoma, esta implica no solo tomar decisiones, sino también asumir sus resultados tal como indica (Mena, 2018) y (Moreira et al, 2021). En las actividades lúdicas, los estudiantes experimentan de manera directa las consecuencias de seguir o no las reglas, de cooperar o no con el grupo, lo que les permite aprender de forma vivencial. Por ello, estos resultados confirman que las estrategias lúdicas aplicadas están contribuyendo al fortalecimiento del sentido de responsabilidad y al desarrollo de una conducta más reflexiva y consciente.

15. Aplica lo aprendido en las dinámicas en situaciones similares o cotidianas

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Si	62	59,62%
No	42	40,38%
Total	104	100,00%

Tabla 15. Aplica lo aprendido en las dinámicas en situaciones similares o cotidianas

Fuente: Elaboración propia

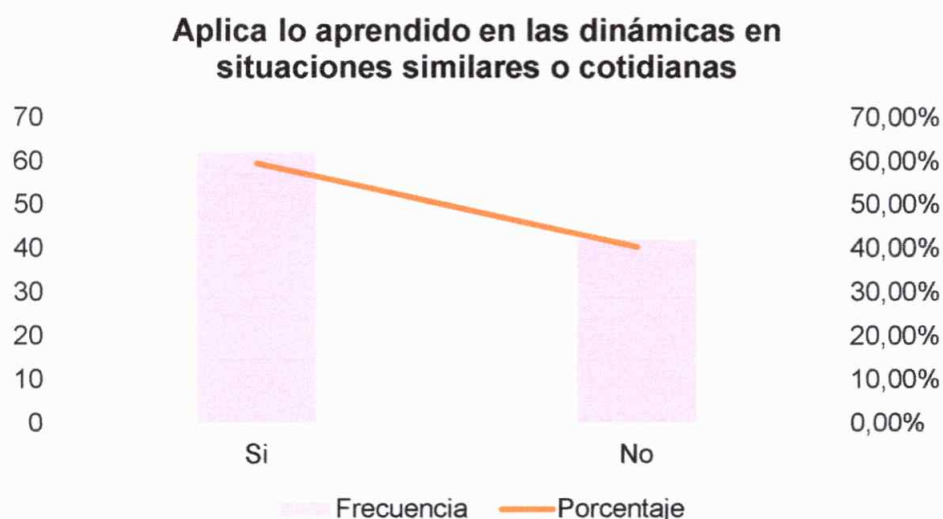


Ilustración 15. Aplica lo aprendido en las dinámicas en situaciones similares o cotidianas

Fuente: Elaboración propia

El 59,62% de los estudiantes (62 de 104) aplicó lo aprendido en las actividades lúdicas a situaciones similares o de la vida cotidiana, mientras que el 40,38% no lo hizo. Este resultado muestra que más de la mitad de los estudiantes logra transferir los aprendizajes adquiridos en el juego a otros contextos, lo que indica un avance importante en la comprensión y apropiación de las normas, valores y habilidades desarrolladas durante las dinámicas. La transferencia del aprendizaje es un indicador clave de aprendizaje significativo y de desarrollo de la responsabilidad.

La lúdica no solo debe generar participación momentánea, sino también aprendizajes duraderos que influyan en la conducta del estudiante (Mena, 2018) y (Candela & Benavides, 2020). Cuando los estudiantes aplican en su vida diaria lo que practican en los juegos: como respetar reglas, cooperar o asumir consecuencias, están demostrando un nivel mayor de responsabilidad autónoma. Por ello, estos resultados validan que las estrategias lúdicas implementadas en el proyecto están favoreciendo la internalización de valores y conductas responsables más allá del aula.

Entrevista semiestructurada

Conforme a los datos obtenidos mediante la guía de entrevista semiestructurada aplicada a los docentes del área, se realizó un análisis orientado al objetivo de conocer las percepciones del profesorado sobre el impacto de las actividades lúdicas en la formación de la responsabilidad autónoma de sus estudiantes. A través de sus testimonios, se exploraron las estrategias pedagógicas más frecuentes, la influencia del juego en la actitud del alumnado y los cambios observados en la conducta independiente tras la aplicación de dinámicas recreativas.

Los resultados revelan que los docentes identifican la lúdica como un catalizador esencial para la integración, especialmente en casos de necesidades educativas especiales, y destacan indicadores como la iniciativa y la capacidad de crear variantes en el juego como señales de autonomía. Por lo tanto, este análisis subraya la importancia de la visión docente para validar la propuesta de intervención, la cual busca capitalizar las ventajas identificadas como la mejora en la comunicación y creatividad y mitigar dificultades como el control del grupo, fortaleciendo así la independencia del estudiante desde la planificación docente.

Docente	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6
Blanca Limongi	Juegos recreativos porque los estudiantes aprenden a través del juego, liberan energías y se divierten.	Sí influye porque les permite interactuar con los demás, se sienten en confianza.	Sí, sobre todo con los estudiantes con N.E.E., que se integran con más facilidad y mejoran la coordinación.	La participación colaborativa y la creatividad, es impresionante como los jóvenes crean variantes.	Ventajas: La comunicación, desarrollo de las habilidades, creatividad. Desventajas: Comportamientos agresivos, se les dificulta el control.	Practicar actividades lúdicas con sus amigos, familia y comunidad.
Ricardo Ochoa	Todas las actividades lúdicas se	Influyen mucho, se rompe el hielo, se	Sí, se crea seguridad en los estudiantes,	Que participe, se integre, que cree reglas, se	Ventajas: Escenario educativo,	Fortalecer el carácter, liderar, aplicar en el

	pueden realizar dependiendo del escenario y los juegos que se apliquen.	integran, sacan la creatividad y se incluyen en lo general y grupal.	socializan con los compañeros, se integran y se detectan casos especiales.	vuelven líderes, desarrollan iniciativa y se empoderen.	motivación, materiales, integración. Dificultades: Falta de colaboración de ciertos estudiantes.	tiempo de ocio, dar independencia y delegar responsabilidades.
Rene Loor	Juegos al aire libre, actividad grupal e individual.	Sí, porque el estudiante se motiva al aprender y participar en el proceso educativo.	Los estudiantes se vuelven más autónomos al moderar el aprendizaje, tomando decisiones y asumiendo responsabilidades.	Trabajo independiente grupal.	Ventajas: Promueve el aprendizaje y mejora el ambiente en clase. Desventajas: Dificulta el control en clase.	Permitir que los estudiantes elijan el juego y tomen decisiones. Proporcionar retroalimentación constructiva.
Johana Bon	Juegos individuales y colectivos.	Sí, porque el estudiante desarrolla confianza en sí mismo y en sus habilidades.	El estudiante es autónomo por aprender también a trabajar en equipo y a colaborar con sus compañeros.	Su trabajo independiente, tener decisiones propias sobre el aprendizaje previo.	Promueve el aprendizaje medir el propósito, dificulta el control en clase.	Animar a los estudiantes a reflexionar, juegos de resolución de problemas.
Franklin Loor	Juegos recreativos individuales y colectivos.	Porque el estudiante se interesa en participar, confía en sí mismo y a la vez crea para su enseñanza.	Desarrollan una confianza en sí mismos y en sus habilidades.	Trabajo independiente.	Dinámica lúdica, promueve el aprendizaje. Dificulta el control en clase.	Planifiquen y diseñen su propio juego. Animar a los estudiantes y establecer metas y objetivos para el aprendizaje.
Néstor Saltos	Uso regularmente por todo lo que contiene.	Tiene mucha influencia debido a que nos ayudan incluso a	En muchos casos porque la diversión los lleva a la felicidad.	Desarrollan fácilmente sus habilidades.	En ocasiones las fallas de material didáctico o espacio físico.	Que tengan alternativas individuales a

		liberar tensiones.				través del deporte y juegos.
--	--	-----------------------	--	--	--	---------------------------------

El análisis de las entrevistas realizadas a los docentes revela una percepción unánime sobre el valor pedagógico de las actividades lúdicas como catalizadores del aprendizaje significativo y la cohesión grupal. Los docentes coinciden en que el juego no es solo un elemento distractor, sino una herramienta estratégica que permite romper el hielo y generar un clima de confianza, factores que el marco teórico de la tesis identifica como fundamentales para la autorregulación.

Resulta significativo que los entrevistados asocian la responsabilidad autónoma con indicadores específicos como la capacidad de los estudiantes para crear variantes a las reglas originales y el surgimiento de liderazgos orgánicos. Sin embargo, los docentes también advierten sobre una dicotomía importante: mientras el juego promueve la libertad, existe un riesgo latente de pérdida de control conductual, lo que justifica la necesidad de la propuesta de intervención diseñada por el autor, la cual busca estructurar la lúdica bajo objetivos pedagógicos claros para transformar el simple entretenimiento en un ejercicio de disciplina consciente.

Grupos focales

En cuanto a la información recabada a través de los grupos focales realizados con los estudiantes, el análisis se centró en el objetivo de profundizar en las percepciones, experiencias y valoraciones de los alumnos sobre el uso de actividades lúdicas y su relación con la responsabilidad personal. Este instrumento permitió capturar la voz directa de los protagonistas, explorando sus motivaciones, la libertad que sienten al tomar decisiones y su opinión sobre el trabajo colaborativo en escenarios no convencionales.

Los hallazgos muestran que la mayoría de los estudiantes percibe una relación directa entre el juego y la responsabilidad, manifestada principalmente en el cumplimiento de reglas y el compromiso hacia el equipo. No obstante, también emergen demandas de mayor libertad de elección en las actividades y el deseo de retos más variados. En consecuencia, este análisis fundamenta la necesidad de una propuesta de intervención que no solo utilice el juego como distracción, sino como una herramienta de autorregulación donde el estudiante se sienta empoderado para proponer y decidir, transformando el aula en un espacio de aprendizaje activo y autónomo.

Grupo Focal	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6
Grupo 1	Sí, porque son divertidos y se convive en equipo.	Los que ayudan a fomentar el trabajo en equipo y amistades.	Sí, es nuestra responsabilidad cuidar y mejorar nuestro físico.	Sí, porque en equipo se pueden tomar decisiones entre todos.	Muy bien, podemos convivir con respeto hacia los demás.	Que los profesores pregunten a los estudiantes qué les gusta.
Grupo 2	Sí, porque es divertido, grupal y participan muchos.	Practicar un deporte porque ayuda a mejorar en ese deporte.	Sí, porque nos ayudan a tener disciplina y estar sanos.	Sí, porque podemos crear tipos de calentamiento.	Bien, porque los juegos son cortos y divertidos.	Que podamos escoger nuestro propio equipo.
Grupo 3	Sí, mucho porque me ayuda y trabajamos con compañeros.	Básquet y juegos recreativos.	Sí, porque nos ayuda a ser más responsables.	Sí, me ayuda a concentrarme y despejar mi mente.	Importante, ayuda a la coordinación y organización conjunta.	Trabajar más con balones y físico.
Grupo 4	A veces sí y a veces no, hay juegos aburridos.	Deportes y trabajos en grupo.	Los trabajos en equipo nos ayudan a ser responsables.	Sí, tenemos que tomar decisiones para llegar a la meta.	Nos gusta, reforzamos el compañerismo.	Que sean muchos juegos al mismo tiempo.
Grupo 5	Sí, son divertidos para	Juegos de atacados y los quemados.	Sí, porque podemos	Sí, tengo que pensar y tomar decisiones.	Bien, porque puedes tener amigos.	Que no sea tanto físico y se

	cuando estamos aburridos.		trabajar en equipo.			trabaje más con balones.
Grupo 6	Sí, divierte, quita el estrés y ayuda a entender las reglas.	Actividades lúdicas y juegos recreativos.	Sí, al entender las bases del juego y el entendimiento con pares.	Sí, permite tomar más decisiones o interceder.	Bueno, permite mejor desenvolvimiento con los pares.	Que se implementen juegos nuevos más divertidos.
Grupo 7	Sí, quita el estrés de la hora de clase anterior.	Juegos grupales porque ayudan a socializar.	Sí, debemos cumplir y no fallar como equipo.	Sí, podemos opinar y proponer ideas.	Clases buenas, todos los compañeros nos apoyamos.	Que sean más variados y con retos diferentes.
Grupo 8	Sí, para no tener clases.	Flexiones de pecho.	Sí, ayuda al cerebro.	No veo relación.	Mal porque los del curso no ayudan en nada.	Nada, está bien así.
Grupo 9	Sí, la clase es divertida y entendemos más.	Fútbol, baloncesto, cuerda y tenis.	Sí, como Ed. Física nos hace fuertes y Lengua para entender el mundo.	Sí, tomaron nuestras decisiones al trabajar en equipo.	Sí, anima al equipo para lograr todo.	Que no nos apresuren tanto en clase.
Grupo 10	Sí, nos ayuda a la concentración.	Fútbol, básquet y juegos tradicionales (trompo, cuerda).	Sí, me ayuda a tener disciplina.	Sí, se utilizan mucho en el ámbito educativo.	Bien, ayuda a trabajar en equipo.	Juego libre, sin tantas abdominales o flexiones.
Grupo 11	Nos gusta porque es creativo y divertido.	La cuerda, nos gusta los juegos tradicionales.	Si porque me ayuda a ser más responsable como ser más obediente.	Si, formamos equipo y tenemos que ganar.	Me gusta trabajar en equipo porque es muy divertido.	Que agreguen más deportes para poder divertimos más.
Grupo 12	Sí, hace las clases menos aburridas.	Juegos de estrategia porque hacen pensar.	Sí, hay que cumplir reglas y respetar a los demás.	A veces, puedo elegir cómo participar.	Importante para aprender a convivir y escuchar.	Que sean más largos y con más participación.

Grupo 13	Sí, son interesantes y creativos.	Fútbol, vóley y juegos tradicionales (cogidas, escondite).	Sí, ayudan a respetar las reglas.	Sí, porque trabajamos en equipo.	Importante para alcanzar el objetivo de la clase.	Más juegos y más tiempo.
-----------------	-----------------------------------	--	-----------------------------------	----------------------------------	---	--------------------------

Los resultados de los grupos focales permiten contrastar la visión docente con la experiencia directa del estudiantado, evidenciando una alta valoración de la lúdica como motor de motivación extrínseca e intrínseca. Los estudiantes vinculan directamente la participación en juegos con la mejora de la convivencia y el sentido de pertenencia, señalando que se sienten más responsables cuando comprenden que su desempeño afecta el resultado del equipo.

No obstante, el análisis revela un hallazgo crítico: una parte del alumnado percibe ciertas actividades como aburridas o excesivamente centradas en el esfuerzo físico tradicional (abdominales o flexiones), lo que genera resistencia. Esta brecha entre la actividad impuesta y el interés del estudiante respalda la tesis de que la autonomía solo se fortalece cuando existe un grado de elección y creatividad. En consecuencia, las respuestas de los estudiantes validan la relevancia de incluir juegos cooperativos y tradicionales en la propuesta, ya que estos fomentan la toma de decisiones y la resolución de problemas de manera autónoma, alejándose del modelo de instrucción puramente directivo.

Se concluye que la responsabilidad autónoma en los estudiantes de Octavo EGB no surge de manera espontánea, sino que requiere de un entorno lúdico diseñado sistemáticamente. Mientras los docentes aportan la base metodológica sobre la importancia de la guía y el control, los estudiantes subrayan la necesidad de que el juego sea dinámico y participativo para generar compromiso. La propuesta de intervención presentada en el estudio, que incluye actividades como responsables en acción o reto saber actuar, responde directamente a los hallazgos del diagnóstico: utiliza la dramatización y el concurso académico

para canalizar la energía que los docentes temen perder y satisfacer el deseo de los estudiantes por participar en retos que involucren el pensamiento estratégico y la cooperación. Este análisis confirma que la lúdica, bien orientada, es el puente ideal para que el estudiante pase de la obediencia por regla a la responsabilidad por convicción.

CONCLUSIONES

1. Las actividades lúdicas aplicadas en el aula, especialmente los juegos cooperativos y las dinámicas grupales, constituyen estrategias pedagógicas pertinentes para fortalecer la responsabilidad estudiantil; sin embargo, su impacto depende en gran medida de la intencionalidad didáctica con la que son planificadas y ejecutadas. Cuando estas actividades se llevan a cabo sin un enfoque definido en la formación de valores, tienden a restringirse al área recreativa, lo que disminuye su capacidad formativa para fomentar la responsabilidad.
2. Los estudiantes evidencian avances en la responsabilidad autónoma a lo largo de las actividades recreativas, lo cual se manifiesta en el cumplimiento de normas, la participación y la colaboración. Sin embargo, continúan existiendo debilidades en cuanto a la toma de iniciativa, la perseverancia frente a los obstáculos y la reflexión sobre su propio rendimiento. Esto demuestra que la autonomía no se consolida de manera inmediata y requiere un proceso continuo, acompañados de estrategias que promuevan la autorregulación y la autoevaluación.
3. Tanto los juegos cooperativos como las dinámicas grupales inciden positivamente en la participación y el cumplimiento de tareas escolares, favoreciendo la toma de decisiones y el compromiso grupal, sin embargo, su efectividad disminuye cuando no se integran de forma sistemática al proceso pedagógico. Por ello, se reafirma la necesidad de incorporar estas estrategias como parte estructural de la práctica docente y no como actividades aisladas, para fortalecer de manera sostenida la responsabilidad autónoma en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los docentes planificar y así poder implementar las actividades lúdicas con una clara intencionalidad pedagógica, orientándolas no solo al componente recreativo, sino al desarrollo de la responsabilidad autónoma, esto mediante la asignación de roles, el establecimiento de normas y la reflexión sobre las acciones realizadas. Así mismo, es necesario lograr integrar de manera sistemática los juegos cooperativos y las dinámicas grupales dentro de la planificación curricular, evitando su aplicación aislada o improvisada.
2. Se sugiere poder fortalecer el desarrollo de la autonomía estudiantil incorporando estrategias que promuevan la toma de iniciativa, la perseverancia ante los errores y la autorregulación del aprendizaje. Para ello, se recomienda incluir espacios de autoevaluación y reflexión al finalizar cada una de las actividades lúdicas, permitiendo así que los estudiantes analicen su desempeño, reconozcan sus responsabilidades y planteen mejoras en cuanto a su participación.
3. Por último, se recomienda a la institución educativa fomentar procesos de capacitación docente enfocados en metodologías activas y lúdicas, con énfasis en el uso de juegos cooperativos como herramientas formativas. Así mismo, se sugiere dar seguimiento al impacto de estas estrategias en el cumplimiento de las tareas escolares y en la toma de decisiones de los estudiantes, con el fin de consolidar una práctica pedagógica orientada al fortalecimiento sostenido de la responsabilidad autónoma.

BIBLIOGRAFÍA

- Aldeán et al. (2023). *Recursos Didácticos para desarrollar la expresión corporal en niños de 5 a 6 años* (Vol. 6). EPISTEME KOINONIA. doi:<https://doi.org/10.35381/e.k.v6i11.2299>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11619>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Arequipa, Perú: ResearchGate. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION?enrichId=rgreq-c6df566a1f6dc5812e306a4acdf8461a-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM1MjE1NzEzMjtBUzoxMDMxMzM3MjQyODAwMTI4QDE2Mjl5MDEzNjg0OTY%3D&el=1_x_2&_esc=publicati
- Arnau, L. (2022). *Metodologías lúdicas para la personalización del aprendizaje*. Graó. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf>
- Avalos, G. (2019). *La escasez de recursos didácticos adecuadamente elaborados que afecta la implementación de la didáctica educativa en el nivel secundario de la I.E Unión Latinoamericana*. Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c7d26c87-ed9c-49dc-9f35-d3e4a527549e/content>
- Baquero, R., & Castro, R. (2022). *Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación (70 ed., Vol. 7)*. Ecuador: Polo del Conocimiento. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4818/html>

- Burgos, J., & Fernández, M. (2023). *Consideraciones generales acerca del diseño de material didáctico para el desarrollo educativo favorable de niños y niñas de 6 a 8 años que tienen TDAH*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12008/38260>
- Calvar et al. (2021). *Juegos cooperativos para la inclusión*. Tándem: Didáctica de la Educación Física. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/211361>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. 5(3), 90-98.
doi:<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Casablanco, S., & Bettina, B. (2023). *Entre plazas y pantallas. En búsqueda de la autonomía infantil* (Vol. 14). Virtualidad, Educación y Ciencia. doi:<https://doi.org/10.60020/1853-6530.v14.n26.43753>
- Castiblanco et al. (2024). *Participación infantil una estrategia social para el fortalecimiento de la autonomía en las infancias* (Vol. 2). EVSOS. doi:<https://doi.org/10.57175/evsos.v2i3.142>
- Castro, M. (2017). *Los recursos didácticos y el aprendizaje de los estudiantes de sexto grado, de la Unidad Educativa Julio C Larrea*. Universidad Técnica de Ambato.
- Cedeño, R., Vásquez, P., & Maldonado, I. (2023). *Impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el Rendimiento Académico: Una Revisión Sistemática de la Literatura* (Vol. 7). Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar.
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7732
- Chancusig et al. (2019). *Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las TIC'S en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemática* (Vol. 6). Boletín virtual. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6119349.pdf>

- Clavijo, B. (2021). *Las tareas de aprendizaje en octavo y noveno EGB superior de la Unidad Educativa Luis Felipe Borja*. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi. Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/1627526e-ea52-4bf7-b46c-0ab684026b83/content>
- Cone, C., & Unni, E. (2020). *Lograr consenso utilizando una técnica Delphi modificada incorporada en el modelo de gestión del cambio de Lewin diseñado para mejorar la satisfacción del profesorado en una escuela de farmacia* (Vol. 16). Research in Social and Administrative Pharmacy. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500268
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Decreto legislativo 0. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.PDF
- Corona et al. (2018). *La toma de decisiones en la asistencia médica y su enseñanza aprendizaje a través del método clínico*. ECIMED.
- Espinoza, E. (2018). *Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Parte I* (Vol. 14). Conrado. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000500039
- Esteves et al. (2018). *La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial* (Vol. 3). INNOVA Research Journal. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777534.pdf>
- Garcés, M. (2019). *Escuela de rebeldes*. Barcelona: Anagrama.

- García, G. (2023). Investigación cualitativa desde el método de la investigación acción. *Revista De Artes Y Humanidades UNICA*, 24(51), 196–210.
doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.10048464>
- Garvi, P., García, L., & Fernández, J. (2022). *Aprendizaje Cooperativo. Materiales curriculares para Educación Secundaria en Educación Física*. Universidad de Castilla-La Mancha.
Obtenido de
https://www.google.com.ec/books/edition/Aprendizaje_cooperativo_Materiales_curri/bDiMEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=trabajos+cooperativos+en+educacion+fisica&printsec=frontcover
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia.
- Gordillo, S. (2020). *Estrategias didácticas y adquisición de* (Vol. 4). Ecuador: Journal of business and entrepreneurial studies. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=573667940021>
- Guzmán, D., & Zambrano, N. (2017). Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa Jorge Icaza Coronel Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo I. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Jaramillo et al. (2021). *La Incidencia de los Juegos Cooperativos en el Fortalecimiento de la Convivencia Escolar*. Obtenido de
<http://upnblib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/13747>

- Jaramillo, J. (2018). *Recursos didácticos en el área de Estudios Sociales y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del sexto año de Educación general Básica de la Unidad Educativa La Maná, Cantón La Maná en el año lectivo 2016 - 2017*. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/4630>
- Leon, G. (2023). *Dinámicas grupales: ideas para reuniones de padres de nivel*.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). Registro Oficial No. 417. Obtenido de <https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/06/LOEI1.pdf>
- Londoño, Y., Pérez, S., & Valerio, M. (2018). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kenned. Universidad Santo Tomás, Sincelejo, Colombia.
- Maldonado, M., & Cuadrado, J. (2023). *El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial* (Vol. 9). CIENCIAMATRIA. doi:<https://doi.org/10.35381/cm.v9i1.1095>
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos?: Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación.
- Martínez et al. (2020). Implicación estudiantil y parental en los deberes escolares: diferencias según el curso, género y rendimiento académico. *Revista de Psicología y Educación*, 15(2), 151-165. doi:<https://doi.org/10.23923/rpye2020.02.193>
- Mena, I. (2018). El desarrollo de la autonomía en la infancia. Programa de aplicación en el aula. Universidad del País Vasco. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/7605/760579091003.pdf>

- Ministerio de Educación. (2023). *Modelo de participación*. Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/10/Modelo-de-participacion-en-el-sistema-educativo-nacional.pdf>
- Moreira et al. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo Del Conocimiento*, 6(8), 135–153. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8042602>
- Moreno, F. (2020). *Función pedagógica de los recursos materiales en educación infantil* (Vol. 133). Madrid, España: Vivat Academia. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752885002.pdf>
- Morente et al. (2020). *Un proceso de toma de decisiones de grupo dinámico para un gran número de alternativas utilizando ontologías difusas vacilantes y análisis de sentimientos*. Knowledge-Based Systems.
- Paredes, M. (2017). *Los recursos didácticos en el proceso de enseñanza de estudios sociales en el séptimo grado de educación básica de la Unidad Educativa Ambato*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/26508>
- Pérez et al. (2021). *La toma de decisiones como habilidad profesional en la formación de especialistas en pediatría* (Vol. 17). Conrado. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000100104&lng=es&tlng=es
- Protasov, I., & Protasova, K. (2021). *El enfoque dinámico de la conjugación en grupos*. Topology and Its Applications. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500268

- Putton, G., & Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. 6(11), 114-125. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion->
- Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. Mérito, Revista De Educación. doi:<https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Reyes, N., & Rivera, J. (2018). *Construcción de ciudadanía: la educación* (Vol. 2). Revista Tlamelaua. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?scrip-](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-69162018000100052)
t=sci_arttext&pid=S1870-69162018000100052
- Rincón et al. (2023). Impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía en la infancia temprana. *Revista Franz Tamayo*, 5(14), 9-28. doi:<https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i14.1>
- Rodríguez, J. (2021). *Las variables en la metodología de la investigación científica*. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658
- Salinas, L., & Torres, Z. (2023). *Los juegos cooperativos en educación física y su incidencia sobre el autoconcepto físico en adolescentes* (Vol. 8). Ecuador: Polo del Conocimiento. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6269>
- Tarrillo et al. (2024). Metodología de la investigación una mirada global: Ejemplos prácticos. *CID - Centro de Investigación y Desarrollo*, 177. doi:https://doi.org/10.37811/cli_w1078
- Vargas, G. (2017). *ecursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje* (Vol. 58). La Paz: Cuadernos Hospital de Clínicas. Obtenido de

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es

Vásquez et al. (2025). *El juego cooperativo cómo estrategia didáctica en el aprendizaje de la suma y resta* (Vol. 4). Revista Multidisciplinar De Estudios Generales.
doi:<https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.94>

Vasquez, A., & Ríos, J. (2025). *Impacto del juego libre en el desarrollo de la autonomía infantil* (Vol. 5). Revista InveCom. Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v5n4/2739-0063-ric-5-04-e504009.pdf>

Vázquez et al. (2019). Percepción y valoraciones sobre las tareas escolares para casa en la etapa de Educación Primaria: la visión de los docentes y alumnos. *Revista Avances en supervisión educativa*, 1(31), 1-24. Obtenido de <https://avances.adide.org/index.php/ase/es/article/view/641>

Velázquez, C. (2016). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas*. INDE.

Villarreal et al. (2024). *Impacto de los Juegos Cooperativos Mediados por un Blog para Fortalecer la Motricidad e Interacción Social en Estudiantes de 3° a 5° Modelo Multigrado* (Vol. 8). Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9784580>

Vizcaíno, Z. P., Cedeño, C. R., & Maldonado, P. I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4).
doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

ANEXOS

Guía de observación

Aplicada a: _____

Objetivo: Identificar conductas relacionadas con la participación, responsabilidad, autonomía y trabajo cooperativos durante actividades lúdicas en el aula.

Aspectos a observar	Indicadores observables	Sí	No	Observación
Participación activa	Participa de forma activa y voluntaria en las actividades lúdicas.			
Normas y reglas	Muestra disposición para cumplir con las reglas del juego o dinámica.			
Responsabilidad	Asume responsabilidades dentro del grupo sin necesidad de que se le indique.			
Cooperación	Coopera con sus compañeros			

	durante el desarrollo de las actividades.			
Autonomía	Toma decisiones propias sin esperar constantemente la aprobación del docente.			
Gestión del tiempo	Utiliza el tiempo de la actividad de manera eficiente.			
Respeto	Respeto los turnos y roles asignados en las dinámicas grupales.			
Iniciativa	Demuestra iniciativa al proponer ideas o soluciones dentro de la actividad.			
Perseverancia	Persevera ante desafíos o			

	errores durante el juego.			
Comunicación	Se comunica de forma asertiva con sus compañeros durante la actividad.			
Reflexión	Reflexiona sobre su participación al finalizar la actividad lúdica.			
Preparación	Cumple con los materiales requeridos para realizar la actividad.			
Interés	Muestra interés y entusiasmo al participar en actividades de tipo lúdico.			

Responsabilidad de actos	Reconoce y acepta las consecuencias de sus acciones dentro del juego.			
Transferencia de aprendizajes	Aplica lo aprendido en las dinámicas en situaciones similares o cotidianas.			

Guía de entrevista semiestructurada

Aplicada a: _____

Objetivo: Conocer las percepciones del docente sobre el impacto de las actividades lúdicas en la formación de la responsabilidad autónoma en sus estudiantes.

¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza con frecuencia en su aula?

¿Considera que estas actividades influyen en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje? ¿De qué manera?

¿Ha observado cambios en la conducta autónoma de sus estudiantes tras la aplicación de estrategias lúdicas?

¿Qué indicadores o señales considera usted para identificar responsabilidad autónoma en sus alumnos?

¿Qué ventajas y dificultades ha encontrado al implementar dinámicas lúdicas en el aula?

¿Qué recomendaciones daría para fortalecer la autonomía a través del juego?

Cuestionario para grupo focal

Aplicado a: _____

(divididos en grupos de 6 a 8 participantes)

Objetivo: Profundizar en las percepciones, experiencias y valoraciones de los estudiantes sobre el uso de actividades lúdicas y su relación con la responsabilidad personal.

¿Te gusta participar en juegos o dinámicas en clases? ¿Por qué?

¿Qué tipo de juegos o actividades te parecen más útiles para aprender?

¿Crees que estas actividades te ayudan a ser más responsable? ¿Cómo?

¿Te sientes con mayor libertad para tomar decisiones cuando trabajas en actividades lúdicas?

¿Qué opinas sobre trabajar en equipo durante estas dinámicas?

¿Qué te gustaría mejorar o cambiar en las actividades lúdicas que se realizan en clase?

Cuaderno de campo

Aplicado por: _____

Objetivo: Registrar observaciones espontáneas, detalles no estructurados y situaciones significativas que ocurren durante el desarrollo del estudio.

Fecha y hora

Contexto de la actividad observada

Descripción libre de las interacciones entre los estudiantes

Conductas destacables (positivas o negativas)

Emociones observadas (alegría, frustración, entusiasmo, apatía)

Anécdotas o frases clave de los estudiantes

Observaciones del ambiente del aula y su disposición

ACTIVIDADES LÚDICAS

Juegos cooperativos

Actividad 1:	Construyamos la torre
Objetivo:	Desarrollar la cooperación, organización y responsabilidad en equipo.
Materiales:	Sorbetes, plastilina, cinta adhesiva.
Descripción:	Los equipos tienen 15 minutos para construir la torre más alta que se mantenga en pie sin ayuda. Cada miembro tiene una función (diseñador, constructor, cronometrista...).
Evaluación:	Observación del cumplimiento de roles, respeto por las ideas de los demás.

Actividad 2:	El puente de confianza
Objetivo:	Fomentar la empatía, el respeto y la confianza entre compañeros.
Materiales:	Vendas para los ojos, objetos para formar obstáculos.

Descripción:	Un estudiante con los ojos vendados debe cruzar un "puente" guiado solo con la voz de su equipo.
Evaluación:	Nivel de apoyo, comunicación clara, iniciativa.

Actividad 3:	Misión ecológica
Objetivo:	Fortalecer la conciencia ambiental y la responsabilidad.
Materiales:	Tarjetas con retos (clasificación de residuos, acciones ecológicas).
Descripción:	Los grupos deben cumplir distintas tareas de cuidado del medio ambiente en un tiempo limitado.
Evaluación:	Participación equitativa, responsabilidad en el cumplimiento de tareas.

Actividad 4:	El reto de los globos
Objetivo:	Desarrollar la coordinación y el trabajo en equipo.

Materiales:	Globos inflados.
Descripción:	Los equipos deben mantener varios globos en el aire sin que ninguno caiga, cooperando entre todos.
Evaluación:	Comunicación, iniciativa, distribución de tareas.

Actividad 5:	La carrera con obstáculos cooperativa
Objetivo:	Reforzar la ayuda mutua y la planificación grupal.
Materiales:	Cuerdas, conos, sillas, obstáculos.
Descripción:	Los equipos deben cruzar una pista de obstáculos unidos por una cuerda, apoyándose mutuamente.
Evaluación:	Coordinación, solidaridad, cumplimiento de normas.

Actividad 6:	Cadenas de palabras
---------------------	----------------------------

Objetivo:	Fomentar la comunicación, la creatividad y el pensamiento colectivo.
Materiales:	Pizarras o tarjetas.
Descripción:	Cada equipo debe formar la mayor cantidad de palabras encadenadas (última letra de una palabra inicia la siguiente).
Evaluación:	Participación de todos los integrantes, respeto por turnos, creatividad.

Dinámicas grupales

Actividad 7:	El mapa de responsabilidades
Objetivo:	Visualizar cómo cada estudiante puede aportar en su entorno escolar y familiar.
Materiales:	Papelógrafos, marcadores, stickers.
Descripción:	Cada grupo diseña un “mapa” con acciones que reflejan la responsabilidad individual y colectiva. Luego, lo presentan al resto.

Evaluación:	Nivel de reflexión, participación y expresión de ideas.
--------------------	---

Actividad 8:	El rompecabezas humano
Objetivo:	Promover el valor del rol de cada miembro en un grupo.
Materiales:	Piezas grandes de rompecabezas con palabras clave.
Descripción:	Cada estudiante recibe una pieza. Juntos deben armar un mensaje sobre la importancia de la responsabilidad y la cooperación.
Evaluación:	Trabajo en equipo, inclusión de todos, actitud ante los desafíos.

Actividad 9:	Mi compromiso en voz alta
Objetivo:	Favorecer la autoexpresión y la autorregulación.
Materiales:	Micrófono simbólico, tarjeta de compromisos.

Descripción:	En ronda, cada estudiante comparte un compromiso personal para mejorar su responsabilidad escolar.
Evaluación:	Asertividad, sinceridad, respeto al turno de palabra.

Actividad 10:	Detectives del respeto
Objetivo:	Fortalecer el respeto y la responsabilidad en el aula.
Materiales:	Cuadernillos con pistas de comportamiento.
Descripción:	En grupos, los estudiantes resuelven casos ficticios de conflictos escolares buscando identificar comportamientos responsables o irresponsables.
Evaluación:	Capacidad de análisis, trabajo en grupo, propuestas de solución.

Actividad 11:	Responsables en acción
--------------------------------	-------------------------------

Objetivo:	Desarrollar la empatía y responsabilidad mediante la representación de situaciones escolares reales.
Materiales:	Ropa, accesorios, guion libre.
Descripción:	Se entregan situaciones problemáticas (olvidar tareas, llegar tarde, no participar en clase). Los grupos deben crear una breve dramatización en la que planteen el problema y propongan una solución autónoma y responsable.
Evaluación:	Observación estructurada sobre iniciativa, cooperación y reflexión. Entrevista grupal a los actores al final para recoger aprendizajes y percepciones.

Actividad 12:	Reto saber actuar
Objetivo:	Promover el estudio activo, la responsabilidad y el sentido de logro mediante el juego.
Materiales:	Pizarra, tarjetas de preguntas, cronómetro, buzón de puntos. Descripción de la actividad:
Descripción:	Se realiza un concurso por equipos con preguntas de Lengua, Ciencias, Matemáticas y Valores. Cada equipo elige un representante diferente en cada ronda (rotación de roles).

	Hay puntuación no solo por respuestas correctas, sino por trabajo en equipo y conducta.
Evaluación:	Guía de observación sobre liderazgo, cumplimiento de turnos, apoyo mutuo. Grupo focal para valorar cómo se sintieron en cuanto a participación y compromiso.