



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO:

Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo.

2022

AUTORA:

Chang Medina Thaymy Jazmín

ASESOR:

Lic. Edgar Guerrero Haro, Dr.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación y Desarrollo Social

BABAHOYO, 2023

Dedicatoria

A mi madre que ha sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores lo cual me ha ayudado a seguir adelante en los momentos difíciles.

También dedico a mis hijas que han sido mi mayor motivación para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser un ejemplo para ella.

Agradecimiento

El principal agradecimiento a Dios quién me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante. A mi familia por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

A todas las personas que de una y otra forma me apoyaron en la realización de este trabajo.

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Babahoyo, 7 de julio de 2023.

Máster:

José Sandoya Villafuerte

DIRECTOR DEL CENTRO DE POSGRADO DE LA UTB

Presente. -

De mi consideración:

Por medio del presente reciba un cordial saludo; en relación al proyecto final de investigación denominado "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA JESÚS MARTÍNEZ DE EZQUERECOCHA, BABAHOYO. 2022" que corresponde a la modalidad: Proyecto de Investigación, según Art.18 y 21 del Reglamento de Titulación de Posgrado, presentado por la maestrante Lcda. Chang Medina Thaymy Jazmín; el mismo que fue revisado por el suscrito, concediendo el aval correspondiente para que se proceda a solicitar la conformación del Tribunal de Sustentación.

Por la atención que se sirva dar al presente, le anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,


Lcdo. Edgar Stalyn Guerrero Haro, Ph.D.

DOCENTE TUTOR

INFORME FINAL DE COINCIDENCIAS APLICANDO EL SISTEMA

COMPILATIO

Babahoyo, 7 de Julio de 2023.

Máster:

José Sandoya Villafuerte

DIRECTOR DEL CENTRO DE POSGRADO DE LA UTB

Presente. –

De mi consideración:

Por medio del presente reciba un cordial saludo; en relación al proyecto final de investigación denominado “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA JESÚS MARTÍNEZ DE EZQUERRECOCHA, BABAHOYO. 2022” que corresponde a la modalidad: Proyecto de Investigación, según Art.18 y 21 del Reglamento de Titulación de Posgrado, presentado por la maestrante Lcda. Chang Medina Thaymy Jazmín; el mismo que fue revisado por el suscrito mediante el sistema antiplagio Compilatio el cual arrojó un 6% de similitud o plagio, concediendo el aval correspondiente para que se proceda a solicitar la conformación del Tribunal de Sustentación.



Marcar todo 1 archivo seleccionado Ordenar los documentos por Fecha de depósito 1-1 sobre 1

Análisis Thaymy Chang 6% Informe

Por la atención que se sirva dar al presente, le anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,


Lcda. Edgar Stalyn Guerrero Haro, Ph.D.

DOCENTE TUTOR

Índice

| | |
|---|----|
| Dedicatoria | 2 |
| Agradecimiento | 3 |
| Índice..... | 6 |
| Índice de tablas..... | 8 |
| Índice de Figuras..... | 9 |
| Resumen..... | 10 |
| Abstract..... | 10 |
| Introducción | 1 |
| Capítulo I..... | 2 |
| 1.1. Contextualización del problema..... | 2 |
| 1.2. Justificación | 5 |
| 1.3. Objetivos | 6 |
| 1.3.1. Objetivo General | 6 |
| 1.3.2. Objetivos Específicos | 7 |
| 1.4. Formulación de Hipótesis | 7 |
| Capítulo II | 8 |
| 2.1. Marco Teórico | 8 |
| 2.1.1. Antecedentes | 8 |
| 2.1.2. Bases Teóricas..... | 9 |
| Capítulo III. Metodología | 12 |
| 3.1. Diseño de la Investigación..... | 12 |
| 3.1.1. Tipo de Investigación..... | 12 |
| 3.1.2. Población, muestra y muestreo..... | 13 |
| 3.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 13 |
| 3.2.1. Técnicas de recolección de datos | 13 |
| 3.2.2. Instrumentos de recolección de datos..... | 14 |
| 3.3. Técnicas de análisis de resultados | 14 |
| 3.3.1. Variables y Operacionalización | 17 |
| Capítulo IV. Resultados y Discusión..... | 18 |
| 4.1. Resultados obtenidos en la investigación | 18 |
| 4.2. Prueba estadística aplicada..... | 30 |
| 4.3. Análisis e interpretación de datos..... | 30 |

| | |
|---|-----------|
| 4.4. Discusión de resultados | 33 |
| Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones | 34 |
| 5.1. Conclusiones | 34 |
| 5.2. Recomendaciones..... | 35 |
| 5.3. Propuesta | 36 |
| 5.3.1. Nombre de la propuesta | 36 |
| 5.3.2. Objetivo de la propuesta | 36 |
| 5.3.3. Desarrollo..... | 36 |
| VI. Bibliografía | 52 |
| Anexo 1. Matriz de consistencia | 57 |
| Anexo 2. Guía de entrevista a docentes | 59 |
| Anexo 3. Cuestionario | 59 |

Índice de tablas

| | | |
|-----------------|---|----|
| Tabla 1 | Percepción de la relación con el docente al realizar actividades lúdicas..... | 18 |
| Tabla 2 | Percepción de la relación con los compañeros al realizar actividades lúdicas..... | 19 |
| Tabla 3 | Percepción de la relación con los compañeros al realizar dinámicas grupales | 20 |
| Tabla 4 | Nivel de atención a las instrucciones o conversaciones de las dinámicas grupales | 21 |
| Tabla 5 | Percepción de la premiación realizada posterior a las actividades lúdicas | 22 |
| Tabla 6 | Desarrollo del nivel de interpretación | 23 |
| Tabla 7 | Calificación de los resultados de las evaluaciones | 24 |
| Tabla 8 | Nivel de comprensión y resolución de problemas..... | 25 |
| Tabla 9 | Percepción del nivel de practicidad en el desarrollo de actividades..... | 26 |
| Tabla 10 | Consideración de la manera cómo se pone a trabajar la imaginación durante las actividades lúdicas..... | 27 |
| Tabla 11 | Nivel de interpretación | 31 |
| Tabla 12 | Resultado de las evaluaciones | 31 |
| Tabla 13 | Comprensión y resolución de problemas | 32 |
| Tabla 14 | Nivel de practicidad..... | 32 |
| Tabla 15 | A trabajar la imaginación | 32 |

Índice de Figuras

| | | |
|------------------|--|----|
| Figura 1 | Percepción de la relación con el docente al realizar actividades lúdicas | 18 |
| Figura 2 | Percepción de la relación con los compañeros al realizar actividades lúdicas ... | 19 |
| Figura 3 | Percepción de la relación con los compañeros al realizar dinámicas grupales... | 20 |
| Figura 4 | Nivel de atención a las instrucciones o conversaciones de las dinámicas grupales | 21 |
| Figura 5 | Percepción de la premiación realizada posterior a las actividades lúdicas..... | 22 |
| Figura 6 | Desarrollo del nivel de interpretación..... | 23 |
| Figura 7 | Calificación de los resultados de las evaluaciones..... | 24 |
| Figura 8 | Nivel de comprensión y resolución de problemas | 25 |
| Figura 9 | Percepción del nivel de practicidad en el desarrollo de actividades | 26 |
| Figura 10 | Consideración de la manera cómo se pone a trabajar la imaginación durante las actividades lúdicas..... | 27 |
| Figura 11 | Bingo..... | 39 |
| Figura 12 | Sumas y Restas | 40 |
| Figura 13 | Salto que marean | 40 |
| Figura 14 | Origami Cangrejo..... | 42 |
| Figura 15 | Origami - Cerdo | 43 |
| Figura 16 | Siendo Mimos | 44 |
| Figura 17 | Pictionary | 46 |
| Figura 18 | Trabalenguas | 47 |
| Figura 19 | Libro de imágenes..... | 49 |
| Figura 20 | Letras..... | 50 |

Resumen

La investigación abordó la necesidad de aportar en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de educación básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha a través de actividades lúdicas, como herramientas que dinamizan la clase facilitando la captación de atención y fortaleciendo el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para el efecto se planteó como objetivo determinar la forma en que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo de ese grupo de estudiantes. La investigación inició con un estudio teórico respecto a las variables de estudio como fueron las actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo, para luego aplicar una encuesta a 66 estudiantes y una entrevista a 3 maestros. Los resultados fueron tabulados y procesados mediante el estadístico Chi Cuadrado, demostrándose que existe incidencia altamente significativa de las actividades lúdicas sobre las dimensiones del conocimiento. Los hallazgos permitieron concluir que es importante el desarrollo constante de este tipo de actividades en beneficio de los estudiantes dado que aportan a mejorar la relación con otros compañeros, docentes y padres de familia, mejora su participación en cada actividad y su rendimiento académico. Finalmente, se proponen actividades lúdicas que aportarán en el desarrollo cognitivo en varias áreas del conocimiento.

Abstract

Investigation was about the need of contributing to cognitive development on basic education students from Jesús Martínez de Ezquerecocha Educative Unit in Babahoyo by using ludic activities, as tools to boost classes, making easy to engage students and strengthening teaching – learning process. To do so it was set as objective to determine the way ludic activities influence the cognitive development of this group of students. Investigation began with a theoretic study about the variables: ludic activities and cognitive development, to them apply a survey to 66 students and an interview to 3 teachers. Results were tabulated and processed by Chi Square Test, making evidence that exist a significant influence between ludic activities on development of knowledge areas. Findings helped to conclude that it is important a constant development of these activities for students benefit because they contribute to improve relationship among students with classmates, teachers and parents, as well as they improve their participation in class and academic performance. Finally, they are proposed some ludic activities that would contribute to cognitive development in many areas of knowledge.

Introducción

La educación básica es la base para el desarrollo académico de las personas en su vida estudiantil (Espinoza, 2020), por lo que es fundamental garantizar que la misma sea de calidad y que genere motivación en los estudiantes para enfrentar de manera positiva cada periodo de estudio y pueda así contribuir a la sociedad en la cual interactúa.

Para el efecto, el uso de herramientas y metodologías que den apoyo a los maestros durante la impartición de sus clases son necesarias, más aun si su fin aportar en la mejora del rendimiento y la participación de los estudiantes. Las actividades lúdicas tienen justamente ese fin, incidir en la mejora del aprendizaje de los estudiantes en clases para así obtener un mejor rendimiento académico y participación en clases, en la familia y en la sociedad (Candela y Benavides, 2020).

Para conocer más a profundidad las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los estudiantes se realizó un estudio documental y de campo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha en Babahoyo, para conocer las actividades lúdicas empelados por los maestros y su efectividad.

Para el efecto se desarrollaron cinco capítulos, el primero enfocado en la explicación del problema de estudio, sus potenciales causas, el objetivo de la investigación y la justificación, el segundo respecto al marco teórico que fundamentó la investigación, el tercero donde se presentó la metodología seleccionada para el estudio, el cuarto capítulo con los resultados y la discusión de los mismos, y finalmente el quinto capítulo que incluyó las conclusiones y recomendaciones, donde además se agregó como sugerencia la aplicación de una propuesta con actividades lúdicas que pueden seguir aportando al trabajo realizado en clases.

Capítulo I

1.1. Contextualización del problema

Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son importantes dado que influyen positivamente en la mejora de la convivencia entre estudiantes, permitiendo a los niños y niñas socializar abiertamente, con mayor facilidad, comunicándose con sus compañeros y sus docentes de manera efectiva e incluso trabajando en equipo gracias al entorno dinámica que los entornos lúdicos fomentan y ponen en práctica sin forzar a los estudiantes (Díaz et al., 2022).

De acuerdo al Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Unicef (2021), durante la pandemia la educación fue afectada de manera significativa, principalmente por el impedimento que los niños y niñas tuvieron para asistir a clases y por el hecho de que la virtualidad generó una reducción de la calidad del proceso enseñanza – aprendizaje al no estar listos los docentes ni la infraestructura académica para estas. Al ser la infancia una etapa formativa importante, por establecerse las bases del desarrollo cognitivo, y de habilidades y destrezas que tienen un gran impacto en el futuro de un niño o niña, es necesario que se diseñen las estrategias de acción que recuperen el tiempo afectado y beneficie a los escolares, siendo importante la aplicación de actividades dinámicas como las lúdicas.

Araya-Pizarro (2021) afirma que las actividades lúdicas aplicadas efectivamente en la primera infancia, contribuyen en el alcance de los objetivos de aprendizaje y en la formación del comportamiento de los estudiantes en diferentes contextos y entornos, construyendo bases sólidas beneficiosas para el futuro. Estas actividades se desarrollan mediante juegos y actividades focalizadas en la metodología acción-participación que se ejecuta junto a otros estudiantes y con la guía del docente (Aguilar et al., 2020)

A nivel internacional, la lúdica ya forma parte de las herramientas empleadas por los docentes en sus asignaturas, en México, por ejemplo, hacen uso de dinámicas que combinan diferentes asignaturas como educación física con las matemáticas al jugar Gymkhana matemática. Esta actividad se aplica en los estudiantes de educación preescolar, primaria y secundaria y vincula el desarrollo de habilidades motrices con el razonamiento lógico matemático para obtener como resultado que el alumnado integre sus competencias con el uso del pensamiento matemático en operaciones básicas (Padilla, 2022).

A nivel de Ecuador, de acuerdo con lo que indica Andina (2022), el post COVID 19 trajo consigo ciertos cambios en las instituciones educativas, los cuales fueron planteados por el Ministerio de Educación, y que tuvieron como fin el desarrollo de la dimensión emocional dentro del aprendizaje de todos los estudiantes; uno de estos fue la tecnificación y digitalización docente para aumentar las herramientas digitales en beneficio de la clase; sin embargo, fueron cambios que no tuvieron mayor seguimiento y no se apreciaron realmente resultados al respecto.

En un entorno educativo con estudiantes de Básica Elemental que se desenvuelven dentro de la dinámica digital, dada su característica de nativos digitales, es necesario la adaptación de las metodologías de enseñanza, fomentando su modernización, digitalización y dinamización, que genere interés en los estudiantes de hoy. Es justamente la gamificación, una metodología dentro de la lúdica que capta y mantiene la atención de los niños y niñas, siendo una parte importante dentro de los procesos académicos (Araya-Pizarro, 2021).

Sin embargo, a pesar de las grandes necesidades de dinamizar las clases, alejar a los chicos de las pantallas, aportar en su desarrollo cognitivo y mejorar su rendimiento, no se aprecia que de manera generalizada, la lúdica forme parte de los salones de clases. Lo que sí se aprecia, es que los juegos y actividades lúdicas se ponen en práctica mayormente cuando existen festividades como el Día Internacional del Niño (Diario La Hora, 2018), Navidad u otra, y no como herramienta para el diario ejercicio del proceso académico.

Desarrollo Cognitivo

El desarrollo cognitivo es el responsable de los procesos mentales que contribuyen a que el niño obtenga conocimiento a través del entorno a su alrededor, gracias a que percibe, presta atención y memoriza lo que palpa mediante procesos básicos del ser humano, mientras que también establece juicios, desarrolla sus creencias, forma ideas y razona, por medio de procesos cognitivos más complejos (Moreno y Soto, 2019).

El desarrollo cognitivo de las personas es un proceso que se alimenta siempre, dado que la experiencia, educación y el diario vivir contribuyen a que el conocimiento crezca, el aprendizaje no se detiene (Aroca et al., 2022). Sin embargo, existen etapas donde el la absorción de conocimientos es generalmente más rápida y permite formar las bases que formarán a la persona para estar lista para el camino al desarrollo cognitivo óptimo, estas son la primera infancia, preescolar y escolar (Leiva y Zuleta, 2020).

En la etapa prenatal y los primeros años de la infancia se presenta el inicio del desarrollo cognitivo, físico, psicológico y social de las personas, dado que es en esos momentos cuando se establecen las bases madurativas, neurológicas y una serie de aspectos orgánicos que son importantes para el óptimo crecimiento integral (García et al., 2018) incluyendo habilidades a nivel biológico, la motricidad, de conocimiento, entre otras (Martins y Ramallo, 2015). El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017) indica que es la primera infancia una etapa con significativa participación en el desarrollo de las capacidades cognitivas fundamentales para la interacción del menor en su proceso educativo futuro.

La etapa preescolar es una base vital para que el estudiante alcance niveles de enseñanza adecuados que aporten en su rendimiento presente y futuro (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2019), sin embargo la estadística demuestra que en promedio una sexta parte de niños en edad preescolar no asisten a la escuela y aquellos que asisten se ven afectados en ocasiones por programas de mala calidad (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2019)

En lo que corresponde a la etapa escolar, etapa donde se enmarca la presente investigación, aquí llega el estudiante con las bases formadas (en el mejor de los casos) en la primera infancia y la edad preescolar, y es donde los docentes deben continuar con el adecuado soporte

académico a los estudiante y establecer acciones que fortalezcan las debilidades que arrastren de las etapas anteriores, procurando el desarrollo cognitivo (Leiva y Zuleta, 2020). Para lograr una óptima participación durante la etapa escolar, es necesario emplear métodos y actividades lúdicas que se adapten a las necesidades de cada individuo y del grupo, los motiven a la interacción, faciliten el proceso de enseñanza – aprendizaje y contribuyan a la mejora del rendimiento (Díaz et al., 2022).

El proceso de desarrollo cognitivo se da de manera diferente en cada persona, dado que existen aspectos internos y externalidades que pueden acelerarlo o retrasarlo, entre las que están: la pobreza, malnutrición, educación de mala calidad, ausentismo a clases, enfermedades, proceso de enseñanza – aprendizaje inadecuado, entre otros. (Leiva y Zuleta, 2020; Salazar Y. , 2022).

La necesidad de aportar al desarrollo cognitivo de los estudiantes motivó la investigación de nuevas metodologías, originando lo que hoy se conoce cómo lúdica (Yagüé, 2018), la cual dinamiza los procesos de enseñanza – aprendizaje y contribuye a captar la atención, mejorar la interacción, incrementar el nivel de rendimiento y por consiguiente el crecimiento cognitivo de los estudiantes (Araya-Pizarro, 2021).

La presente investigación se centró en un grupo de estudiantes de etapa escolar, que corresponde en Ecuador a Básica Elemental (2° - 4° grado de educación básica general), específicamente los que pertenecían a la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha en la ciudad de Babahoyo durante el 2022, a quienes se analizó dentro de su programa de estudios, con el fin de conocer las actividades lúdicas que ejecutan sus maestros en beneficio de sus desarrollo cognitivo, si estas han o no aportado.

Es así que se formuló como pregunta de investigación: ¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha en Babahoyo, 2022?

1.2. Justificación

El presente trabajo de investigación se justifica ante la necesidad de fortalecer la educación en todas sus etapas, haciendo uso de herramientas con resultados eficaces comprobados,

actuales, y que se adapten a las nuevas generaciones de estudiantes, quienes demandan mayor dinamismo. Es por eso que se analiza la variable actividades lúdicas junto a desarrollo cognitivo, para determinar la influencia que los juegos tienen sobre la cognición, en los alumnos, en este caso específico, en etapa escolar dentro de los grados de Básica Elemental.

Desde la práctica, la investigación se justifica dado que los resultados obtenidos respecto a la influencia de la lúdica en el desarrollo cognitivo servirá de insumo para guiar a los docentes en su proceso de enseñanza, dotándolo de las herramientas adecuadas para el efecto, lo cual beneficia directamente a los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha y servirá de insumo para ser adaptado y aplicado en similares centros de estudios.

El desarrollo de la investigación fue viable, dado que contó con los recursos para su desarrollo y con el apoyo y autorización de las autoridades de la Unidad Educativa, padres de familia y estudiantes, quienes participaron de manera directa y activa durante el proceso.

La investigación se justificó finalmente porque aportó información científica de gran interés, con un significativo aporte a los procesos de enseñanza – aprendizaje al considerar las actividades lúdicas como herramientas importantes en el trabajo docente diario que busca el desarrollo cognitivo estudiantil. Los resultados obtenidos sirven de base para que futuros investigadores se apoyen y aborden nuevas situaciones o problemáticas.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Determinar la forma en que las Actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo. 2022

1.3.2. Objetivos Específicos

1. Identificar las características puntuales que presentan las Actividades lúdicas en Los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo. 2022
2. Diagnosticar las características que evidencian el Desarrollo Cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, Babahoyo. 2022
3. Analizar los factores que influyen en la relación entre las Actividades lúdicas y el Desarrollo Cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, Babahoyo. 2022
4. Determinar el nivel de influencia generada entre las Actividades lúdicas y el Desarrollo Cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, Babahoyo. 2022

1.4. Formulación de Hipótesis

Las Actividades Lúdicas influyen de manera significativa en el Desarrollo Cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo. 2022.

Capítulo II

2.1. Marco Teórico

2.1.1. Antecedentes

La investigación requirió primero del análisis de documentos científicos realizados en el pasado enmarcados en las variables en estudio: actividades lúdicas y el desarrollo cognitivo, con el fin de conocer cómo fueron abordadas en su momento, para así evitar la repetición, procurando la originalidad y novedad científica. A continuación se detallan trabajos revisados:

La investigación de Paguay (2018) valida la necesidad de incluir a las actividades lúdicas dentro de un modelo integrador en la educación infantil, dado que por medio de estas se contribuye al desarrollo de habilidades, competencias, valores y actitudes de los estudiantes y maestros. El autor sugiere se realice un plan de estudios con enfoque integral, con mejor pedagogía y actividades lúdicas adaptadas a las realidad de los grupos de estudiantes. Bajo lo mencionado, el autor indica que las actividades lúdicas son un mecanismo importante que potencializa y perfecciona las capacidades físicas y cognitivas de los escolares.

Por su parte, Ponce (2018) en su investigación complementa lo manifestado por Paguay (2018) al indicar que las actividades lúdicas contribuyen a mejorar el ambiente de trabajo estudiantil, brindando más confianza a los participantes, motivando su actuación responsable y espontánea en cada actividad. El autor sostiene además que la relación de los estudiantes con sus compañeros, sus docentes y personal administrativo, mejora dentro de entornos amigables, fortalecidos con actividades lúdicas, lo que aporta a su desarrollo social y cognitivo.

Castañeda (2022) llevó a cabo una investigación donde confirma que las actividades lúdicas son una técnica válida para la integración animada de los estudiantes al proceso de enseñanza – aprendizaje, que llena de dinamismo la clase y construye conocimiento de manera entretenida. Castañeda sugiere que el empleo de técnicas lúdicas ayudan a conocer y entender más al grupo, lo que permite mejorar la interacción y potencializar sus capacidades cognitivas y emocionales.

En la investigación relacionada con juegos grupales como actividades de integración, Núñez (2022) señala que las actividades lúdicas contribuyen al entorno estudiantil ayudando en el desarrollo cognitivo y sensorial de los individuos, como por ejemplo, mejora la escucha, aporta al enfoque, desarrolla la autoestima, fortalece la confianza y las habilidades personales. Lo indicado va de la mano con el trabajo realizado por Medina (2019), quien considera que los docentes han aumentado su atención en las actividades lúdicas dentro de las escuelas, ante la necesidad de integrar la recreación con la enseñanza, ante los beneficios comprobados en torno a la estimulación de la motricidad y los procesos cognitivos, acompañado de mayor confianza del estudiante en sí mismo que le permite desenvolverse más y mejor en el aula.

En una investigación desarrollada en el Colegio Las Américas I.E.D. de Bogotá., su autor Piedra (2018), evidenció que la lúdica ayuda a incrementar las competencias investigativas gracias a que combina el proceso cognitivo con el emocional, aprovechando el juego como disparador intelectual, fomentando la creatividad. Es gracias a la lúdica que se elimina la resistencia cognitiva, y más bien se aporta al desarrollo cognitivo.

Es importante, cómo las investigación revisadas han coincidido en la influencia de la lúdica en el desarrollo cognitivo, gracias principalmente a la manera cómo desde las dinámicas de juego se aborda de forma interesante los temas que se desean enseñar, captando así la atención de los estudiantes e involucrándolos en el proceso.

2.1.2. Bases Teóricas

2.1.2.1. Actividades Lúdicas

La lúdica proviene del latín “*ludus*” que hace referencia al yo juego, está asociada al placer, la recreación y la alegría (Morante y & Vargas, 2019). De manera práctica se originó en la comunidad primitiva para desarrollar habilidades en los más pequeños, por medio de la enseñanza experimental de los mayores en aspectos como la caza, pesca, agricultura, y demás actividades que se aprendía mejor gracias a la lúdica.

Posligua et al (2017) definen a las actividades lúdicas como una manera de transmitir cultura y que forma parte de la naturaleza humana. Puede hacerse presente en cualquier espacio, en especial aquellos que son orientados a la interacción social (Morante y & Vargas, 2019).

Por su parte Yagiúé (2018) conceptualiza a la lúdica como la atmósfera que cubre el entorno de aprendizaje en el que participan docentes, estudiantes, facilitadores, entre otros, con un fin común que es el desarrollo cognitivo.

La importancia de la lúdica, de acuerdo a Posligua et al (2017) y Guastalegnanne (2019), se basa en que su ejecución satisface una necesidad del niño, como es el juego, a la vez que adquiere, de manera planificada, conocimientos y habilidades, siempre que el docente conozca cómo diseñar y aplicar las dinámicas. La lúdica ayuda a que el estudiante se conozca a sí mismo, a sus compañeros, su entorno, al mundo (Posligua et al., 2017), fortaleciendo su pensamiento crítico (Loaiza et al., 2018; Bermúdez, 2021; Bocanegra et al., 2020), por lo que es necesario que los docentes sepan a cabalidad qué actividades debe aplicar, cómo y cuándo hacerlo y las estrategias sugeridas para así garantizar que el estudiante se adapte socialmente a las actividades escolares (Posligua et al., 2017).

La existencia de actividades lúdicas durante las clases genera motivación en los estudiantes, y permite, por otra parte, que el docente conozca más a sus alumnos, cómo piensan, cómo actúan y a partir de ahí establecer estrategias encaminadas a captarlo y empoderarlo desde la lúdica, para finalmente mejorar su desarrollo cognitivo y la manera cómo se interrelacionan (Hernández A. , 2019). La motivación acompaña a los procesos lúdicos, siendo parte constitutiva de estos y a la vez un resultado esperado, vital para el óptimo desarrollo de las actividades académicas (Muñoz et al., 2019).

Los estudiantes motivados a partir de actividades lúdicas, según Hernández (2019), presentan mayor compromiso y participan de manera más responsable en la clase gracias a que desarrollan nuevas habilidades físicas y mentales importantes para el desarrollo del conocimiento.

Lo indicado por los autores estudiados, evidencia que las actividades lúdicas son un aliado poderoso en todo el ámbito de aprendizaje y el desarrollo del conocimiento, ya que las diferentes actividades a emplearse ayudan al niño a motivarse y a ejecutar su aprendizaje

motivado, es decir, el ambiente estudiantil se torna más agradable llevando de esta manera al menor a un mejor desarrollo intelectual.

2.1.2.2. Desarrollo Cognitivo

El desarrollo cognitivo se define como “el proceso que emplea la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación” (Moreira y Oñate, 2018, p. 48). Está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente, sin estar condicionado a la inteligencia ni al coeficiente intelectual, sino que es un factor propio de la personalidad. A menudo se tienen prejuicios cognitivos, una distorsión que afecta al modo en que una persona capta lo real. A nivel general, se habla de distorsiones cognitivas cuando se advierten errores o fallos en el procesamiento de información. El ser humano debe buscar la forma de desarrollar su cognición a medida que pase el tiempo de aprendizaje y experiencia

Según Moreira y Oñate (2018) es gracias al desarrollo cognitivo que los individuos logran relacionar funciones sofisticadas y únicas, aprendiendo por medio de métodos y experiencias, beneficiando la capacidad del estudiante de aprender y la necesidad de estar en sociedad, pertenecer a ella relacionarse y formar parte activa.

De acuerdo a Deroncele et al (2022) el desarrollo cognitivo aporta al pensamiento crítico, por lo que los procesos de enseñanza – aprendizaje deben estar enfocados en potenciarlo en todo nivel de estudio, evaluándolo constantemente y retroalimentando a sus actores, para así poder mejorar. Los autores manifiestan que el desarrollo cognitivo requiere de docentes empoderados, dinámicos, capacitados, que diseñen y apliquen métodos novedosos en clase, siendo innovadores, disruptivos.

En sus estudios Piaget (1976) menciona que el desarrollo cognitivo fomenta que las funciones cognitivas trabajan entre sí, especialmente a partir del nacimiento, pasando por la primera infancia, el preescolar, la etapa escolar y terminando en la adolescencia. Es en estas etapas donde lo cognitivo, motor y sensorial se desarrollan con mayor intensidad (Cango, 2019).

Capítulo III. Metodología

3.1. Diseño de la Investigación

No Experimental. Hernández y Mendoza (2018) refieren que en este diseño de investigación, no existe manipulación de las variables por parte del investigador. En otras palabras, significa que no se realizará ningún experimento. El investigador no intervendrá modificando las variables o factores que afecten a los resultados sobre el tema que se investiga (Agudelo et al., 2008).

3.1.1. Tipo de Investigación

Según el Propósito. Aplicada: De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) precisa que se conoce también como fáctica o empírico. Se caracteriza porque está orientado a la aplicación o aprovechamiento de los conocimientos adquiridos. La investigación aplicada depende de los resultados y avances de la investigación básica. En otras palabras, toda investigación aplicada requiere un marco teórico, incluso si lo que le interesa son las consecuencias prácticas (Álvarez, 2020).

Según el Enfoque. Mixta: Hernández y Mendoza (2018) consideran que el propósito de la investigación mixta no es reemplazar la investigación cualitativa o cuantitativa, sino tomar las fortalezas de ambos tipos de encuestas, combinarlas y tratar de minimizar sus posibles debilidades.

Según el Alcance. Descriptiva: De acuerdo a Guevara et al. (2020) la investigación descriptiva tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permite establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes.

3.1.2. Población, muestra y muestreo

Población. Salazar y Del Castillo (2018) exponen que este es un grupo que contiene todos los elementos para los que desea inspeccionar una o más propiedades. En otras palabras, es todo lo que quieres explicar o sacar conclusiones (López, 2004).

Para la presente investigación se considera como población de estudio a todos los estudiantes del nivel de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa Particular Jesús Martínez De Ezquerecocha del cantón Babahoyo, que en total suman 66 y a 3 docentes.

Muestra: Salazar y Del Castillo (2018) manifiestan que la muestra es un conjunto de elementos seleccionados de la población según un plan de acción preestablecido (muestreo) para obtener conclusiones que puedan desplegarse a toda la población.

Siendo la población de estudio pequeña se tomó como muestra todos los elementos de la población:

- **Institución:** Unidad Educativa Particular Jesús Martínez De Ezquerecocha del cantón Babahoyo
- **Número:**
 - o 66 estudiantes del nivel de Educación Básica Elemental
 - o 3 docentes del nivel de Educación Básica Elemental
- **Género:** Masculino y Femenino
- **Edad:** 6 – 8 años
- **Ubicación:** Babahoyo

3.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.2.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica de la Encuesta:

Para Useche (2019) la encuesta es un proceso de levantamiento de información ejecutada a una población o muestra de estudio entorno a diferentes interrogantes de interés del

encuestador o investigador. Las preguntas fomentan respuestas cerradas en base a opciones de respuesta previamente seleccionadas en el cuestionario.

La técnica de la Entrevista:

Useche (2019) manifiestan que la entrevista es una actividad presencial entre dos personas. Esta radica en que una persona (entrevistador) de manera oral extrae información de otra persona (entrevistado), así mismo se intercambian opiniones e información sobre una temática en particular (Torrecilla, 2016).

3.2.2. Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario:

Los cuestionarios se realizan para brindar una alternativa útil para entrevistar. Para recopilar los datos se considera este instrumento, el mismo se diseñará a través de los aspectos que se desea preguntar, ordenar los ítems, cuidando siempre que exista un orden y secuencia lógica entre los tópicos.

Guía de entrevista:

Según Arias (2020) la guía de entrevista se emplea para levantar información de tipo cualitativa a uno o varios individuos de interés para la investigación. Las preguntas en las entrevistas motivan respuesta abiertas desde el entrevistado.

3.3. Técnicas de análisis de resultados

Para el presente trabajo investigativo se tuvo como técnicas e instrumentos dos herramientas que fueron de gran utilidad para la obtención de los datos:

La encuesta, que ayuda a levantar datos objetivos desde fuentes primarias (Hernández M. , 2010), se realizó de manera directa a los 66 estudiantes sujetos de estudio, haciendo uso de un cuestionario de 10 preguntas que abarcaron los contenidos de estudio brindando al encuestado y encuestador un contexto más amplio.

La entrevista se aplicó a la población de 3 docentes de la Unidad Educativo responsables de los estudiantes estudiados.

Aspectos éticos

Se consideraron aspectos éticos en el desarrollo de la investigación, los cuales se enmarcaron en lo establecido por Belmont (1979) en su obra "Principios y normas éticas para el desarrollo de investigaciones que involucren personas":

a) Respeto a las personas

El respeto al individuo es una condición muy importante a considerar porque combina al menos dos creencias morales: primero, que el trato de las personas debe hacerse de manera autónoma, y segundo, que todo individuo es inferior a la autonomía y tiene derecho a ser protegido.

Es así, que durante toda la investigación se mantuvo el respeto a todas las personas involucradas como los docentes, estudiantes, directivos y demás personas, a quienes se les explicó con claridad el proceso investigativo a seguir y se procuró no afectar su espacio, tiempo, integridad, reputación u otro aspecto.

b) Derechos

Este principio debe entenderse en un sentido amplio y no como algo obligatorio. Se han propuesto dos reglas generales para representar las acciones básicas de beneficio: (1) No hacer daño y (2) aumentar el posible beneficio y reducir el posible daño.

Se procuró en todo momento cuidar e incluso fomentar los derechos de los menores de edad, durante la ejecución de la investigación, y se mantuvo el direccionamiento de la investigación par que esta genere mucho beneficio en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

c) Justicia

Este principio tiene como objetivo establecer el respeto a los valores que determinan si una investigación es ética, cuestión precisamente de buscar evaluar si los actos investigativos son justos.

Se respetó en todo momento las reglas y normas académicas en torno al desarrollo de las investigaciones, respetando la autoría del material bibliográfico empleado, y cuidando la calidad del trabajo realizado.

3.3.1. Variables y Operacionalización

| Variables | Definición Conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítem / Instrumento |
|---|--|---|------------------------------|--|--------------------|
| V. Independiente Actividades lúdicas | La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades (Candela y Benavides, 2020) | Son recursos que permiten al estudiante a desarrollar su agilidad mental y motriz. El juego es muy importante para los niños en su desarrollo porque a través del juego el aprende y desarrolla su habilidades y destrezas. | Integradora | *Relación docente - estudiante *Relación estudiante - estudiante *Relación estudiante - padre de familia | Entrevista |
| | | | Dinámica de juegos | * Personales * Grupales * Escucha activa | |
| | | | Motivación | * Interés * Participación activa * Premiación | |
| V. Dependiente Desarrollo Cognitivo | El desarrollo cognitivo significa el crecimiento de la capacidad de un niño de pensar y razonar (Alonso, 2018) | Corresponde a un proceso por el cual los seres humanos adquirimos conocimiento y habilidades para pensar, comprender, percibir | Pensamiento crítico | * Crecimiento personal * Interpretación * Evaluación | Cuestionario |
| | | | Pensamiento analítico | * Actividades * Toma de decisiones * Comprende y resuelve problemas | |
| | | | Pensamiento creativo | * Practica * Imaginación * Crea nuevas ideas | |

Capítulo IV. Resultados y Discusión

4.1. Resultados obtenidos en la investigación

Una vez ejecutada la encuesta a los 66 estudiantes, se procedió con la tabulación y gráfica de los resultados, lo que contribuyó en la interpretación y análisis.

1. ¿Cómo percibe la relación con su docente cuando realiza actividades lúdicas?

Tabla 1

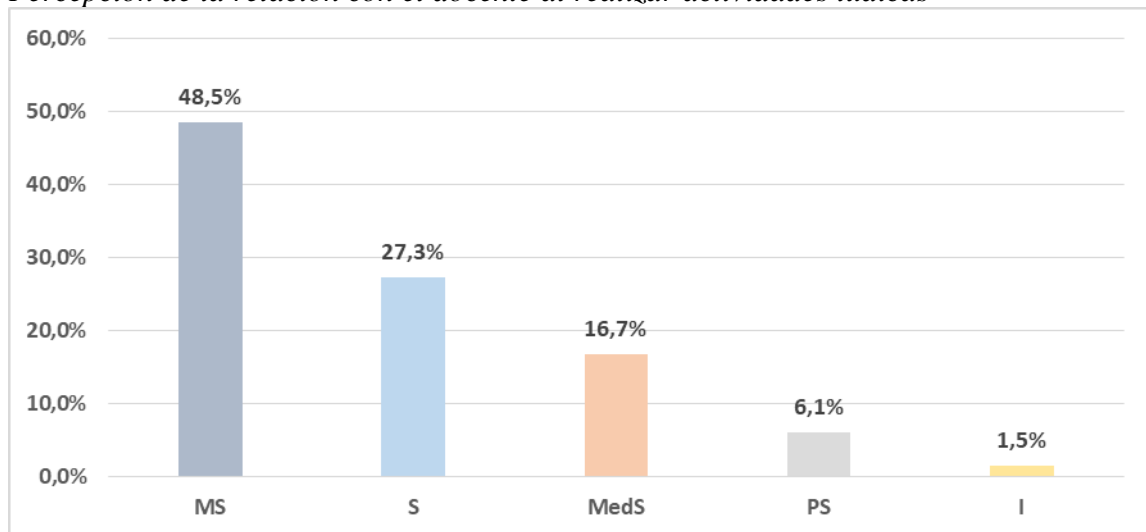
Percepción de la relación con el docente al realizar actividades lúdicas

| Ítem | Cantidad | Porcentaje |
|-------|----------|------------|
| MS | 32 | 48,5% |
| S | 18 | 27,3% |
| MedS | 11 | 16,7% |
| PS | 4 | 6,1% |
| I | 1 | 1,5% |
| Total | 66 | 100,0% |

Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes.

Figura 1

Percepción de la relación con el docente al realizar actividades lúdicas



Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes.

En cuanto a la percepción que tienen los estudiantes en lo que respecta a la relación con el docente al ejecutar una actividad lúdica, se pudo evidenciar que el 48,5% están muy satisfactorios y el 27,3% se encuentran satisfechos, es decir más del 50% tienen un alto nivel de satisfacción con su percepción. Por otro lado, solo el 1,5% de los estudiantes se sienten insatisfechos, el 6,1% poco satisfechos y un 16,7% medianamente satisfechos.

2. ¿Cómo percibe la relación con sus compañeros al realizar actividades?

Tabla 2

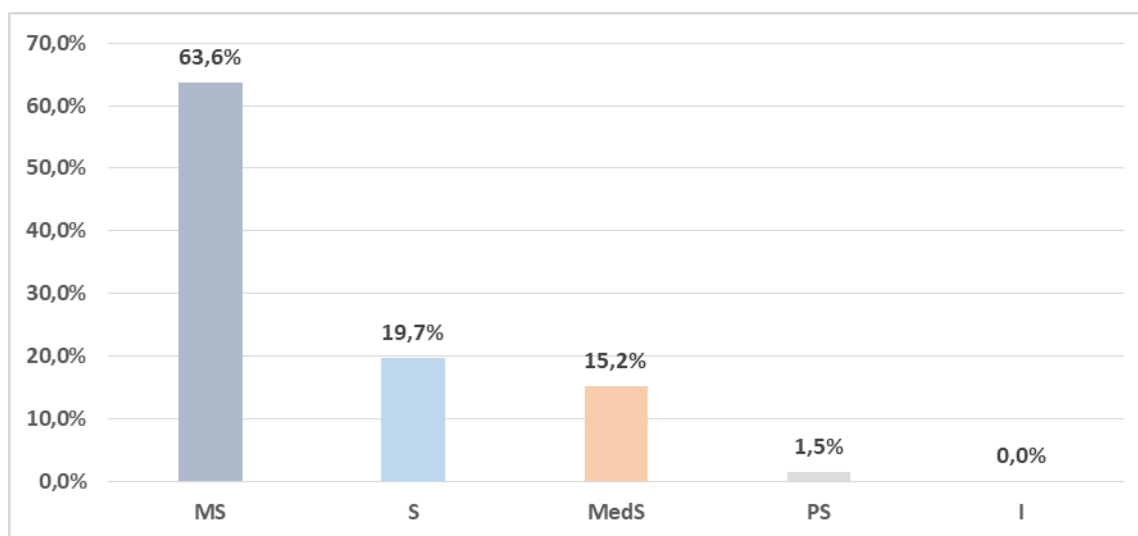
Percepción de la relación con los compañeros al realizar actividades lúdicas

| Ítem | Cantidad | Porcentaje |
|-------|----------|------------|
| MS | 42 | 63,6% |
| S | 13 | 19,7% |
| MedS | 10 | 15,2% |
| PS | 1 | 1,5% |
| I | 0 | 0,0% |
| Total | 66 | 100,0% |

Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Figura 2

Percepción de la relación con los compañeros al realizar actividades lúdicas



Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Es muy positiva también la percepción de los estudiantes respecto a la relación con los compañeros al desarrollar actividades lúdicas, estando 63,6% muy satisfechos y el 19,7%

satisfechos, lo que evidencia más del 80% del estudiantado que asegura relacionarse mejor con los compañeros durante estas actividades. Mientras tanto un 1,5% se manifestó poco satisfecho, y un 15,2% medianamente satisfecho.

3. ¿Cómo se siente en su relación con sus compañeros en las dinámicas grupales?

Tabla 3

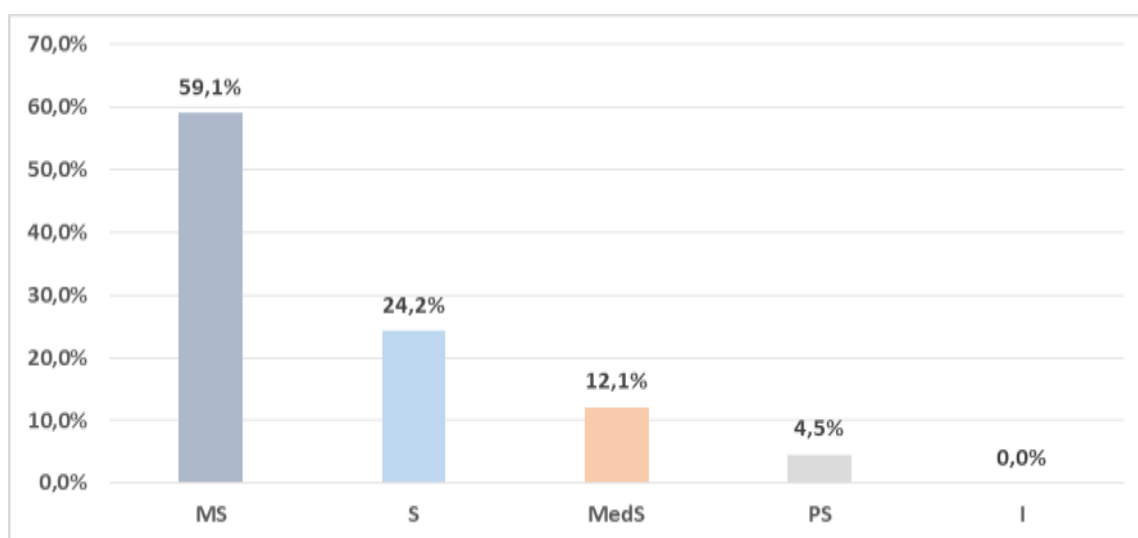
Percepción de la relación con los compañeros al realizar dinámicas grupales

| Ítem | Cantidad | Porcentaje |
|-------|----------|------------|
| MS | 39 | 59,1% |
| S | 16 | 24,2% |
| MedS | 8 | 12,1% |
| PS | 3 | 4,5% |
| I | 0 | 0,0% |
| Total | 66 | 100,0% |

Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Figura 3

Percepción de la relación con los compañeros al realizar dinámicas grupales



Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

De la misma forma, el 59,1% de los estudiantes encuestados se siente muy satisfecho en su relación con sus compañeros en las dinámicas grupales, y un 24,2% satisfecho. Por otro lado, el 12,1% contestó estar medianamente satisfecho y el 4,5% poco satisfecho.

4. ¿Cómo considera su nivel de atención a las instrucciones o conversaciones de las dinámicas grupales?

Tabla 4

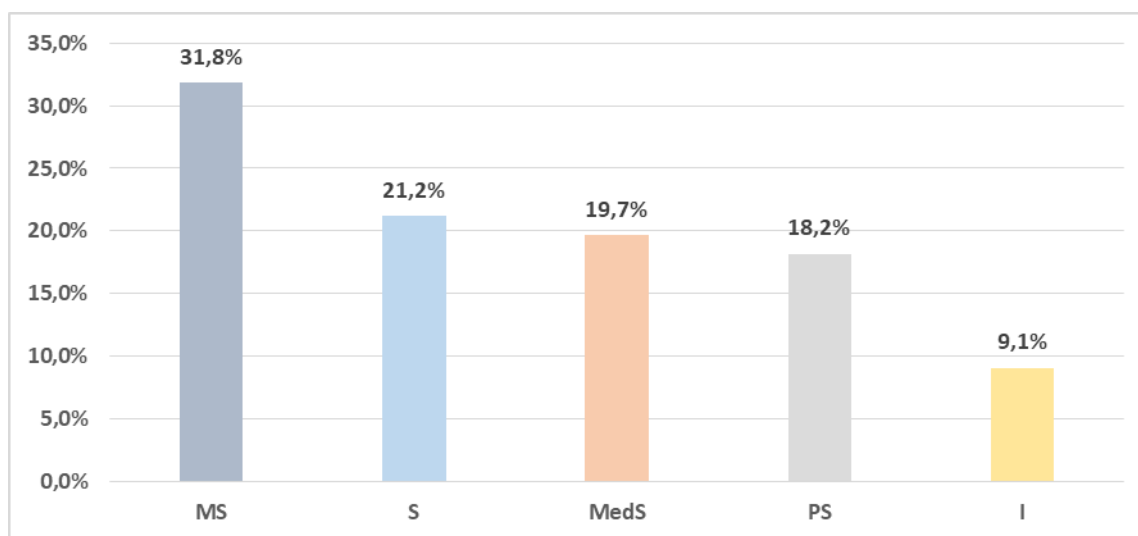
Nivel de atención a las instrucciones o conversaciones de las dinámicas grupales

| Ítem | Cantidad | Porcentaje |
|-------|----------|------------|
| MS | 21 | 31,8% |
| S | 14 | 21,2% |
| MedS | 13 | 19,7% |
| PS | 12 | 18,2% |
| I | 6 | 9,1% |
| Total | 66 | 100,0% |

Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Figura 4

Nivel de atención a las instrucciones o conversaciones de las dinámicas grupales



Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

En lo que respecta al nivel de atención de cada estudiante sobre las instrucciones o conversaciones de las dinámicas grupales, el 31,8% respondió que su atención es muy satisfactoria, y el 21,2% que es satisfactoria, evidenciándose entonces más del 50% con una atención positiva hacia las instrucciones o conversaciones. Sin embargo, hay un 9,1% que indicó que su atención es insatisfactoria, un 18,2% poco satisfactoria y el 19,7% medianamente satisfactoria.

5. ¿Cómo se siente con la premiación realizada luego de las actividades lúdicas?

Tabla 5

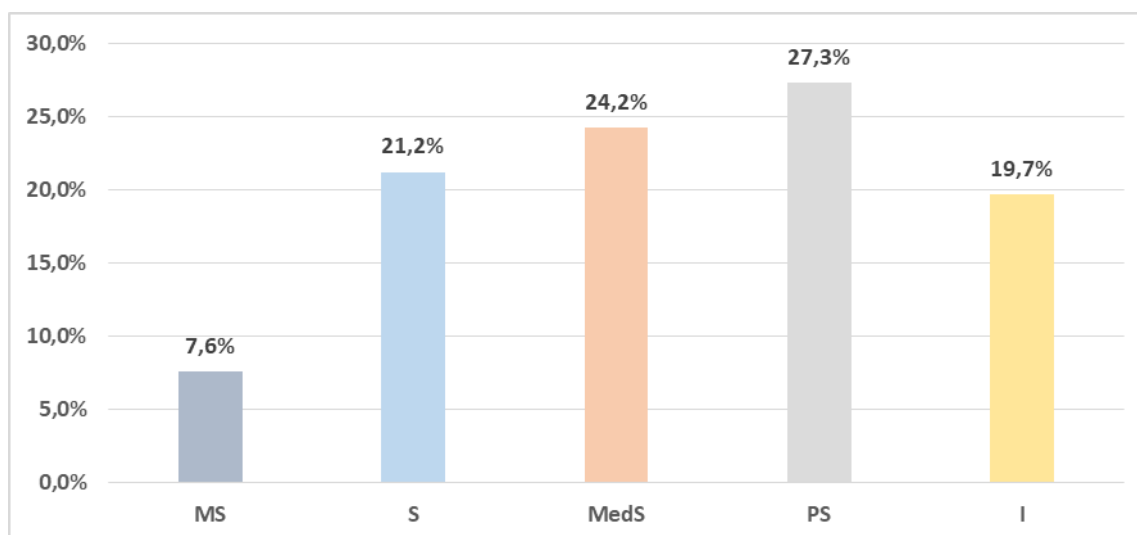
Percepción de la premiación realizada posterior a las actividades lúdicas

| Ítem | Cantidad | Porcentaje |
|-------|----------|------------|
| MS | 5 | 7,6% |
| S | 14 | 21,2% |
| MedS | 16 | 24,2% |
| PS | 18 | 27,3% |
| I | 13 | 19,7% |
| Total | 66 | 100,0% |

Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Figura 5

Percepción de la premiación realizada posterior a las actividades lúdicas



Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Al consultar a los estudiantes sobre su sentimiento en cuanto a la premiación realizada luego de las actividades lúdicas, el 19,7% indicó estar insatisfecho, lo que se suma al 27,3% que se encontraba poco satisfecho y el 24,2% que refirió estar medianamente satisfecho, evidenciándose oportunidad de mejora este nivel de satisfacción respecto a las premiaciones. Se pudo constatar un 7,6% que se sentían muy satisfechos y un 21,2% satisfechos con las premiaciones que se realizan.

6. ¿Cómo se ha desarrollado su nivel de interpretación?

Tabla 6

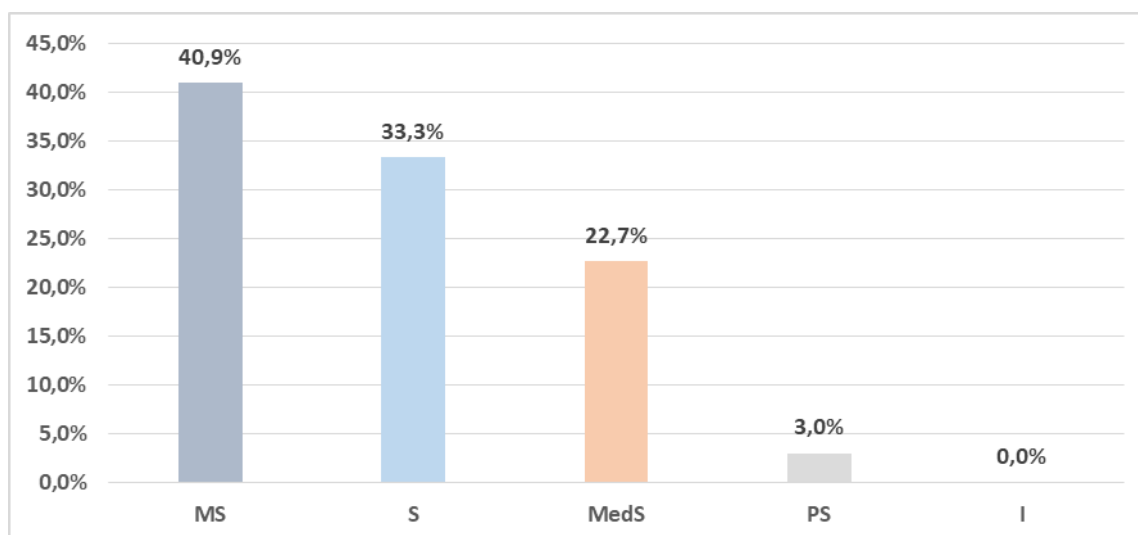
Desarrollo del nivel de interpretación

| Ítem | Cantidad | Porcentaje |
|-------|----------|------------|
| MS | 27 | 40,9% |
| S | 22 | 33,3% |
| MedS | 15 | 22,7% |
| PS | 2 | 3,0% |
| I | 0 | 0,0% |
| Total | 66 | 100,0% |

Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Figura 6

Desarrollo del nivel de interpretación



Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

El 40,9% de los estudiantes encuestados consideran que el desarrollo de su nivel de interpretación ha sido muy satisfactorio, junto al 33,3% que lo percibe satisfactorio, lo cual es un indicador positivo para el nivel de interpretación en cada uno de ellos. Por otra parte, el 22,7% se manifestó medianamente satisfecho con su nivel de interpretación y el 3% poco satisfecho.

7. ¿Cómo calificaría los resultados de sus evaluaciones?

Tabla 7

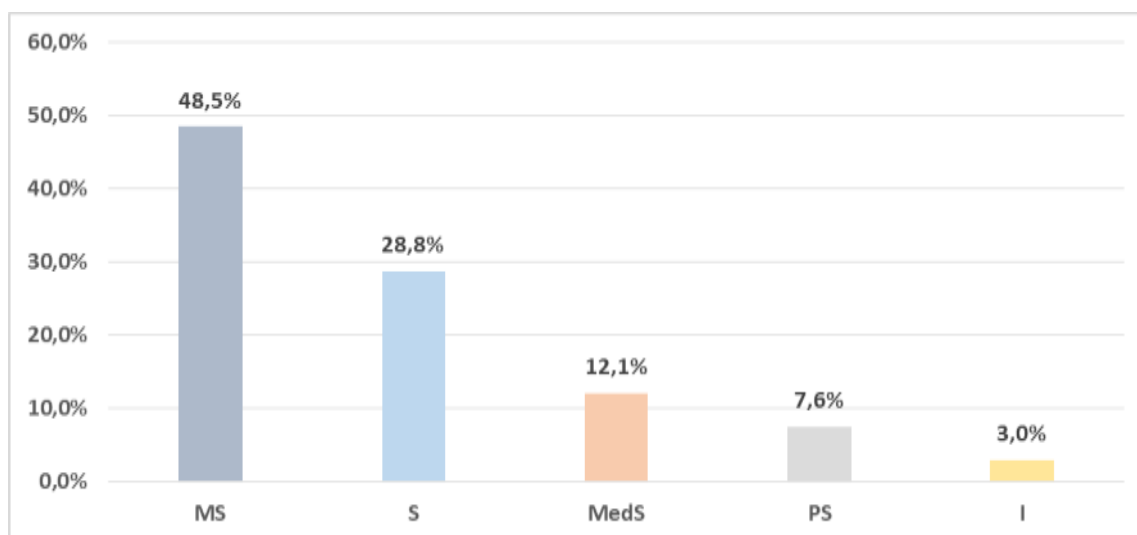
Calificación de los resultados de las evaluaciones

| Ítem | Cantidad | Porcentaje |
|-------|----------|------------|
| MS | 32 | 48,5% |
| S | 19 | 28,8% |
| MedS | 8 | 12,1% |
| PS | 5 | 7,6% |
| I | 2 | 3,0% |
| Total | 66 | 100,0% |

Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Figura 7

Calificación de los resultados de las evaluaciones



Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

El resultado de las evaluaciones para la gran mayoría ha sido positivo, existiendo un 48,5% de estudiantes que lo consideran muy satisfactorio y un 28,8% que califican los resultados como satisfactorios. Se evidenció un 3% que contestaron que sus resultados han sido insatisfactorios, un 7,6% poco satisfactorio y un 12,1% medianamente satisfactorios.

8. ¿Cómo está su nivel de comprensión y resolución de problemas?

Tabla 8

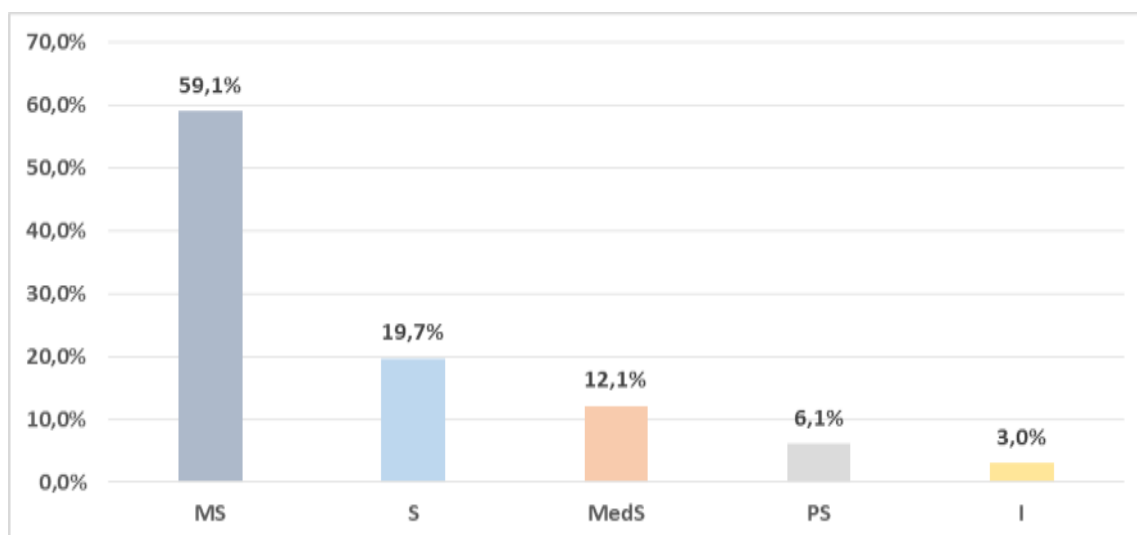
Nivel de comprensión y resolución de problemas

| Ítem | Cantidad | Porcentaje |
|-------|----------|------------|
| MS | 39 | 59,1% |
| S | 13 | 19,7% |
| MedS | 8 | 12,1% |
| PS | 4 | 6,1% |
| I | 2 | 3,0% |
| Total | 66 | 100,0% |

Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Figura 8

Nivel de comprensión y resolución de problemas



Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

El 59,1% de los estudiantes considera que su nivel de comprensión y resolución de problemas es muy satisfactorio, a lo que el 19,7% indicó que es satisfactorio. De la misma manera un 12,1% de los estudiantes consideran que su nivel de comprensión y resolución de problemas es medianamente satisfactorio, un 6,1% poco satisfactorio y un 3% insatisfactorio.

9. ¿Cómo percibe su nivel de practicidad en el desarrollo de actividades?

Tabla 9

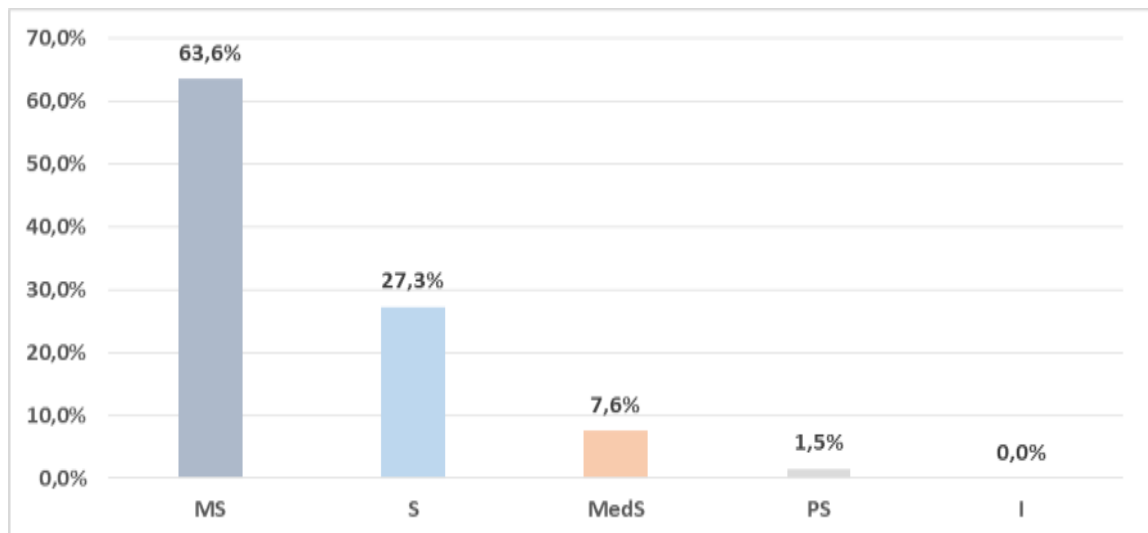
Percepción del nivel de practicidad en el desarrollo de actividades

| Ítem | Cantidad | Porcentaje |
|-------|----------|------------|
| MS | 42 | 63,6% |
| S | 18 | 27,3% |
| MedS | 5 | 7,6% |
| PS | 1 | 1,5% |
| I | 0 | 0,0% |
| Total | 66 | 100,0% |

Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Figura 9

Percepción del nivel de practicidad en el desarrollo de actividades



Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Los resultados en torno al nivel de practicidad en el desarrollo de actividades fue muy positivo, con un 63,6% que contestaron que ese es muy satisfactorio, junto a un 27,3% que respondió que es satisfactorio, es decir el 90,9%. Por su parte, el 7,6% se encuentra medianamente satisfecho y el 1,5% poco satisfecho con este indicador.

10. ¿Cómo considera la manera cómo pone a trabajar su imaginación durante las actividades lúdicas?

Tabla 10

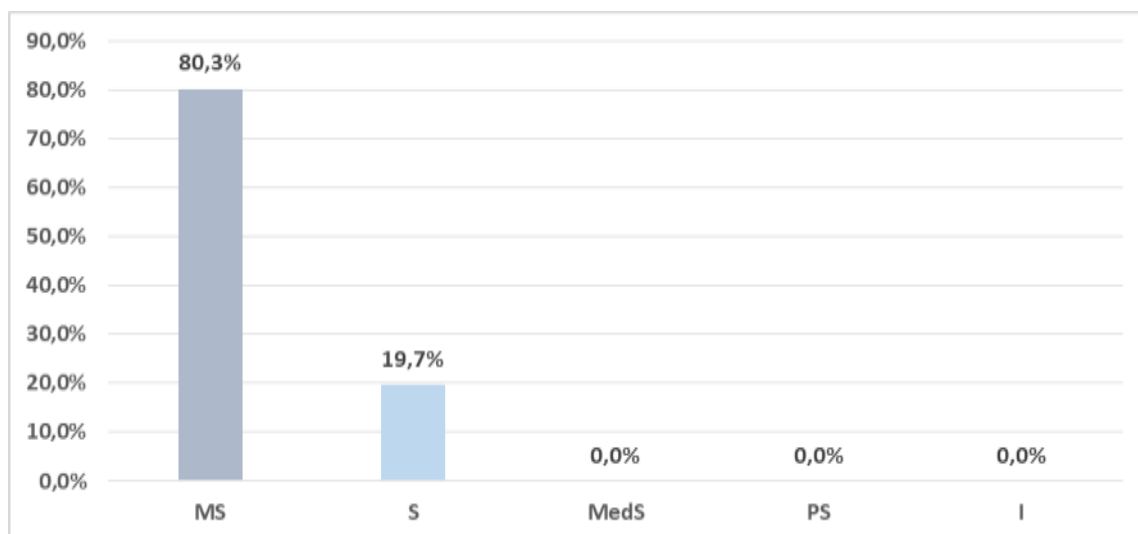
Consideración de la manera cómo se pone a trabajar la imaginación durante las actividades lúdicas

| Ítem | Cantidad | Porcentaje |
|-------|----------|------------|
| MS | 53 | 80,3% |
| S | 13 | 19,7% |
| MedS | 0 | 0,0% |
| PS | 0 | 0,0% |
| I | 0 | 0,0% |
| Total | 66 | 100,0% |

Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Figura 10

Consideración de la manera cómo se pone a trabajar la imaginación durante las actividades lúdicas



Elaborado por: Thaymy Jazmín Chang Medina, a partir de los resultados de la encuesta a estudiantes

Al consultar sobre la manera cómo los estudiantes ponen a trabajar su imaginación durante las actividades lúdicas las respuestas fueron todas positivas, con un 80,3% que se encuentra muy satisfecho y un 19,7% satisfecho con la forma cómo su imaginación trabaja durante estas actividades.

En lo que respecta a los resultados de la entrevista realizada a los docentes de la institución

| Pregunta | Docente 1 | Docente 2 | Docente 3 |
|--|---|---|--|
| ¿Cómo percibe la relación estudiante - estudiante luego de las actividades lúdicas? | Es impresionante cómo los chicos se relacionan mejor durante la actividad. La relación es muy positiva. | La percibo muy satisfactoria, dado que desarrollan más confianza para relacionarse entre sí. | La relación mejora, es una oportunidad para que se conozcan más e interactúen mejor. |
| ¿Cómo percibe la relación estudiante - padre de familia luego de las actividades lúdicas? | La motivación que estas actividades generan en el alumno se traslada a su relación con compañeros y padres de familia de forma positiva. | La relación mejora, se gana desenvolvimiento y confianza que mejoran la relación con los padres. | Considero que es buena, las actividades lúdicas hacen que el estudiante mejore su personalidad frente a los demás. |
| ¿Cómo es la interacción del estudiante con sus compañeros en las dinámicas grupales? | Al inicio costaba un poco pero a medida que se hicieron de manera más regular, las dinámicas ayudaron a que la interacción mejores entre ellos. | Es muy buena, han desarrollado la habilidad de trabajar en equipo y asumir responsabilidades por un objetivo común. | Es buena, al cambiar los grupos en cada actividad aprenden a conocerse y a trabajar con distintas personas. |
| ¿Cómo percibe la participación activa del estudiante en las actividades lúdicas? | Siempre hay alguno que requiere mayor seguimiento pero en general la participación es más activa que cuando no se realizan estas actividades. | Excelente, participan más que cuando la clase es llevada solo por el docente. | Algunos requieren que los controlen para que no se entretengan pero en general es buena. |
| ¿Cómo es la respuesta del estudiante a la premiación realizada luego de las actividades lúdicas? | Siempre desean mejores premios (ríe), pero en general los motiva el hecho de hacer algo diferente. | Ellos quisieran premios más tangibles, pero disfrutan del reconocimiento público en clases por su trabajo. | Es buena, como docentes nos ideamos premios que los motiven como, puntos extras, deciden alguna actividad, etc... |
| ¿Cómo percibe el crecimiento personal del estudiante? | Las actividades lúdicas definitivamente los ayudan a | El crecimiento ha sido bueno, son más sociables y activos. | Bastante bueno por la manera como ahora interactúan en clases y |

| | | | |
|---|---|---|--|
| | crecer mejor como personas dentro de la sociedad. | | responden a las instrucciones. |
| ¿Cómo han sido los resultados de las evaluaciones aplicadas a los estudiantes? | En la mayoría de las asignaturas las calificaciones han sido excelentes, sin embargo hay temas particulares en cada estudiante que hay que reforzar en ciertos temas. | En general los resultados han sido buenos, son pocos los estudiantes que requieren mejorar sus calificaciones. | Buenos, les ha ayudado mucho se rendimiento en clases. |
| ¿Cómo está el nivel de comprensión y resolución de problemas del estudiante? | Estamos trabajando en aquello, sin embargo los trabajos grupales y aprender de las experiencias de cada uno les ha ayudado a aquellos que se les hacía más difícil. | Ha mejorado mucho, las actividades que se desarrollan en grupo han sido muy positivas en este aspecto. | Principalmente la resolución de problemas se ha fortalecido en todo el alumnado, dado que el aprendizaje se centra en ellos, ellos reciben un problema y se idean cómo resolverlo. |
| ¿Cómo percibe el nivel de practicidad del estudiante en el desarrollo de actividades? | Aún hay ciertas complicaciones que requieren el direccionamiento docente, pero de a poco va mejorando en cada actividad. | A medida que ha pasado el tiempo y han aprendido nuevos temas los van resolviendo con mayor practicidad. | Bien, siempre es bueno que como docentes no descuidemos a aquellos chicos que pueden presentar más complicaciones en este aspecto. |
| ¿Cómo considera la manera en la que el estudiante pone a trabajar su imaginación durante las actividades lúdicas? | Fantástico, es impresionante cómo los estudiantes tienen ideas innovadoras todo el tiempo cuando trabajan en grupo. | La libertad de poner a volar la imaginación con ideas que atiendan problemáticas específicas permite que su mente esté activa siempre. Lo que ha sido positivo. | Muy buena, las actividades han fomentado su imaginación, lo cual ha ayudado a trabajar y actuar mejor en equipo y de manera individual. |

4.2. Prueba estadística aplicada

Para el análisis estadístico de datos fue empleado el software SPSS que permitió la validación de la hipótesis mediante el cálculo del Chi Cuadrado, cuyos resultados demostraron que las actividades lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo. 2022.

Para el inicio de la prueba se planteó como hipótesis nula:

H0 = Las Actividades Lúdicas influyen de manera significativa en el Desarrollo Cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo. 2022.

Y se planteó como hipótesis alternativa:

H1 = Las Actividades Lúdicas influyen de manera significativa en el Desarrollo Cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo. 2022.

4.3. Análisis e interpretación de datos

Se pudo evidenciar por ejemplo que las actividades lúdicas inciden significativamente en la relación del estudiante con su docente, con sus otros compañeros, con su nivel de atención, con la premiación realizada luego de las actividades lúdicas, incide además significativamente en su nivel de interpretación, en la mejora de los resultados de sus evaluaciones, en su nivel de comprensión y resolución de problemas, en su nivel de practicidad en el desarrollo de actividades y en la manera como pone a trabajar su imaginación durante las actividades.

Tabla 11
Nivel de interpretación

| | Valor | gl | Significación asintótica (bilateral) |
|------------------------------|---------------------|----|---|
| Chi-cuadrado de Pearson | 54.257 ^a | 12 | <.001 |
| Razón de verosimilitud | 67.069 | 12 | <.001 |
| Asociación lineal por lineal | 24.844 | 1 | <.001 |
| N de casos válidos | 66 | | |

La relación entre las actividades lúdicas y el nivel de interpretación es altamente significativa, obteniéndose un Chi cuadrado menor 0,001. De lo que se deduce que los estudiantes mejoran su nivel de interpretación al participar de actividades lúdicas en sus clases.

Fue evidente además, la incidencia significativa alta entre el empleo de actividades lúdicas y el resultado de las evaluaciones rendidas por los estudiantes, alcanzando mejores calificaciones si aprenden mediante actividades lúdicas.

Tabla 12
Resultado de las evaluaciones

| | Valor | Gl | Significación asintótica (bilateral) |
|------------------------------|---------------------|----|---|
| Chi-cuadrado de Pearson | 38.219 ^a | 16 | .001 |
| Razón de verosimilitud | 36.843 | 16 | .002 |
| Asociación lineal por lineal | 10.018 | 1 | .002 |
| N de casos válidos | 66 | | |

En lo que respecta al nivel de comprensión y la resolución de problemas, se evidenció que exista relación altamente significativa con las actividades lúdicas, lo cual indica que mediante juegos es posible desarrollar la capacidad resolutoria de los estudiantes.

Tabla 13*Comprensión y resolución de problemas*

| | Valor | gl | Significación asintótica (bilateral) |
|------------------------------|---------------------|----|---|
| Chi-cuadrado de Pearson | 38.649 ^a | 16 | .001 |
| Razón de verosimilitud | 41.885 | 16 | <.001 |
| Asociación lineal por lineal | 13.709 | 1 | <.001 |
| N de casos válidos | 66 | | |

Los resultados demostraron también que las actividades lúdicas tienen una incidencia altamente significativa en el nivel de practicidad del estudiante, lo cual es positivo dado que comprueba que este tipo de actividades fomenta la puesta en práctica de lo aprendido en clases.

Tabla 14*Nivel de practicidad*

| | Valor | gl | Significación asintótica (bilateral) |
|------------------------------|---------------------|----|---|
| Chi-cuadrado de Pearson | 31.369 ^a | 12 | .002 |
| Razón de verosimilitud | 28.626 | 12 | .004 |
| Asociación lineal por lineal | 19.584 | 1 | <.001 |
| N de casos válidos | 66 | | |

El poner a trabajar la imaginación de manera más comprometida es también resultado de la incidencia que las actividades lúdicas tienen sobre el desarrollo cognitivo.

Tabla 15*A trabajar la imaginación*

| | Valor | gl | Significación asintótica (bilateral) |
|------------------------------|--------------------|----|---|
| Chi-cuadrado de Pearson | 6.344 ^a | 4 | .175 |
| Razón de verosimilitud | 7.008 | 4 | .135 |
| Asociación lineal por lineal | 5.578 | 1 | .018 |
| N de casos válidos | 66 | | |

4.4. Discusión de resultados

Los resultados en cuanto a la incidencia altamente significativa de las actividades lúdicas sobre las dimensiones del conocimiento demuestran la importancia de este tipo de actividades en la vida estudiantil como base para un futuro académico exitoso, estando de acuerdo con lo indicado por Núñez (2022) quien establece que un entorno lúdico es convenientes para el desarrollo intelectual de los estudiantes, fortaleciendo su concentración, enfoque, interacción, autoestima y demás características positivas.

Se coincide así con Moreira, N. y Oñate, J. (2018) cuando expresan que los estudiantes aprenden de la experiencia, siendo el juego una manera de poner en práctica lo aprendido motivando el uso de la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación.

Los resultados guardan relación con lo manifestado por Rodríguez (2012), en cuanto a que el juego forma parte del desarrollo del niño, y emplearlo para contribuir en sus formación formal es una gran estrategia, pudiendo a través de él adquirir conocimientos, habilidades y una mejor interacción con el entorno. Lo que se complementa con lo manifestado por Ponce (2018), respecto a que la confianza en el niño aumenta cuando se trabaja lúdicamente, dado que el estudiante se vincula mejor al entorno de aprendizaje y sus miembros, siendo importante una selección correcta de las actividades a emplear (Pérez, 2013).

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

De manera puntual se puede concluir que las actividades lúdicas presentan características importantes sobre los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha como son: una calificación satisfactoria en la relación estudiante – estudiante, estudiante – padre de familia, estudiante – compañeros, demostrando además una mejor participación en cada actividad.

Las características que evidenciaron el desarrollo cognitivo en los estudiantes en estudio se enmarcan en el rendimiento alcanzado tanto de manera individual como grupal y la manera cómo han mejorado su participación en las clases, siendo esto logrado gracias a las actividades lúdicas y la participación de las mismas durante las clases.

El éxito de las actividades lúdicas sobre el desarrollo cognitivo de los estudiantes, dependerá siempre de factores como: diagnóstico correcto de la situación de partida de los estudiantes, estrategias lúdicas seleccionadas, conocimiento docente para la aplicación de las actividades, conciencia de los docentes en cuanto a la necesidad de aplicar las actividades. Si todas funcionan de manera óptima, las actividades incidirán positivamente en el desarrollo cognitivo.

La investigación permite concluir que las actividades lúdicas influyen positiva y significativamente en el Desarrollo Cognitivo en los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, siendo importante la continuidad y el fortalecimiento de las mismas.

Finalmente, se concluye que la actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo de los estudiantes debido a que son herramientas que captan su atención, los motivan a concentrar todos sus sentidos sobre las mismas, fomenta la participación, el trabajo grupal, y el desarrollo de área del conocimiento importantes en el crecimiento de los estudiantes.

5.2. Recomendaciones

Se recomiendo continuar midiendo el rendimiento académico de los estudiantes en relación con la actividad lúdica ejecutada, con el fin de conocer las actividades con mayor incidencia en su rendimiento y seguir así fortaleciéndolas.

Se sugiere individualizar el trabajo con los estudiantes que a pesar de ser parte de las actividades lúdicas no mejoren su rendimiento, con el fin de identificar la causa raíz del problema y establecer estrategias de solución de las mismas con actividades específicas.

Investigar continuamente respecto a nuevas e innovadoras actividades lúdicas en beneficio del rendimiento estudiantil, que permitan una participación más activa en clases con sus maestros y compañeros y en el hogar con sus padres, tal como se presenta en la propuesta que a continuación se recomienda aplicar.

5.3. Propuesta

5.3.1. Nombre de la propuesta

Actividades lúdicas para los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha en Babahoyo.

5.3.2. Objetivo de la propuesta

Desarrollar el nivel cognitivo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha en Babahoyo.

5.3.3. Desarrollo

5.3.3.1. Actividades lúdicas

La propuesta se enfoca en el desarrollo del nivel cognitivo de los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha en Babahoyo, mediante la aplicación de actividades lúdicas direccionadas a atender necesidades específicas del estudiantado.

Para el efecto, se requiere, dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, docentes capacitados y con las herramientas suficientes para diseñar o seleccionar los instrumentos adecuados en base a la necesidad de cada estudiante y ejecutarlos de tal forma que genere un beneficio importante en los mismos. Incluir actividades lúdicas, donde el juego y las dinámicas individuales o grupales capten la atención y el interés de los estudiantes, y que su contenido fortalezca alguna debilidad, permitirá mejorar el rendimiento y su desenvolvimiento tanto en lo académico como en lo personal.

Se proponen así una serie de actividades lúdicas seleccionadas y adaptadas a la realidad de los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha en Babahoyo, actividades que se enfocan en el desarrollo y fortalecimiento de:

- Comprensión del medio natural y social
- Relación Lógica – Matemática
- Expresión Artística
- Expresión Oral
- Expresión Oral y Escrita

Aspectos básicos que requiere el estudiante para desenvolverse adecuadamente en la sociedad y hacer un buen papel en su vida estudiantil a cualquier nivel de estudio, siempre motivados y empoderados del aprendizaje, explorando ideas, transmitiéndolas y desarrollándolas de manera óptima.

Modelo educativo

Para el desarrollo y ejecución de las actividades lúdicas se propone el modelo del constructivismo, ante la necesidad de que la interacción del maestro con los estudiantes sea constante, dinámica, directa, fomentando la retroalimentación, para así alcanzar una síntesis productiva para ambos y así lograr un aprendizaje significativo (Ortiz, 2015).

Áreas y Actividades

A continuación se presentan las actividades lúdicas propuestas de acuerdo a cada área del conocimiento:

– Comprensión del medio natural y social

Importancia:

El conocer el entorno en el cual se desenvuelve y entenderlo, es importante para que el estudiante gane confianza y sepa interactuar adecuadamente en sociedad, es decir ser un aporte positivo para la misma.

Una manera de enseñarle al estudiante respecto a medio natural y social es mediante ilustraciones que faciliten su entendimiento, siendo el bingo una actividad muy importante en este sentido.

- **Juego de Bingo**

Este juego permite el desarrollo de los aprendizajes cognitivos gracias a que permite captar el interés del estudiante, interactuar con el contenido de cada tabla de bingo y fomentar su concentración y atención.

Puede jugarse de manera individual o grupal, incluso hacerlo entre varios cursos a la vez para integrar a los estudiantes.

Lugar:

- Salón de clases de la Unidad Educativa

Recursos:

- Tablas de bingo
- Maíz para cubrir cada ítem que sea nombrado

Procedimiento:

1. El docente puede comprar las tarjetas de BINGO temáticas o crear unas propias.
2. Se creará la tarjeta dependiendo de lo que se desee enseñar en clases, es decir, el juego está vinculado a una temática específica que se desea fortalecer.
3. El docente reparte las tarjetas de BINGO entre los estudiantes.
4. El docente puede ser quien cante en el BINGO, o puede elegir a un estudiante que voluntariamente desee hacerlo.
5. La actividad finaliza una vez que el estudiante completa el tipo juego seleccionado para el BINGO (tabla llena, quina, línea, B, I, N, G, O, u otro).

Observaciones:

- Puede incluirse a los padres de familia u otros docentes en la actividad

Figura 11
Bingo



- **Relación Lógica – Matemática**

Importancia:

Los estudiantes desde muy temprana edad deben conocer las relaciones lógico–matemáticas debido a que estas permitirán tener un buen desenvolvimiento en toda su vida, para lo cual es importante demostrar el uso y aplicabilidad de las matemáticas, es decir concientizar que no es solo aprender operaciones con números sino también el desarrollar la habilidad para generar un rápido y correcto razonamiento lógico-matemático en las diversas actividades de la vida cotidiana y profesional. Se sugiere para iniciar acertadamente a los estudiantes en la relación lógica – matemática: Sumas que marean y Origami.

- **Sumas y Restas que marean**

Se trata de la presentación de la semirrecta a los estudiantes, sus diferentes usos y funcionalidad, combinándola con operaciones básicas de sumas y restas, las mismas que pueden llevarse a cabo con unidades, decenas y centenas, de acuerdo a la temática que se esté estudiando.

Lugar:

- Patio de la Unidad Educativa

Recursos:

- Tiza
- Papel
- Lápiz de color
- Tijeras
- Caja pequeña

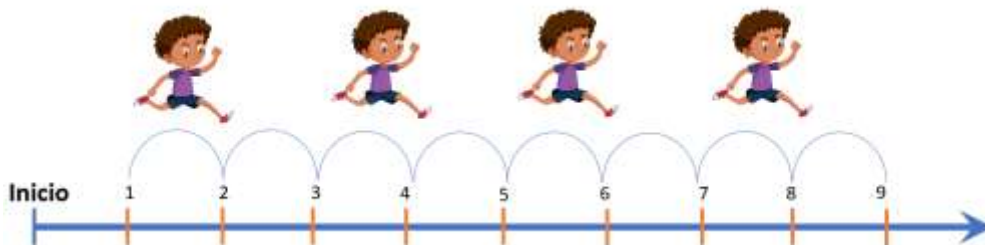
Procedimiento:

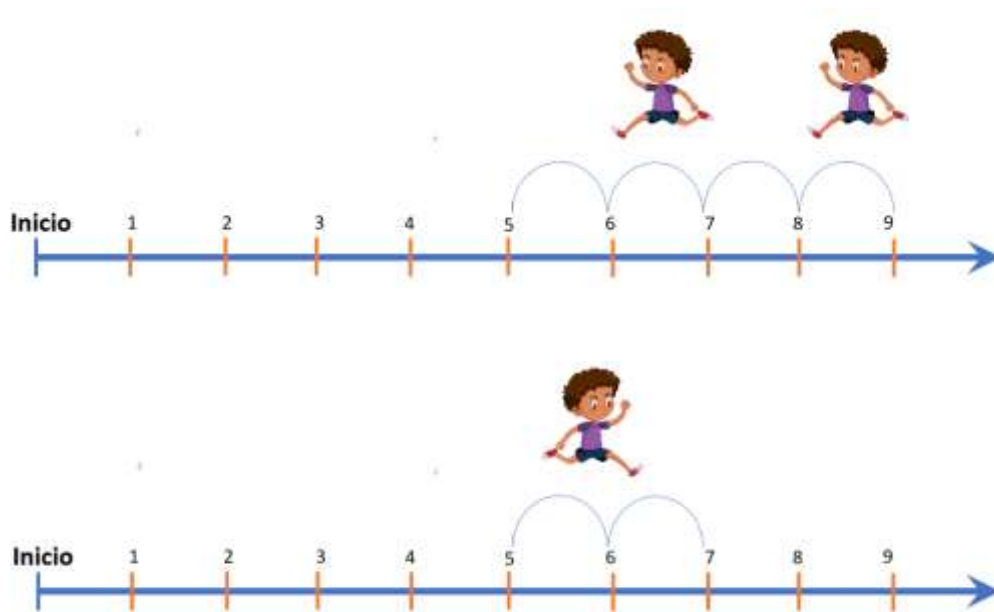
1. Usando la tiza, se dibuja una semirrecta en el piso del patio de la Unidad Educativa, pudiendo ser esta de unidades, decenas o centenas, de acuerdo a la temática que el docente desee enseñar.
2. Con el lápiz de color se escriben números al azar con signo positivo y negativo.
3. Se recortan los números y se los dobla para depositarlos doblados en la caja pequeña.
4. De manera individual los estudiantes deben tomar un papel y realizar la operación solicitada saltando para adelante o atrás sobre la semirrecta.

Figura 12
Sumas y Restas



Figura 13
Saltos que marean





Observaciones:

- En caso de ser posible el maestro puede emplear una semirrecta con números positivos y negativos.
- La actividad puede desarrollarse de manera individual o grupal.
- Se puede tomar el tiempo de resolución a modo de competencia.

○ **Origami**

Es una técnica japonesa que emplea formas geométricas en sus creaciones, lo cual permite un aprendizaje dinámico y divertido a los estudiantes sobre las mismas, fomentando la exploración y comprensión de esta temática.

El Origami integra aspectos elementales de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, mediante la manipulación de cuerpos geométricos que interactúan en la resolución de problemas la enseñanza de la geometría que comienza con la manipulación de los cuerpos geométricos (Revelo et al., 2018).

Lugar:

- Aula de clases de la Unidad Educativa

Recursos:

- Papel

Procedimiento:

- El docente entrega papeles a los estudiantes para trabajar en la actividad.
- El docente comparte de manera física o virtual las instrucciones del Origami a realizar.
- El docente indica y pregunta respecto a las figuras geométricas que aparecen en la figura a realizar.
- Los estudiantes anotan cuántas figuras geométricas la forman, es decir: cuántos cuadrados, rectángulos, triángulos, círculos, rombos, etc., mientras van armando el Origami.
- El docente realiza paso a paso la actividad y los estudiantes los siguen desde sus asientos.
- Los Origami son mostrados a los otros grados mediante una exposición.
- Los estudiantes enseñan el proceso de realizar un Origami.

Figura 14
Origami Cangrejo

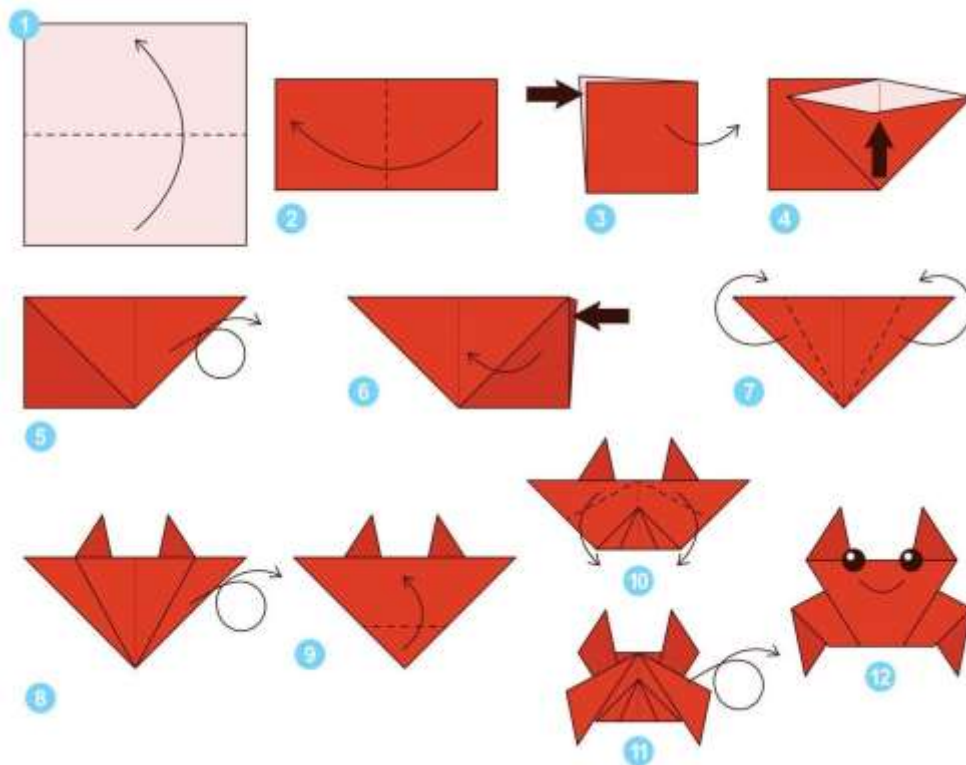
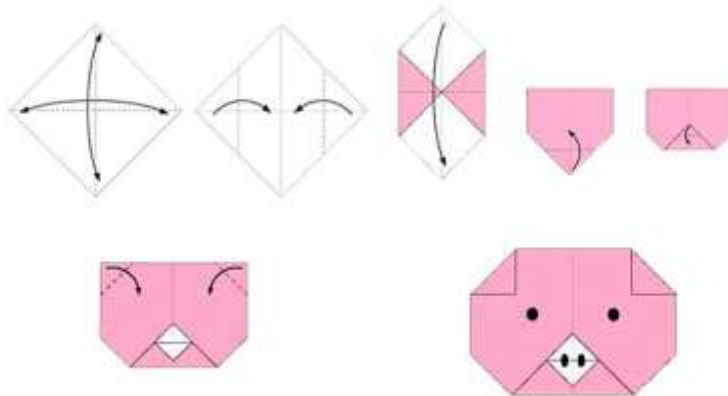


Figura 15.
Origami - Cerdo



Observaciones:

- Luego de la primera demostración el docente puede entregar instrucciones para nuevos Origami y realizar una competencia de tiempo y calidad de la obra culminada.
- Es una oportunidad para que los estudiantes investiguen y compartan información sobre la cultura japonesa.

▪ **Expresión Artística**

Importancia:

El trabajar en el desarrollo de la expresión artística en lo estudiantes fortalecerá su pensamiento creativo, su capacidad de enfoque, y le permitirá concentrarse por mayor tiempo (Briceño, 2018).

○ **Siendo Mimos**

El fomentar en los estudiantes otras formas de expresión distintas por ejemplo a la oral, impulsa su imaginación y creatividad para la resolución de problemas. Es así que la actividad lúdica de Siendo Mimos contribuye, mediante dramatizaciones, a que los estudiantes encuentren nuevas maneras de expresarse.

Lugar:

- Aula de clases de la Unidad Educativa

Recursos:

- Listado de las profesiones
- Listado de animales
- Otras listas que permitan actuar a los mimos

Procedimiento:

- El docente muestra al estudiante que actuará como Mimo una palabra (profesión, animal, u otro) del listado seleccionado.
- El estudiante mediante la mímica deberá ayudar a que sus compañeros de clase adivinen el personaje que fue seleccionado por el docente.
- Se establecer un tiempo para adivinar la palabra.

Figura 16
Siendo Mimos



Observaciones:

- Los estudiantes pueden pintarse o no la cara.
- Para generar confianza al grupo, el docente puede hacer primero de Mimo incentivando a los estudiantes a adivinar las palabras y luego actuar también.
- Puede trabajarse incluso con dramatizaciones en obras de teatro.

○ **Pictionary**

Se trata de un juego que permite a los estudiantes desarrollar la capacidad de captación y expresión de ideas o conceptos mediante su gráfica o dibujo, lo que aporta a concentrarse mejor y desarrollar la imaginación y memoria.

Lugar:

- Aula de clases de la Unidad Educativa.

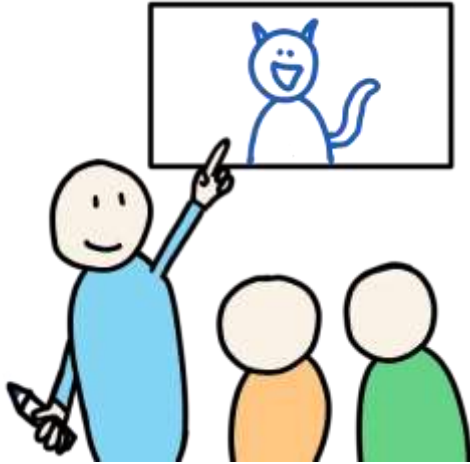
Recursos:

- Listado de palabras que servirán para que el estudiante dibuje.
- Pizarra.
- Marcadores.

Procedimiento:

- El docente muestra al estudiante que dibujará, una palabra del listado.
- El docente pide al estudiante que tiene un minuto para mediante dibujos (sin emplear texto) sus compañeros puedan adivinar la palabra.
- El estudiante procede a dibujar mientras el docente toma el tiempo con un cronómetro.
- En caso de no adivinar la palabra el docente detiene la actividad al culminarse el tiempo.
- Si un estudiante adivina es el siguiente en dibujar.
- Si nadie adivina el docente selecciona un estudiante nuevo para que pase a dibujar una nueva palabra.
- Se repite el proceso.

Figura 17
Pictionary



Observaciones:

- Se puede trabajar en grupos de dos o más y generar competencias respecto a quién adivina más palabras.
- Es genial para aprender nuevo vocabulario en clases de idioma extranjero.

▪ **Expresión Oral**

Importancia:

La expresión oral es vital para la vida personal, académica y profesional de los estudiantes, permitiéndoles incluso ser más competitivos. La oralidad es la habilidad de comunicarse mediante el habla con otras personas en situaciones cotidianas, de trabajo, sociales o en intervenciones ante un público; siendo para esto necesario desarrollar en los estudiantes la facilidad de palabra, control del miedo escénico, organización de ideas, entre otros aspectos.

Para atender la pronunciación, la velocidad al hablar y el pensamiento rápido, se hace uso de la actividad del trabalenguas, la cual puede emplearse incluso en tratamientos para mejorar problemas del habla en personas de toda edad.

○ **Trabalenguas**

Para el desarrollo de la expresión oral se puede hacer uso de actividades lúdicas como los trabalenguas, donde los estudiantes practican vocalización, pronunciación o dicción, fluidez, velocidad y demás aspectos importantes en la oralidad.

El nivel de dificultad de los trabalenguas dependerá de la necesidad que el docente desee cubrir en el marco de la expresión oral de los estudiantes. Es decir que una vez identificada la falencia, se selecciona el tipo de trabalenguas a emplear.

Lugar:

- Aula de clases de la Unidad Educativa.

Recursos:

- Trabalenguas seleccionados para los estudiantes.

Procedimiento:

- El docente selecciona los trabalenguas para la clase.
- El docente motiva a los estudiantes a practicar los trabalenguas en sus puestos.
- El docente motiva a los estudiantes a participar diciendo su trabalenguas frente a la clase.
- Cada vez que un estudiante dice un trabalenguas correctamente gana un punto.
- Los estudiantes con dificultad para algún trabalenguas son identificados por el docente para futuras prácticas.

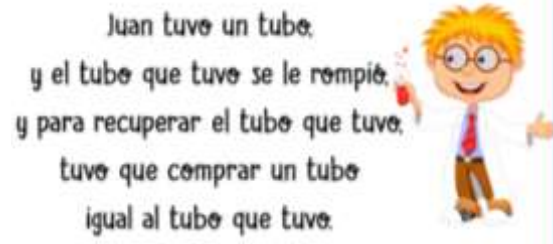
Figura 18
Trabalenguas



La cara del loro
se aclara con cloro.
¡Claro!
Con cloro se aclara
la cara del loro.

Cuando cuentes cuentos,
cuenta cuantos cuentos cuentas,
porque si no cuentas cuantos
cuentos cuentas
nunca sabrás cuantos cuentos
cuentas.





Observaciones:

- Los concursos de trabalenguas entre compañeros de un mismo curso o de diferentes cursos son muy bien recibidos por los estudiantes.
- Los docentes pueden participar de concursos de trabalenguas para motivar a los estudiantes.

- **Expresión Oral y Escrita**

Importancia:

Así como la expresión oral, es importante el desarrollo de la expresión escrita, para lo cual existen actividades que pueden a la vez desarrollar ambas áreas. Desarrollar estas áreas aporta en la manera cómo el estudiante se comunica con sus compañeros, familiares y demás personas.

- **Libros de imágenes**

Los libros de imágenes permiten captar la atención de los estudiantes en temáticas de su interés relacionadas con el programa de estudios, fomentando la imaginación y a partir de ahí la expresión oral y escrita.

Lugar:

- Aula de clases de la Unidad Educativa.

Recursos:

- Libro de imágenes
- Esfero

- Cuaderno

Procedimiento:

- El docente selecciona un libro de imágenes para la clase.
- El docente presenta el libro a los chicos y les pide primero visualizar todas las imágenes e imaginar que está sucediendo en ellas.
- El docente pide a los estudiantes vincular las ideas de cada imagen y crear una historia en su mente.
- El docente pide a los estudiantes exponer su historia.
- El docente solicita a los estudiantes escribir su historia.

Figura 19

Libro de imágenes



Observaciones:

- El docente puede conseguir un libro de imágenes.
- El docente puede crear su propio libro de imágenes.
- El docente selecciona imágenes para ubicar en su libro.
- Los libros pueden crearse de acuerdo a temáticas que el docente desee fortalecer de alguna materia.
- Los libros pueden tener espacio para el texto que vayan a ingresar los estudiantes.

- **Combinación de letras**

Por medio de juegos de combinación de letras los estudiantes son motivados a crear palabras a partir de un grupo de letras presentadas por el docente, lo cual fomenta su interés por conocer nuevas palabras y así poder tener más facilidad para participar en el juego.

Lugar:

- Aula de clases de la Unidad Educativa.

Recursos:

- Grupos de letras
- Esfero
- Cuaderno
- Pizarra
- Marcadores

Procedimiento:

- El docente presenta un grupo de letras a los estudiantes.
- El docente pide a los estudiantes diseñar palabras haciendo uso de las letras dadas sin repetir.
- Cada estudiante obtiene puntos por el número de palabras y por el número de letras en cada palabra.

Figura 20

Letras



Observaciones:

- Se puede realizar la actividad en grupos.
- Puede emplearse también para la práctica escrita y oral de los idiomas extranjeros.

5.3.3.2. Plan de Ejecución

Para la ejecución de la propuesta se plantean los siguientes pasos:

- Concientización a los docentes respecto a la importancia de incluir actividades lúdicas en su plan de clases.
- Capacitación docente en cada una de las actividades lúdicas.
- Clase demostrativa de los docentes en torno a las actividades lúdicas aprendidas.
- Actualización de los planes de clase donde se incluyan actividades lúdicas.
- Puesta en marcha de las actividades.
- Medición del rendimiento de los estudiantes.

VI. Bibliografía

- Agudelo, G., Aignerren, M., & Ruiz, J. (2008). *Diseños de investigación experimental y no-experimental*. Retrieved 14 de Julio de 2023, from <https://cutt.ly/mVFxk0v>
- Aguilar, C., Ojeda, A., Aguilar, F., Vidal, M., Camacho, M., & Chanchí, G. (2020). Construcción de un juego serio como apoyo al aprendizaje de la física cinemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, XIX(37), 159-177.
- Alonso, D. (2018). *Desarrollo de las habilidades motrices de las personas con discapacidad intelectual a través del proceso cognitivo*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid ARTSEDUCA. Retrieved 3 de Agosto de 2023, from <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/artseduca/article/view/2789>
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Lima: Universidad de Lima.
- Araya-Pizarro, S. (2021). Preferencias y actitud discente hacia los juegos de mesa. *Análisis multivariante. Páginas de Educación*, XIV(1), 73-93.
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. CONCYTEC. Retrieved 2 de Julio de 2023, from <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2238>
- Aroca, C., Soto, V., Palma, S., Gutiérrez, E., & Wilde, J. (2022). Evaluación para los aprendizajes en primera infancia: resignificando las prácticas evaluativas desde la Investigación-Acción. *Revista de estudios y experiencias en educación*, XI(1).
- Belmont. (1979). *Principios éticos y orientaciones para la protección de sujetos humanos en la experimentación*. Observatori de Bioètica i Dret. Retrieved 1 de Julio de 2023, from <http://www.bioeticayderecho.ub.edu/archivos/norm/InformeBelmont.pdf>
- Bermúdez, J. (2021). *El aprendizaje basado en problemas para mejorar el pensamiento crítico: revisión sistemática*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Bocanegra, B., Tantachuco, J., & Caballero, N. (2020). *Desempeño docente y pensamiento crítico en la formación universitaria*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Briceño, G. (2018). *Expresión artística*.

- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.
- Cango, S. (2019). *La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo "b" de la escuela de educación básica "Vicente Bastidas Reinoso" de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. Loja: Universidad Nacional de Chimborazo. Retrieved 22 de Junio de 2023, from <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8974Gahona>
- Castañeda, I. (2022). *Dinámicas grupales para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial n° 249 de Tingo María, Rupa, Leoncio Prado, Huánuco – 2018*. Chimbote: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Retrieved 30 de Junio de 2023, from <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20171>
- Deroncele, A., Nagamine, M., & Medina, D. (2022). *Desarrollo del pensamiento crítico*. Universidad y Sociedad.
- Diario La Hora. (2018). *Blog Diario Regional La Hora: Los niños celebraron su Día a través de varias actividades*. Retrieved 22 de Junio de 2023, from Web site del Diario La Hora: <https://cutt.ly/WVFXMB9>
- Díaz, D., Chávez, P., Taber, Y., Ruez, A., & . (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, VI(26). <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>
- El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). *La pandemia por COVID-19 ha dejado a 6 de cada 10 familias sin acceso a servicios de primera infancia en Ecuador*. Blog UNICEF Oficina Regional para América Latina y el Caribe.
- Espinoza, E. (2020). Características de los docentes en la educación básica de la ciudad de Machala. *Transformación*.
- Fondo de las naciones unidas para la infancia. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. Retrieved 2 de Julio de 2023, from https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org.peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2019). *Un mundo listo para aprender: Dar prioridad a la educación de calidad en la primera infancia: Documento Informativo de promoción.*
- García, D., Chávez, M., Cruz, C., Guedea, J., Velázquez, G., & Zabiatur, M. (2018). Impacto de un programa de actividad motriz con funciones ejecutivas fortaleciendo el desarrollo integral del niño. *Revista Técnico-Científica Del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad, IV(1)*, 37–58.
- Guastalegnanne, H. (2019). *Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras.* New York University. Retrieved 12 de Junio de 2023, from <https://cutt.ly/gVFxT1p>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo - Revista científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento.* Retrieved 30 de Junio de 2023, from <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Hernández, A. (2019). La Motivación base fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería, VII(2)*, 57-61. Retrieved 14 de Julio de 2023, from <https://cutt.ly/QVFxqGe>
- Hernández, M. (2010). *Estudio de encuestas.* Retrieved 12 de Junio de 2023, from <https://cutt.ly/oVFz8v5>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* Universidad Nacional Autónoma de México. Retrieved 30 de Junio de 2023, from <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Leiva, L., & Zuleta, L. (2020). *Desarrollo Cognitivo en la Etapa Preescolar y Escolar.* Universidad Cooperativa de Colombia .
- Loaiza, Z., Yasaldez, E., & Osorio, L. (2018). *El desarrollo de pensamiento crítico en ciencias naturales con estudiantes de básica secundaria en una Institución Educativa de Pereira – Risaralda.* Guadalajara: Universidad de Guadalajara - Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades. Retrieved 29 de Junio de 2023, from <https://www.redalyc.org/journal/5534/553457901009/553457901009.pdf>

- López, P. (2004). *Población muestra y muestreo* (Vol. IX). Punto cero. Retrieved 30 de Junio de 2023, from <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- Martins, J., & Ramallo, M. (2015). Desarrollo infantil: Análisis de un nuevo concepto. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, XXIII(6), 1097–1104.
- Medina, C. (2019). *Las actividades lúdicas en el equilibrio de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica General Córdova*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Retrieved 3 de Junio de 2023, from <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/30335>
- Morante, M., & Vargas, A. (2019). *Actividades Lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Universidad estatal de Milagro. Retrieved 28 de Junio de 2023, from <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/>
- Moreira, N., & Oñate, J. (2018). *Habilidades del pensamiento en el desarrollo cognitivo. Talleres educativos*. Retrieved 1 de Julio de 2023, from <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35376/1/BFILO-PMP-18P149.pdf>
- Moreira, N., & Oñate, J. (2018). *Habilidades del pensamiento en el desarrollo cognitivo. Talleres educativos*. Retrieved 1 de Julio de 2023, from <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35376/1/BFILO-PMP-18P149.pdf>
- Moreno, M., & Soto, J. (2019). Planeación de estrategias de enseñanza y sus procesos cognitivos subyacentes en un grupo de docentes de básica primaria. *Revista Educación*.
<https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.29798>
- Muñoz, C., Lira, B., Lizama, A., Valenzuela, J., & Sarlé, P. (2019). *Motivación docente por el uso del juego como dispositivo para el aprendizaje*. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile. <http://dx.doi.org/10.16888/interd.2019.36.2>
- Núñez, S. (2022). *Juegos grupales como actividades de integración en el periodo de adaptación del retorno progresivo a las clases presenciales del nivel inicial*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Doce millones de niños no pisarán jamás un aula escolar*.

- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 93-110.
- Paguay, E. (2018). *El modelo integrador en la educación infantil en los niños de inicial 2 paralelo "a" de la Unidad Educativa Fernando Daquilema de la parroquia veloz cantón Riobamba provincia de Chimborazo periodo 2017-2018*. Chimborazo: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Piaget, J., & Teóricos, A. (1976). *Desarrollo cognitivo*. España: Fomtaine.
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los Contextos educativos. *Revista Cognosis*, III(2), 99.
- Ponce, A. (2018). La evolución humana: un conocimiento integrador. *Innovación Educativa México, D.F., XVIII(77)*, 57-69. Retrieved 11 de Julio de 2023, from <https://cutt.ly/xVFxJuP>
- Posligua, J., Cheche, W., & Vallejo, B. (2017). *Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica*. Universidad de Guayaquil. Retrieved 21 de Julio de 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo>
- Revelo, J., Carrillo, S., & Sarango, E. (2018). *Nociones básicas de la simetría en las relaciones lógico matemáticas mediante el origami*. Machala: Ediciones UTMACH.
- Salazar, C., & Del Castillo, S. (2018). *Fundamentos Básicos de Estadística* (Primera ed.).
- Salazar, Y. (2022). Los niños nacieron para aprender, pero necesitan oportunidades. *Blog Primicias*.
- Torrecilla, J. (2016). *La entrevista*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Useche, e. a. (2019). *Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos Cualitativos*. Universidad de la Guajira. Retrieved 1 de Agosto de 2023, from <https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/handle/uniguajira/467>
- Yagüé, L. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en secundaria básica. *Conrado*, XIV(1).

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

| Autor(a): | THAYMY CHANG MEDINA | | | | |
|--|---|--|---|--|--|
| TÍTULO | Las Actividades lúdicas y su influencia en el Desarrollo cognitivo en Los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, Babahoyo. 2022 | | | | |
| PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES | DIMENSIONES | TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN |
| De qué manera influyen las Actividades lúdicas en el Desarrollo cognitivo en Los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, | GENERAL: Determinar la forma en que las Actividades lúdicas influyen en el Desarrollo cognitivo en Los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, Babahoyo. 2022 | Las Actividades Lúdicas influyen de manera significativa en el Desarrollo Cognitivo en Los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, Babahoyo. 2022 | Independiente: Actividades lúdicas | Integradora Dinámica de juegos Motivación | Tipo de investigación.- Aplicada Mixta Descriptiva Explicativa (causal) |
| | ESPECÍFICOS: 1.- Identificar las características puntuales que presentan las Actividades lúdicas en Los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, Babahoyo. 2022 2.- Diagnosticar las características que evidencian el Desarrollo Cognitivo en Los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, Babahoyo. 2022 | | Dependiente: Desarrollo Cognitivo | Pensamiento crítico Pensamiento creativo Pensamiento analítico | |

| | | | |
|--|--|------------------------------|---------------------------------------|
| Babahoyo. 2022 3.- Analizar los factores que influyen en la relación entre las Actividades lúdicas y el Desarrollo Cognitivo en Los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, Babahoyo. 2022 4.- Determinar el nivel de influencia generada entre las Actividades lúdicas y el Desarrollo Cognitivo en Los estudiantes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha, Babahoyo. 2022 | | | No experimental Corte: Transversal |
| | Dependiente: Desarrollo Cognitivo | Pensamiento analítico | |
| | | Pensamiento creativo | |
| | Pensamiento creativo | | |

Anexo 2. Guía de entrevista a docentes

INSTRUMENTO PARA EL LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

Entrevistados: Docentes

Tema: Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo. 2022

Objetivo de la investigación: Determinar la forma en que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo. 2022

Objetivo del instrumento: Conocer la percepción de los docentes en cuanto a las actividades lúdicas empleadas en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha y cómo estas influyen en su desarrollo cognitivo en los estudiantes.

Preguntas:

| Variable | Dimensión | Pregunta |
|---|-----------------------|---|
| Actividades lúdicas | Integración | ¿Cómo percibe la relación estudiante - estudiante luego de las actividades lúdicas? |
| | | ¿Cómo percibe la relación estudiante - padre de familia luego de las actividades lúdicas? |
| | Dinámica Grupal | ¿Cómo es la interacción del estudiante con sus compañeros en las dinámicas grupales? |
| | Motivación | ¿Cómo percibe la participación activa del estudiante en las actividades lúdicas? |
| ¿Cómo es la respuesta del estudiante a la premiación realizada luego de las actividades lúdicas? | | |
| Desarrollo cognitivo | Pensamiento Crítico | ¿Cómo percibe el crecimiento personal del estudiante? |
| | | ¿Cómo han sido los resultados de las evaluaciones aplicadas a los estudiantes? |
| | Pensamiento Analítico | ¿Cómo está el nivel de comprensión y resolución de problemas del estudiante? |
| | Pensamiento Creativo | ¿Cómo percibe el nivel de practicidad del estudiante en el desarrollo de actividades? |
| ¿Cómo considera la manera en la que el estudiante pone a trabajar su imaginación durante las actividades lúdicas? | | |

Anexo 3. Cuestionario

INSTRUMENTO PARA EL LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

Encuestados: Estudiantes

Tema: Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo. 2022

Objetivo de la investigación: Determinar la forma en que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo cognitivo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha, Babahoyo. 2022

Objetivo del instrumento: Conocer la percepción de los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Jesús Martínez de Ezquerecocha en cuanto a las actividades lúdicas empleadas por sus docentes y cómo estas influyen en su desarrollo cognitivo.

Cuestionario:

| Variable | Dimensión | Pregunta | Respuestas | | | | |
|----------------------|-----------------------|--|------------|---|----|----|---|
| | | | MS | S | MS | PS | I |
| Actividades lúdicas | Integración | ¿Cómo percibe la relación con su docente cuando realiza actividades lúdicas? | | | | | |
| | | ¿Cómo percibe la relación con sus compañeros al realizar actividades? | | | | | |
| | Dinámica Grupal | ¿Cómo se siente en su relación con sus compañeros en las dinámicas grupales? | | | | | |
| | | ¿Cómo considera su nivel de atención a las instrucciones o conversaciones de las dinámicas grupales? | | | | | |
| | Motivación | ¿Cómo se siente con la premiación realizada luego de las actividades lúdicas? | | | | | |
| Desarrollo cognitivo | Pensamiento Crítico | ¿Cómo se ha desarrollado su nivel de interpretación? | | | | | |
| | | ¿Cómo calificaría los resultados de sus evaluaciones? | | | | | |
| | Pensamiento Analítico | ¿Cómo está su nivel de comprensión y resolución de problemas? | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|----------------------|--|--|--|--|--|--|
| | Pensamiento Creativo | ¿Cómo percibe su nivel de practicidad del estudiante en el desarrollo de actividades? | | | | | |
| | | ¿Cómo considera la manera como pone a trabajar su imaginación durante las actividades lúdicas? | | | | | |