



**UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACION BASICA REDISEÑADA**



**DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU IMPACTO EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE NIÑOS CON DISCAPACIDAD MOTORA DE 3ER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO, DEL CANTÓN BABAHOYO.

AUTORA

Fajardo Pacheco María Elizabeth

DOCENTE TUTOR

Lcda. Marquinez Mora Lory Gabriela

BABAHOYO - LOS RÍOS – ECUADOR - 2023

ÍNDICE GENERAL

CONTEXTUALIZACIÓN	5
Planteamiento de problema	5
Justificación.....	7
Objetivos del estudio.....	8
Línea de la investigación.....	9
DESARROLLO	10
Marco conceptual	10
Marco Metodológico	17
Resultados	19
Discusión de resultados	21
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	23
Conclusiones	23
Recomendaciones.....	23
REFERENCIA Y ANEXOS.....	25

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Ficha Técnica de la entrevista.....	18
--	----

Resumen

En el presente estudio de caso se evalúa el impacto que tienen las actividades lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de niños con discapacidad motora del 3er año de educación básica en la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno, del Cantón Babahoyo. Se aplicó un enfoque cualitativo, con un alcance descriptivo y como diseño se emplea el no experimental. La población objeto de estudio los estudiantes y el docente del área a quienes se les aplica como técnica de recolección de datos la encuesta y entrevista respectivamente, y como herramienta se utiliza el cuestionario con preguntas cerradas con apoyo del investigador. Los resultados de los análisis arrojan que las actividades lúdicas si tienen un impacto significativo en la enseñanza de los niños, además que las actividades lúdicas, sin duda es una herramienta fundamental para el aprendizaje de los niños de cualquier materia y área que desea impartir, así mismo, Los niños indican que prefieren las actividades lúdicas porque se sienten más involucrados en el estudio, se sienten ms dinámicos, con mayor armonía y aprovechan de mejor forma la información que están recibiendo. Finalmente se recomienda que el docente debe crear ambiente de armonía, hacer sentir los estudiantes que trabajen en equipo, que se sienten parte del aprendizaje, y sobre todo diseñar con planificación las actividades lúdicas que va a realizar para lograr los objetivos planteados

Palabras claves: actividades, lúdicas, enseñanza, aprendizaje, educación.

Abstract

This case study evaluates the impact of play activities on the teaching and learning of children with motor disabilities in the third year of basic education at the Emigdio Esparza Moreno educational unit in Babahoyo. A qualitative approach was applied, with a descriptive scope and a non-experimental design. The target population of the study were the students and the teacher of the area, to whom the survey and interview were applied as data collection techniques, respectively, and the questionnaire with closed questions was used as a tool with the support of the researcher. The results of the analysis show that playful activities do have a significant impact on the teaching of children, in addition to the fact that playful activities are undoubtedly a fundamental tool for the learning of children in any subject and area that the teacher wishes to teach. Finally, it is recommended that the teacher should create an atmosphere of harmony, make the students feel that they are working as a team, that they feel part of the learning process, and above all, design with planning the recreational activities that will be carried out to achieve the objectives set.

Keywords: activities, play, teaching, learning, education.

CONTEXTUALIZACIÓN

Planteamiento de problema

En la actualidad las actividades lúdicas constituyen una herramienta esencial en la enseñanza, través de estas herramientas podemos transmitir a los estudiantes confianza con ellos mismos, entre compañeros y entre los alumnos y es docente, de esta manera se potencializa la educación en el aula de clases ya que fomenta involucra en el aprendizaje l utilización de los sentidos, emociones, entre otros.

La práctica de dichas herramientas desarrolla lo cognitivo, psicomotricidad, el lenguaje, y diversos aspectos importantes para el aprendizaje y para la vida.

Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo interpersonal ya que en cada juego o metodología existe interacción entre los miembros de la clase, trabajo en equipo y resolución de problemas.

La educación con niños con discapacidad en ecuador fomenta la inclusión educativa reflejada en la constitución de la república, los niños con discapacidad requieren de educación personalizada para garantizar la eficiencia educativa y un alto rendimiento estudiantil.

Dentro de este grado el docente muy poco realiza actividades lúdicas de carácter educativo enfocado en todos los estudiantes con inclusión puesto que realiza un enseñanza lineal y tradicional para todos los estudiantes por igual sin tomar en cuenta la discapacidad motora de los estudiantes, sin tener conocimiento que con poner en práctica juegos educativos podemos hacer más efectivo el aprendizaje y en consecuencia obtener estudiantes más participativos, más motivados y con mejor rendimiento.

La mayoría de los docentes consideran que las actividades lúdicas son simplemente juegos que genera desorden en el aula y que es motivo de no poder manejar los estudiantes, puesto que esta práctica es vista solo para jugar y no para impartir conocimiento donde el estudiante sienta mayor interés en la información que está recibiendo.

La experiencia en el aula en las Practicas conlleva que las actividades lúdicas influyen notablemente en el aprendizaje del niño sea cual sea su edad y su condición ya que genera mayor atención a la clase, la disfrutan y la entienden mejor.

Los niños de 3er año de educación básica en la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno, del cantón Babahoyo, con discapacidad tienen bajo rendimiento académico y problemas en el aprendizaje por desmotivación en los estudiantes, al no utilizar estrategias metodológicas que denoten un cambio en la enseñanza tradicional, es por ello por lo que surge la pregunta ¿cuáles con las actividades lúdicas ideal para aumentar la eficiencia en la enseñanza y el rendimiento estudiantil?

Justificación

Esta investigación, es importante porque busca generar un cambio y solución a la problemática que se da en los niños con discapacidad motora de 3er año de educación básica en la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno, del cantón Babahoyo para generar el cambio se realiza actividades lúdicas educativas ya que la experiencia en las practicas se pudo visualizar que es una gran herramienta para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes, pues generar en los estudiantes a un modo de aprendizaje natural que les de motivación por obtener información mientras el docente asume el rol de facilitador de procesos.

El impacto de este proyecto radica en qué fomentara el uso de actividades lúdicas educativas como herramienta que ayuda a la facilidad de aprendizaje por parte de los estudiantes y dinamismo en la enseñanza del docente, de esta manera los docentes aplicaran estrategias y metodologías activas como herramienta para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.

El interés de esta propuesta es buscar dar soluciones adecuadas y oportunas a los problemas que se presentan en los estudiantes, en cuanto al aprendizaje; puesto que es aplicable a las materias básicas de geometría, lengua y literatura, historia y matemática.

Además, es innovador porque cambiaría el modo de enseñanza, los niños, aprenderían más activamente y motiva a la vez al docente a la aplicación de estas actividades a menudo al impartir sus clases y en consecuencia construir en sus estudiantes con discapacidad un mejor rendimiento académico.

Es factible porque se dispone de los recursos necesarios para su realización y evaluación, también se cuenta con el apoyo de la institución, la plena disposición de los docentes y estudiantes de dicho grado, por lo que se obtuvo mayor apertura para el desarrollo del tema motivo de investigación.

Sin duda alguna los beneficiarios directos son los estudiantes con discapacidad motora de 3er año de educación básica en la unidad educativa Emigdio esparza moreno, del cantón Babahoyo. Y también los docentes por lo que lograrán obtener mejores resultados en la enseñanza y aprendizaje en consecuencia sus estudiantes con discapacidad motora obtendrán mayor rendimiento académico

Objetivos del estudio

Objetivo general

- Evaluar el impacto que tienen las actividades lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de niños con discapacidad motora de 3er año de educación básica en la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno, del Cantón Babahoyo.

Objetivos específicos

- Identificar las necesidades específicas de aprendizaje de los niños con discapacidad motora en tercer año de educación básica en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, del cantón Babahoyo.
- Diseñar un conjunto de actividades lúdicas adaptadas a las necesidades identificadas de los niños con discapacidad motora en el tercer año de educación básica en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.
- Examinar cómo las actividades lúdicas influyen en el progreso de las capacidades cognitivas y sociales de los estudiantes con discapacidad motora que cursan el tercer año de educación básica en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, en el cantón Babahoyo.

Línea de la investigación

El estudio de caso: “Actividades lúdicas y su impacto en la enseñanza y aprendizaje de niños con discapacidad motora de 3er año de educación básica en la unidad educativa Emigdio Esparza Moreno” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, se plantea en el área: Educación, línea de Investigación de la Universidad: Educación y desarrollo social.

Línea de Investigación de la Facultad: Ciencias jurídicas, sociales y de la educación (talento humano y docencia), línea de Investigación de la carrera: Modelo Educativo, sub línea: Ambientes de aprendizaje, sub-Líneas de Investigación: La Psicomotricidad y su relación con el aprendizaje escolar en niños con discapacidad, campo: Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, del Cantón Babahoyo.

Delimitación temporal: desde mayo-septiembre 2023 y la delimitación demográfica: estudiantes que poseen una discapacidad motora del 3er año de educación básica.

Estas líneas y sublíneas de investigación se encuentran estrechamente ligadas con el tema de Actividades lúdicas y su impacto en la enseñanza y aprendizaje de niños con discapacidad motora de 3er año de educación básica en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, del Cantón Babahoyo, ya que se basa en los ambientes de aprendizaje, modelos de enseñanza, procesos curriculares y la motivación los estudiantes, para de esta manera garantizar un mayor desarrollo del intelecto y buen rendimiento académico.

DESARROLLO

Marco conceptual

Discapacidad Motriz

De acuerdo con (Floyd et al, 2021) la discapacidad es un fenómeno complejo que surge de la interacción entre las particularidades del cuerpo humano y el contexto sociocultural. Debido a tres categorías de factores, las personas con discapacidad experimentan limitaciones para participar plenamente en diversas facetas de la vida: los relacionados con sus características personales, los relacionados con su entorno cercano y los relacionados con el entorno más amplio, que abarca lo social, económico, político y físico (pág. 56)

Para (Macías y Bozada, 2019) la vida de una persona se ve alterada por la discapacidad, lo que requiere la creación de varios mecanismos de adaptación para lidiar con la nueva situación y aprender a vivir con las importantes restricciones que conlleva. Varias variables son importantes en este proceso, como el nivel de apoyo social disponible, las características sociodemográficas, el tipo de discapacidad y sus efectos. Sin embargo, el estilo de afrontamiento de cada persona es uno de los factores más importantes en la manera en que se aborda y se adapta a esta situación (pág. 87)

Mientras tanto para la (Rea, 2023) la discapacidad motriz se define como las dificultades en el movimiento que afectan en diferentes grados las capacidades de desplazamiento, manipulación y/o respiración, limitando así el desarrollo personal y social de una persona. La mayoría de las veces, este tipo de discapacidad es el resultado de una variedad de afecciones médicas, tales como lesiones en la médula espinal, parálisis cerebral, distrofias musculares y esclerosis múltiple (pág. 1).

Conceptualización lúdica

De acuerdo (Muñoz y Santamaria, 2023) con el término lúdico proviene del latín "ludus", que se refiere y está relacionado con el juego. Por lo tanto, su enfoque se adapta al comportamiento del juego y al entorno en el que se lleva a cabo, analizando minuciosamente tanto el contexto como las personas involucradas, así como el placer o satisfacción que una actividad genera (pág. 12).

Según menciona (Tamayo y Restrepo, 2019) la recreación y el entretenimiento son una faceta clara del desarrollo humano, que se integra de manera fundamental en los aspectos relacionados con lo sexual, lo emocional, lo social, lo intelectual y lo físico (pág. 45).

En conclusión con (Molina R, 2020) el juego es uno de los tantos medios que pueden ser utilizados bajo el concepto de la lúdica porque se considera una dimensión humana (ilimitadas formas) que desarrolla esferas sociales, afectivas, cognitivas y motrices (pág. 1).

En conclusión con (Soto D, 2019) Las actividades lúdicas en el aula sirven como medios para proyectar mejor el interés de los estudiantes por las materias y rectificar los actos incorrectos (pág. 9).

Conceptos de actividades lúdicas

Para (Candela y Benavides, 2021) las actividades lúdicas son los medios por los cuales las personas desarrollan sus habilidades, relaciones y sentido del humor, y atraen la atención de los niños hacia el aprendizaje (pág. 78).

Según menciona bravo (Bravo y Díaz, 2020) las actividades lúdicas se consideran técnicas participativas orientadas a la enseñanza que buscan enseñar a los estudiantes la conducta adecuada y los métodos a través de la libertad (pág. 122).

En conclusión con (Parra M, 2020) las actividades lúdicas son consideradas desde un punto de vista cultural como una dimensión longitudinal que se desarrolla durante toda la vida. No son actividades, ni mucho menos disciplinas; constituyen el desarrollo psíquico, social, cultural y biológico (pág. 8).

Según (Posligua y Chenche, 2019) las actividades lúdicas despiertan el interés de los estudiantes y fomentan el desarrollo integral, la perfección de habilidades y destrezas, así como la necesidad de crear con voluntad propia, manifestando los contenidos aprendidos en el aula de clase (pág. 1035).

De acuerdo con (Castro y Riera, 2019) El término "actividades lúdicas" se refiere a una serie de métodos organizados que permiten crear y organizar todas las actividades teniendo en cuenta la dinámica de cada estudiante (pág. 11).

Para (Gómez et al, 2021) en la educación física, las actividades lúdicas se conceptualizan como herramientas definidas que ayudan a integrar al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes adecuados de manera atractiva y natural, lo que permite el desarrollo de las habilidades cognitivas fundamentales (pág. 11).

Importancia de las actividades lúdicas

De acuerdo con el (Barona y Fuentes, 2023) Es fundamental comprender que las actividades lúdicas son cruciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje porque permiten a los participantes interactuar de forma interactiva. A continuación, se destacan los siguientes elementos más importantes:

- Las actividades lúdicas pueden ayudar a aprender de manera significativa, tanto asistemática como existencial.
- Debido a que afectan la maduración del sistema nervioso central, obstaculizan los procesos de integración sensorial.
- Estimulan los sentimientos, aumentan la motivación y desarrollan las emociones.
- dirigir y corregir el comportamiento de los niños; puede ser difícil corregir el comportamiento.
- El juego se utiliza para corregir aspectos cognitivos, sociales, afectivos y emocionales (pág. 16).

Es importante destacar que las actividades lúdicas brindan al maestro la oportunidad de utilizar alternativas de forma dirigida y no dirigida, siempre y cuando los comportamientos de los estudiantes sean observados. Finalmente, se sabe que las actividades recreativas provocan en los estudiantes una variedad de sentimientos y emociones mediante el cumplimiento de las normas y pautas pertinentes.

Importancia de las actividades lúdicas

De acuerdo con (Sánchez Y, 2019) Todos los niños del mundo, y debido a su alto valor lúdico y preponderante, es la razón de la infancia. Además, afirma que, si un niño no juega, es posiblemente un niño enfermo en cuerpo y alma; argumentando que la actividad lúdica es fundamental para el

desarrollo motriz porque promueve un crecimiento armonioso en los aspectos motrices e intelectuales (pág. 50).

Según (Mena N, 2019) los juegos se asocian con la diversión, la libertad y el entretenimiento. A pesar de esto, no todas las actividades lúdicas se consideran juegos porque su relevancia y utilidad dependen de los objetivos educativos que se pretenden lograr (pág. 24).

Clasificación de las actividades lúdicas

Varios autores han dividido las actividades recreativas en dos categorías: las que están supervisadas y las que no están supervisadas. Se dice que ambos grupos ayudan a unir y consolidar el aprendizaje al adaptarse a los intereses y actitudes individuales de los estudiantes, especialmente en las etapas tempranas. Estas dos categorías se describen a continuación.

Actividades lúdicas dirigidas

Según (Barona y Fuentes, 2023) menciona que cualquier actividad lúdica, por pequeña que sea, puede ayudar a aprender, siempre y cuando esté guiada. Esto requiere un enfoque de planificación bien organizado y enfocado en un objetivo específico. Esta metodología es ampliamente utilizada en la educación porque permite que los contenidos se concentren en los objetivos del plan de estudios (pág. 21).

Así mismo (Castillo et al, 2022) Las actividades lúdicas supervisadas, que permiten a los niños y niñas disfrutar y expresarse libremente, son una elección preferida para alcanzar el objetivo educativo (pág. 1).

Dado que cumplen con las características valorativas, prácticas, colaborativas e integradoras comunes del juego, los investigadores sugieren que las actividades lúdicas son acciones naturales que buscan el desarrollo integral y la personalidad de los niños/as por medio de la libertad.

La mayoría de las veces, las actividades lúdicas supervisadas comienzan con una metodología lúdica que permite al maestro asignar los recursos y herramientas necesarios para que los estudiantes participen libre y espontáneamente. En este contexto, las actividades lúdicas dirigidas se valoran no solo por su aspecto divertido, sino también por su capacidad para influir en el comportamiento de los estudiantes, es decir, en sus conductas.

Actividades lúdicas libres

A través de actividades como la observación, la manipulación, la invención y la imaginación, los seres humanos se convierten en fuentes inagotables de conocimiento desde el momento en que nacemos. El juego funciona como un puente que conecta y enriquece estas actividades, aumentando su valor educativo.

Gracias a la exploración que promueve el juego, los estudiantes pueden actuar de forma independiente durante estas actividades. Este permite que un grupo de estudiantes se comuniquen a través de sus intereses y diversión. Además, en esta situación no se busca imponer objetivos estrictos mediante normas o castigos, sino que se fomenta la participación activa de todos los involucrados.

Por lo tanto, el juego no se cuestiona como una actividad recreativa o como una actividad de tiempo libre esencial porque, además de brindar satisfacción, busca promover un equilibrio armonioso. Además, se reconoce que las actividades lúdicas no estructuradas tienen un valor psicopedagógico, ya que permiten a los niños adquirir conocimientos en diversas áreas, como las sociales, motrices, afectivas y emocionales, entre otras.

Inclusión educativa

Según (Criollo M, 2020) las características de la inclusión educativa son las siguientes:

- **Acceso:** Todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o discapacidades, tienen derecho a recibir educación en un ambiente seguro y acogedor.
- **Participación:** Los estudiantes con discapacidades tienen el derecho a participar activamente en el aprendizaje y en las actividades escolares.
- **Adaptación:** Los estudiantes con discapacidades deben tener acceso a adaptaciones y apoyos necesarios para el logro académico.
- **Respeto:** Los estudiantes con discapacidades deben ser tratados con respeto y consideración en todas las interacciones con los demás estudiantes y el personal escolar.

- **Diversidad:** La inclusión educativa acepta y celebra la diversidad y las diferencias individuales entre los estudiantes.
- **Colaboración:** La inclusión educativa fomenta la colaboración entre los estudiantes, el personal escolar y las familias para lograr el éxito académico de todos los estudiantes.
- **Evaluación:** Los estudiantes con discapacidades deben ser evaluados de manera justa y equitativa, y se deben tomar en cuenta sus habilidades y necesidades individuales en la evaluación

Según la (Lazo y Macías, 2019) la discapacidad es un fenómeno complejo que refleja una relación estrecha y al límite entre las características del ser humano y las características del entorno en donde vive (pág. 10).

Según (Montalván B, 2020) define la discapacidad motora como una afección que sufre una persona de manera duradera y frecuentemente crónica de una enfermedad más o menos grave del aparato locomotor que causa una limitación de sus actividades en comparación con el promedio de la población. Es necesario conocer que cubre todos los trastornos que pueden causar deterioro parcial o total de las habilidades motoras, incluyendo la parte superior y/o inferior del cuerpo (dificultades para caminar, dificultad en el mantenimiento o el cambio de posición, y en la manipulación o la realización de determinadas acciones) (pág. 18).

En este caso (Mosquera L, 2019) indica que las principales discapacidades motores pueden ser, físicos o neurológicas:

Físico-periférica: es la discapacidad de alguna limitación en las extremidades superiores o inferiores, de músculos y articulaciones:

Neurológicas: se deriva específicamente de un daño causado en el cerebro, que es quien orden y procesa el movimiento corporal, por lo que se limita la movilidad física (pág. 45).

Según (Palan J, 2022) existen diversas causas de la discapacidad motora

- Prenatales: es la que se origina antes del nacimiento, durante el embarazo, esto se debe enfermedades que podría obtener la madre durante la gestación, o por la incompatibilidad de los componentes sanguíneos de los padres.

- Perinatales: son las que se origina justamente en el momento antes de nacer, puede darse por falta de oxígeno o alguna obstrucción de las vías respiratorias, otras de las causas perinatales se debe daños cerebrales por prematuridad del bebe.
- Postnatales: esto ocurre después del nacimiento y puede ocurrir por alguna infección o hemorragia del niño (pág. 34).

Marco Metodológico

La presente investigación se caracterizó por fundamentarse teóricamente en el análisis de varios estudios realizados por diferentes autores sobre las actividades lúdicas como una herramienta eficiente, que se utiliza dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación, desarrollando la adquisición de información, la formación adecuada de la personalidad de cada estudiante, además de englobar una gran variedad de actividades que al utilizarlas provoca satisfacción, armonía, desarrollo de actividades creativas y de conocimiento en los estudiantes.

La revisión documental realizada en el proceso de esta investigación ha sido indispensable, permitiendo de esta manera el reconocer el marco teórico apoyado en lo establecido en la constitución del Ecuador, decretos, resoluciones y lineamientos que rigen la educación en todos sus niveles. En especial en la educación básica.

A través de la información recolectada se logró hacer una confrontación de los lineamientos que orientan la educación básica y la realidad que en la actualidad se observa, permitiendo de esta forma detectar, amentar y profundizar en los diferentes aspectos y teorías sobre las actividades lúdicas, la inclusión educativa y la discapacidad motor en la educación.

Tipo de investigación

De acuerdo con varios autores se concluye que el tipo de investigación utilizada en este estudio es de tipo descriptivo, porque se estudia a fondo y se describe en conceptos las determinantes que se incluyen dentro del estudio.

Diseño de la investigación

Este estudio es de tipo no experimental, porque no se realiza experimentos sobre la población de estudios, en sí, solo se realiza evaluaciones sobre la cantidad de individuos.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La entrevista y la encuesta esto se debe a que facilita el acceso a los datos directos proporcionados por las personas que están siendo investigadas para recopilar sus perspectivas, sugerencias, interacciones y comportamientos. Esta práctica se revela crucial para comprender a fondo el tema

en cuestión y obtener una visión más completa de los aspectos que se están evaluando, el instrumento utilizado para aplicar las entrevista es el cuestionario.

Ficha Técnica del instrumento de recolección de datos

Tabla 1: Ficha Técnica de la entrevista

Título de la entrevista:	Actividades lúdicas y su impacto en la enseñanza y aprendizaje de niños
Nombres del entrevistado:	Lic. Shirley Faviola Moran
Fecha y hora de la entrevista:	1 de septiembre a las 08:00 am.
Lugar de la entrevista:	Segundo bloque de la U.E.E.E.M
Entrevistadora:	Elizabeth Fajarfo
Objetivo de la entrevista:	Explorar los desafíos de las actividades ludicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
Duración estimada:	10 minutos
Preguntas de la entrevista:	<p>Pregunta 1. ¿Realiza usted actividades lúdicas con frecuencia?</p> <p>Pregunta 2. ¿Cree usted que las actividades lúdicas aumentan el proceso de aprendizaje?</p> <p>Pregunta 3. ¿Realiza usted alguna metodología individual en los niños con discapacidad?</p> <p>Pregunta 4. ¿Realiza usted refuerzos de clases de materias básicas?</p> <p>Pregunta 5. ¿Según su criterio usted utiliza el modelo de enseñan tradicional?</p>

Elaboración: (Fajardo M, 2023)

Tabla 2: ficha técnica de la encuesta

Título de la encuesta:	Actividades lúdicas y su impacto en la enseñanza y aprendizaje de niños
Población:	4 estudiantes con discapacidad
Fecha y hora de la entrevista:	1 de septiembre a las 10:00 am.
Lugar de la entrevista:	Segundo bloque de la U.E.E.E.M
Encuestadora:	Elizabeth Fajarfo
Objetivo de la entrevista:	Explorar los desafíos de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños que sufren de una discapacidad motora.
Duración estimada:	20 minutos por estudiante
Preguntas de la entrevista:	<p>Pregunta 1. ¿Usted aprende rápido en clases?</p> <p>Pregunta 2. ¿Le parece fácil realizar los deberes que la maestra le coloca?</p> <p>Pregunta 3. ¿Aprende más rápido cuando la maestra le hace juegos?</p> <p>Pregunta 4. ¿Le gustan las clases que son divertidas?</p>

Elaboración: (Fajardo M, 2023)

Resultados

Se identifica un total de estudiantes de 30 en el aula de clases de los cuales 4 tienen discapacidad motora.

Para la investigación se realizaron 2 entrevistas para determinar la utilización y el impacto de las actividades lúdicas en la enseñanza.

En las entrevistas realizadas pudimos resolver que los estudiantes se le facilita el aprendizaje cuando la enseñanza se realiza a través de actividades lúdicas, a la vez que crean una sensación de satisfacción, además pudimos identificar que la docente no realiza este tipo de actividades con frecuencia por lo que es una causa fundamental que los niños tienen bajo rendimiento académico en las materias básicas, a pesar de que realizan clases de refuerzo.

En esta investigación se analiza que el docente no cuenta con preparación ni información pertinente, desconociendo enormemente las ventajas que tienen las actividades lúdicas en la enseñanza del niño.

Se pudo determinar que, al momento de realizar actividades lúdicas, para la enseñanza de un área en específico, los niños obtuvieron información más rápidamente y de forma eficiente, siendo para ellos aún más satisfactorio de conocer las nuevas ideas aportadas de dichos temas a estudiar bajo las herramientas mencionadas.

En el aula pudimos constatar que el docente no aplica de forma eficiente ni cotidiana las actividades lúdicas en el área, siendo una forma de aprendizaje lineal, sin tomar en cuenta que existen niños con discapacidad motor que por su condición se le dificulta el aprendizaje en gran medida, no tiene una forma de enseñanza, más dinámica que permita tener un ambiente de armonía y estudiantes en equipo para poder aprender con mayor empeño.

Discusión de resultados

En la investigación, además de la entrevista pudimos resolver que los niños le gusta aprender con actividades lúdicas que le llenen de conocimiento, y que el aprendizaje es más dinámico y de esa manera más motivadora para el estudiante, además es importante señalar que el docente no realiza actividades lúdicas con frecuencia, lo que obstaculiza la fluidez de la enseñanza, los niños con la discapacidad motora que en total son 6 se sienten desmotivados en los estudios, y que no sienten un ambiente armónico y que el docente no centro atención en los estudiantes con discapacidad.

De acuerdo con los resultados obtenidos los estudiantes con discapacidades requieren una atención especializada y una enseñanza personalizada. Actualmente, los docentes no investigan ni consideran actividades lúdicas que puedan estimular su desarrollo intelectual, por lo que asignarles tareas y responsabilidades típicas puede resultar difícil para estos estudiantes. La falta de información sobre cómo llevar a cabo actividades lúdicas hace que los maestros eviten este enfoque pedagógico en su trabajo docente. Es fundamental comprender la importancia de una educación inclusiva que promueva un aprendizaje significativo y accesible para todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades.

Se evidencia que la falta de actividades lúdicas en la escuela puede estar directamente relacionada con el mal desempeño académico, especialmente entre los niños con discapacidades. Las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes, independientemente de sus habilidades. Además, aportan diversión y entretenimiento a las aulas.

También se discute que las oportunidades de aprendizaje de los niños con discapacidades se ven limitadas cuando se eliminan las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza. Estos estudiantes pueden encontrar dificultades adicionales para comprender conceptos abstractos o abstractos, y las actividades lúdicas pueden ser un excelente medio para hacer que estos conceptos sean más claros y comprensible.

Finalmente, por medio de los resultados se determina que las actividades lúdicas fomentan la participación activa, la experimentación y el descubrimiento, lo que crea un entorno de aprendizaje inclusivo y estimulante. Esto puede ser especialmente beneficioso para los niños con

discapacidades porque les permite explorar ideas y adquirir habilidades de manera más práctica y significativa.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

En este estudio de caso se determina que las actividades lúdicas si tienen un impacto significativo en la enseñanza de los niños, por lo que son herramientas dinámicas, modernas, que el estado promueve para la inclusión educativa y un máximo provecho de la información impartida por los docentes los estudiantes sobre todo niños con discapacidad.

El docente tiene poca preparación en el área de las actividades lúdicas, por lo que no utilizan dichas actividades para la enseñanza los estudiantes. Pero los momentos que realiza estas actividades los niños tienen mayor participación en la clase y además son más proactivos en la enseñanza.

Las actividades lúdicas, sin duda es una herramienta fundamental para el aprendizaje de los niños de cualquier materia y área que desea impartir, los niños estarán más dispuestos al aprendizaje, tendrán mayor desarrollo cognitivo y motor por lo que la eficiencia al impartir clase será mucho mayor.

Los niños indican que prefieren las actividades lúdicas porque se sienten más involucrados en el estudio, se sienten ms dinámicos, con mayor armonía y aprovechan de mejor forma la información que están recibiendo, además crean en los estudiantes un sentimiento de seguir con la búsqueda de respuestas a las preguntas surgidas en clases para tener conocimiento pleno sobre el tema que se impartió en la clase.

Recomendaciones

En importante hay que señalar que las actividades lúdicas son de gran importancia y una herramienta fundamental en la enseñanza de niños con discapacidad por lo que sugerimos los docentes realizar constantes estudios sobre actividades lúdicas, además de tener conocimiento pleno sobre las herramientas dinámicas que influyen de manera positiva en el estudio de res de aprendizaje.

Cabe resaltar que la relación del aprendizaje de los niños está estrechamente relacionada con el dinamismo de las clases y las actividades lúdicas diseños para dicho estudio. Por lo que recomendamos enfáticamente que los docentes obtengan preparación especialidad sobre las actividades lúdicas a realizar y sobre un amplio conocimiento sobre este tema.

Se recomienda al docente crear ambiente de armonía, hacer sentir los estudiantes que trabajan en equipo, que se sienten parte del aprendizaje, y sobre todo diseñar con planificación las actividades lúdicas que va a realizar para lograr los objetivos planteados

REFERENCIA Y ANEXOS

Referencias

- Barona y Fuentes, V. J. (2023). *PLAN DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4TO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE MONTALVO, AÑO 2023*. Babahoyo: dspace. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/14505/TIC-UTB-FCJSE-PAFIDE-000010.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bravo y Díaz, L. G. (2020). *Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana*. Cuba: EduSol. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4757/475765806010/475765806010.pdf>
- Candela y Benavides, B. Y. (2021). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo). Obtenido de <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/3194>
- Candela, Y. y. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Castillo et al, M. E. (2022). *Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices e intelectuales en los niños y las niñas del 6to de vida del círculo infantil 'Amiguitos de Polonia' de Plaza de la Revolución*. Buenos Aires: EFDeportes.com. Obtenido de <https://efdeportes.com/efd195/desarrollar-habilidades-motrices-e-intelectuales.htm>
- Castro y Riera, D. M. (2019). *ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO COGNITIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. GUÍA TÉCNICAS LÚDICAS INNOVADORAS*. Universidad Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/32652/1/BFILO-PD-LP1-19-204.pdf>
- Criollo M, C. (2020). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA*

- ESCUELA “OVIDIO DECROLY” DE CATAMAYO, PERIODO 2011- 2012. Loja:
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA. Obtenido de
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/144/1/TESIS>
- Gómez et al, R. M. (2021). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA*. Tolima: Universidad de Tolima. Obtenido de
<https://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO>
- Lazo y Macías, M. P. (2019). *UN ESPACIO LÚDICO-FORMATIVO PARA EL DESARROLLO COGNITIVO DE NIÑOS DE MADRES UNIVERSITARIAS*. Atlante. Obtenido de
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/03/desarrollo-cognitivo-ninos.html>
- Mena N, M. (2019). *DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA FORTALECER EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES CON ATENCIÓN DISPERSA EN EL NIVEL DE BÁSICA ELEMENTAL*. Quito: Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1203/1/76045.pdf>
- Molina R, D. R. (2020). *El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años*. Bogotá: Efdeportes.Com. Obtenido de
<https://www.efdeportes.com/efd221/el-concepto-de-juego-y-su-importancia.htm#:~:text=La>
- Montalván B, E. (2020). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños de inicial de la I.E. No 2031 Virgen de Fátima - San Martín de Porres*. César Vallejo. Obtenido de
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14110/Montalván_ES.pdf?sequ
- Mosquera L, S. (2019). *LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELO “C” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN FELIPE NERI” PERIODO 2018- 2019*. Riobamba: UNIVERSIDAD Nacional del Chimborazo. Obtenido de

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5627/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000003.pdf>

Muñoz y Santamaria, B. N. (2023). *ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISO- MOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PROFESOR CARLOS COELLO ICAZA, ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PROFESOR CARLOS COELLO ICAZA.*

Babahoyo: dspace. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/14513/TIC-UTB-FCJSE-PAFIDE-000019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Palan J, S. (2022). *JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN ESCOLARES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA MEDIA.* Ambato: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35891/1/EST>

Parra M, P. M. (2020). *Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa.* Barinas: Scientific.

Obtenido de https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498/1128

Posligua y Chenche, E. G. (2019). *Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica.* Dominico de Las Ciencias.

Sánchez Y, C. (2019). *EXTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS PARA FAVORECER EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR OCAÑA.* Ocaña: Universidad Santo Tomás.

Obtenido de [https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/18538/2019yulinasanchez.pdf?sequ
enc](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/18538/2019yulinasanchez.pdf?sequence)

Soto D, F. D. (2019). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISO MOTRIZ EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.* Quito.

Tamayo y Restrepo, G. S. (2019). *EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS*. Bogotá: Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Anexos

Anexo 1: Entrevista al docente

¿Realiza usted actividades lúdicas con frecuencia?

Respuesta: NO

¿Cree usted que las actividades lúdicas aumentan el proceso de aprendizaje?

Respuesta: NO

¿Realiza usted alguna metodología individual en los niños con discapacidad?

Respuesta: NO

¿Realiza usted clases de materias básicas?

Respuesta: SI

¿Realiza usted reforzamientos de clases de materias básicas?

Respuesta: SI

¿Según su criterio usted utiliza el modelo de enseñanza tradicional?

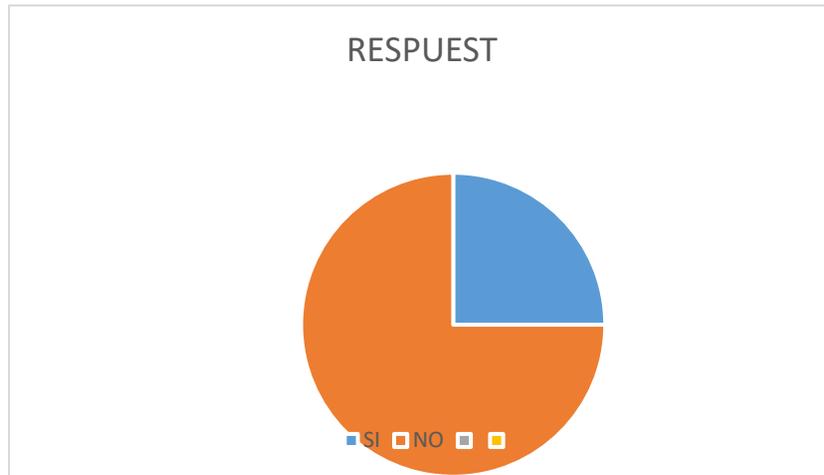
Respuesta: SI

Anexo 2: La 2da entrevista fue realizada los estudiantes con discapacidad motora.

¿Usted aprende rápido en clases?

3 respuesta: NO

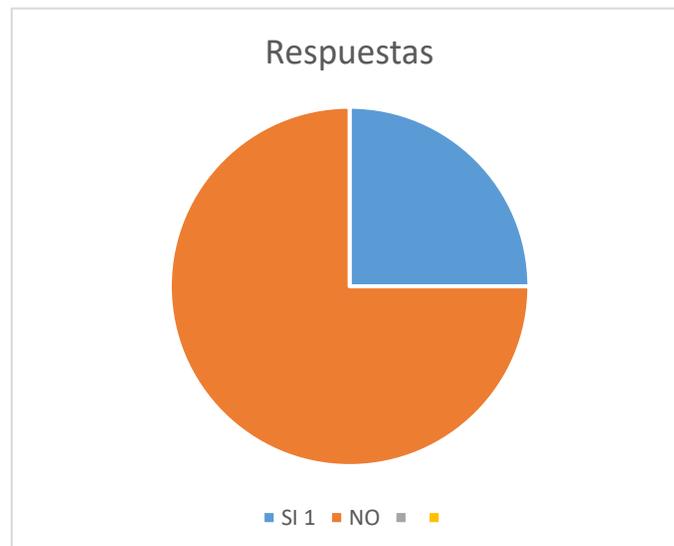
1 Respuesta: SI



¿Le parece fácil realizar los deberes que la maestra le coloca?

3 respuesta: NO

1 Respuesta: SI



¿Aprende más rápido cuando la maestra le hace juegos?

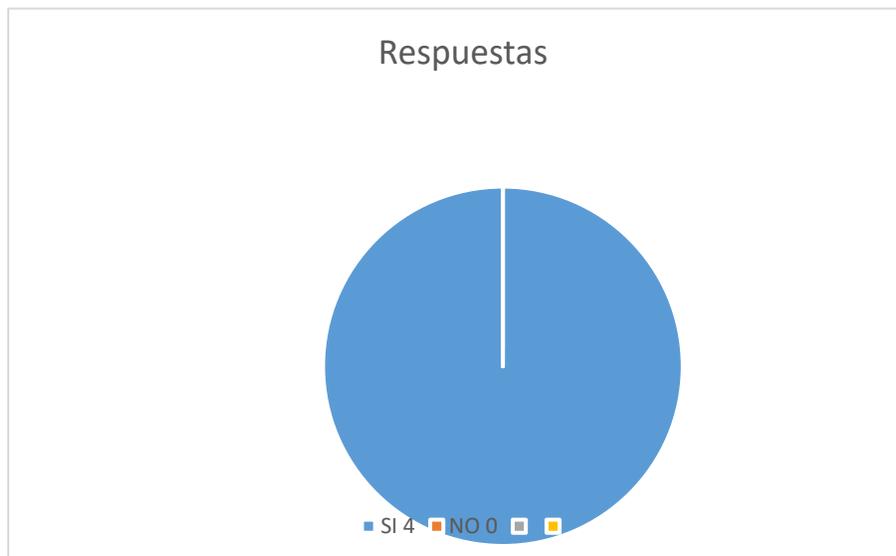
4 respuesta: SI

0 Respuesta: NO



¿Le gustan las clases divertidas?

Respuesta: SI



Anexo 3: evidencias fotográficas



