



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Decanato de Postgrado

Trabajo de Grado para optar por el título de Doctorado en Ciencias de la Educación con Énfasis en Educación Social y Desarrollo Humano

Modalidad

Tesis Cualitativa

Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón

Presentado por:

Ortiz de Mejía, Noris 3-76-255

Asesora: Dra. Danyssabel Caballero

Panamá, 2024

DEDICATORIA

A Dios, ese ser supremo que en diferentes momentos de mi vida ha sido la guía en cada paso que he dado.

Con todo amor, cariño y respeto a mi madre quien ya no está físicamente, pero está muy dentro de mí y a mi padre, quienes supieron guiarme y orientarme desde la llegada a este mundo.

A mis hermanos por sus apoyos que incondicionalmente me han sabido brindar.

Noris Ortiz de Mejía

AGRADECIMIENTO

Gracias Dios, Poderoso y eterno.

A Jassia y Pablo quienes de una u otra forma han estado presente en mi vida y que me dieron una voz de aliento para seguir adelante y culminar este trabajo.

Mi sincero agradecimiento a todas aquellas personas. Danysabel Caballero, Yisela Arrocha, que me estimularon y orientaron para este logro.

Agradezco a los especialistas por el apoyo y orientaciones recibidas.

Al personal administrativo, docentes y niños de los cuatro Centros Educativos, quienes desde el primer día brindaron la acogida para la realización de este estudio.

“Gracias a la vida que me ha dado tanto”

Noris Ortiz de Mejía

RESUMEN

El juego es una actividad natural para los niños, a través de esta herramienta pueden explorar, descubrir y aprender de manera activa y significativa. Al cursar el primer grado, los niños se encuentran en una etapa crucial de desarrollo, donde adquieren habilidades esenciales en lectura, escritura, y competencias sociales; por ende, las actividades lúdicas se constituyen en una herramienta poderosa para proporcionar de manera efectiva el proceso de aprendizaje. A través de este estudio se pretende demostrar como las actividades lúdicas desarrolladas en alumnos del primer grado pueden ser un enfoque efectivo para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes. La investigación está desarrollada bajo el paradigma cualitativo. Dentro de este tipo de exploración existen distintos enfoques, entre ellos están los estudios de casos, que es el que se utiliza para el desarrollo de esta tesis, centrándonos específicamente en cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón, con el fin de conocer la perspectivas de los docentes sobre la efectividad de las actividades lúdicas en los alumnos de primer grado. La técnica para recopilar la información fue el cuestionario estructurado por 27 preguntas. Por otra parte se utilizó la observación participante en el aula y como instrumento una guía de observación aula/patio, ambos instrumentos se diseñaron bajo la escala Likert (siempre, casi siempre, algunas veces, casi nunca y nunca. Los instrumentos se validaron a través de cinco docentes expertos sobre la importancia del juego en los primeros años de vida. Se diseña una guía sobre actividades lúdicas que permiten lograr en los alumnos de primer grado un óptimo desarrollo cognitivo, emocional y social.

Palabras claves: actividades lúdicas, alumnos de primer grado, aprendizaje, desarrollo integral, juego, rol del docente

ABSTRACT

Play is a natural activity for children; through this tool they can explore, discover and learn in an active and meaningful way. In the first grade, children are in a crucial stage of development, where they acquire essential skills in reading, writing, and social competencies; therefore, play activities are a powerful tool to effectively provide the learning process. Through this study we intend to demonstrate how play activities developed in first grade students can be an effective approach to improve the educational experience of students. The research is developed under the qualitative paradigm. Within this type of exploration there are different approaches, among them are case studies, which is the one used for the development of this thesis, focusing specifically on four public schools in the province of Colon, in order to know the perspectives of teachers on the effectiveness of play activities in first grade students. The technique used to collect the information was a questionnaire structured by 27 questions. On the other hand, participant observation in the classroom was used and as an instrument an observation record guide, both instruments were designed under the Likert scale (always, almost always, sometimes, almost never and never). The instruments were validated by five expert teachers on the importance of play in the first years of life. A guide on play activities is designed to achieve an optimal cognitive, emotional and social development in first grade students.

Keywords: first graders, integral development, learning, play, play activities, teacher's role, teacher's role

CONTENIDO GENERAL

	Página
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	
1.1 Planteamiento del problema.....	12
1.1.1 Problema de investigación.....	32
1.2 Justificación.....	33
1.3 Objetivos.....	34
1.3.1 Objetivo General.....	35
1.3.2 Objetivo Específico.....	35
1.4 Diseño y/o tipo de investigación.....	35
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1 Lúdica: concepto.....	38
2.1.1 Teorías de la lúdica.....	39
2.1.2 Tipos de actividades lúdicas.....	49
2.1.3 Clasificación de actividades lúdicas.....	63
2.1.4 Características de las actividades lúdicas.....	69
2.1.5 Trascendencia de las actividades lúdicas.....	72
2.1.6 Ventajas de las actividades lúdicas.....	75
2.2 La lúdica y el aprendizaje significativo.....	76

2.3 La lúdica y el alumno.....	79
2.4 La lúdica y el rol docente.....	81
2.4.1 Metodología para el desarrollo de las actividades lúdicas.....	85
2.5 Importancia de la lúdica en el primer grado.....	88
2.5.1 La lúdica en el planeamiento curricular.....	89
2.5.1.1 El aula como espacio para la lúdica.....	90
2.5.1.2 El patio como espacio para el desarrollo de las actividades lúdicas.....	91

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Fase I: Selección y descripción del escenario, población, participantes y tipo de muestra.....	96
3.2 Fase II: Variables	99
3.3 Fase III: Descripción de los instrumentos y/o técnicas de recolección de datos.....	100
3.4 Fase IV: Procedimiento.....	101

CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE INTERVENCION: GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DOCENTES DE PRIMER GRADO DE LOS CENTROS EDUCATIVOS BÁSICO GENERAL DEL BARRIO NORTE DE LA CIUDAD DE COLÓN

4.1 Introducción.....	105
4.2 Justificación.....	106
4.3 Objetivos.....	108
4.3.1 Objetivo General	108
4.3.2 Objetivo Específico.....	108

4.4 Desarrollo de la propuesta.....	109
CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	
5.1 Análisis y discusión de los resultados.....	168
CONCLUSIONES.....	201
RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	204
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA.....	205
ANEXOS	
INDICE DE CUADROS	
INDICE DE TABLAS	
INDICE DE GRÁFICAS	

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada “**Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón**”, tiene como finalidad plasmar como a través del juego fomentar el aprendizaje y su desarrollo social y emocional de los niños.

Los primeros años en la vida de los niños es decisiva por lo tanto no basta con proporcionar una base sólida en habilidades académicas, sino también motivar la creatividad a través de las actividades lúdicas, que combinan el juego y el aprendizaje de manera estimulante.

En este estudio, exploraremos las experiencias de cuatro escuelas públicas en la provincia de Colón, que han incorporado actividades lúdicas en el primer grado como una estrategia pedagógica para enriquecer la educación de sus estudiantes.

Esta investigación está estructurada en cinco capítulos, dentro de los cuales se detallan los aspectos relevantes de cada uno de acuerdo a la estructura de la tesis cualitativa planteada por la Universidad Especializada de las Américas.

El capítulo I, presenta los aspectos generales de la investigación, tales como el planteamiento del problema, el problema de investigación, la justificación, los objetivos (general y específico) y el diseño y tipo de la investigación.

El capítulo II, describe el marco teórico de la investigación donde se abordan los siguientes temas: Lúdica: concepto, teorías de la lúdica, tipos de actividades lúdicas, clasificación de actividades lúdicas, características de las actividades lúdicas, la lúdica y el aprendizaje significativo, la lúdica y el alumno, la lúdica y el rol docente, metodología para el desarrollo de las actividades lúdicas, importancia de la lúdica en el

primer grado de educación básica general, la lúdica en el planeamiento curricular de primer grado de educación básica general.

El capítulo III, contiene el marco metodológico, donde se describen cada una de las fases: I: Selección y descripción del escenario, población, participantes y cómo fueron elegidos, II: Descripción de las variables a evaluar; III: Descripción de los instrumentos y /o técnicas de Recolección de datos; IV: Procedimiento.

El capítulo IV, presenta la propuesta de intervención la cual contiene su introducción, justificación, objetivo, áreas de intervención, desarrollo de la propuesta y el procedimiento.

El capítulo V, muestra el análisis y discusión de los resultados e interpreta los resultados de la aplicación del instrumento.

Finalmente, se presentan las conclusiones, las limitaciones y recomendaciones del estudio; conjuntamente se muestran las referencias bibliográficas e infografías consultadas.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

A continuación, se esboza la problemática que pone en conocimiento la investigación:

La lúdica es muy antigua al igual que la cultura, puesto que lleva como postulado la existencia de una sociedad humana (de alrededor de doscientos mil de años, según National Geographic, 2022, s/p), pero los animales, principalmente los mamíferos, juegan y han jugado desde el inicio de su coexistencia (aproximadamente 205 millones de años, según Rivero, 2015, s/p). La observación de los niños pequeños permite aclarar que los juegos aumentan el desarrollo de la psicomotricidad a la vez que dan información sobre el mundo (cómo son y cómo se hacen las cosas, principalmente). Por otro lado, el juego propicia la génesis intelectual y al descubrimiento de sí mismo. Por tanto, el juego se considera igual al trabajo que realizan los adultos, aclarando que en la etapa adulta también se juega. Esta actividad en el niño supone el medio de interacción con los pares y los adultos. (Psicología-Online, 2019, s/p).

El juego tiene una larga y exquisita historia que se remonta a muchos siglos atrás. Los niños han jugado desde tiempos prehistóricos, por lo tanto los juegos han estado con constante evolución a lo largo de los años de acuerdo con la cultura y las circunstancias sociales.

Durante los primeros períodos de la historia humana, el juego seguramente desempeñaba un papel importante en el desarrollo de las habilidades físicas y cognitivas requeridas para la supervivencia, tales como la caza, la recolección y la resolución de problemas. Además, el juego también fue una forma de transmitir conocimientos y tradiciones culturales de una generación a otra.

12

Las actividades lúdicas, o juegos, tienen un origen ancestral y se remontan a las primeras civilizaciones humanas. A continuación una breve reseña histórica de los juegos:

- **Prehistórico:** En las sociedades prehistóricas, los infantes solían jugar. Sus juegos frecuentemente estaban relacionados con la imitación de los adultos y la adquisición de habilidades necesarias para la persistencia, como tales como la caza y la recolección.

En ese sentido para Huizinga (s.f), citado por Auciello (2020), el juego “es más antiguo que la cultura, ya que la cultura, aunque se define de manera inadecuada, siempre presupone la sociedad humana, y los animales no han esperado que el hombre les enseñe su interpretación” (p.3).

De acuerdo al Consejo Superior de Investigaciones Científicas (2022), recientemente en un asentamiento prehistórico en la Península Ibérica, se encontraron piezas de juguetes paleolíticos en forma de animales elaboradas a piedra con las cuales jugaban los niños.

- **Civilizaciones Antiguas:** En las civilizaciones antiguas, los juegos para los niños eran muy variados y tenían una importancia social y cultural muy significativa. Las evidencias arqueológicas nos proporcionan una imagen de cómo eran los juegos y actividades lúdicas para los niños que incluían pelotas, muñecas y juguetes simples hechos de madera o barro.

Es así como, en la civilización egipcia, el juego infantil estaba presente en la vida diaria y formaba una parte integral de la formación y la socialización de los niños.

13

De acuerdo a Pigna (2018):

Los niños egipcios jugaban con muñecas, pelotas y juguetes de madera, y participaban en juegos de tablero como el Senet, un juego similar al ajedrez...los juguetes eran confeccionados de troncos, arcilla y tela. Sin embargo al llegar a los trece años de edad se terminaba el esparcimiento y tenían que colocar sus juguetes en el templo de Apolo y prepararse para la vida madura (p. 27).

En la antigua Grecia, los niños se divertían con diversos juegos y actividades lúdicas; siendo los juegos deportivos y atléticos apreciados y fomentados como parte de su educación.

Los juegos en la antigua Grecia ejercieron un papel significativo dentro de la cultura y la sociedad de la época. Se celebraban en diversos contextos, como festividades religiosas, competencias atléticas y acontecimientos cívicos. Varios autores antiguos hicieron referencia a los juegos en sus obras, proporcionando información sobre su origen y desarrollo, entre ellos, mencionamos a:

Homero: Si bien es cierto no hace mención específicamente a los juegos en sus obras épicas "La Ilíada" y "La Odisea", Homero es una fuente transcendental para comprender la mentalidad griega y su grado de heroísmo atlético.

Pausanias (c. 110-180 d.C.): autor de la obra "Descripción de Grecia", donde relata sobre los lugares, costumbres y monumentos de la antigua Grecia. En ella, Pausanias hace alusión a diversos juegos y festivales, como los Juegos Olímpicos

en Olimpia, los Juegos Píticos en Delfos y otros eventos atléticos en diferentes ciudades.

Platón (c. 427-347 a.C.): En su coloquio "Las Leyes", hace mención de la importancia de la educación física y los juegos en la formación de los ciudadanos de su idealizada República.

14

Píndaro (c. 518-438 a.C.): Poeta lírico, escribió apologías que elogiaban a los ganadores de los juegos y enaltecían a los dioses relacionados con ellos. En sus obras encontramos información valiosa sobre la festividad de los juegos y su importancia cultural.

Eurípides (c. 480-406 a.C.): En su obra "Ifigenia en Áulide", exhibe un contexto ficticio en el que los personajes participan en juegos atléticos en honor a la diosa Artemisa.

Heródoto (c. 484-425 a.C.): reconocido como el "Padre de la Historia", hace mención de los Juegos Olímpicos y otras celebridades deportivas ofreciendo pormenores sobre sus orígenes y desarrollo.

Aristóteles (384-322 a.C.): En su obra titulada "Política", discute sobre la importancia de la educación física y los juegos en la formación de ciudadanos virtuosos.

Luciano de Samósata (c. 125-180 d.C.): En su publicación "Diálogos de los dioses", muestra un coloquio humorístico entre los dioses griegos que discuten sobre la creación de los juegos y su autoridad en los mortales.

Estos son solo algunos ejemplos de autores antiguos griegos que hicieron referencia a los juegos en Grecia y proporcionaron información sobre su origen y relevancia cultural.

Los niños griegos jugaban juegos de pelota, aros y otros juegos al aire libre; estos juegos favorecían el desarrollo físico y al aprendizaje de destrezas importantes para la vida adulta.

Es conocido que los griegos desarrollaron diversos objetos lúdicos a partir del uso de la arcilla y la madera, obteniendo gran diversidad utilizada en diferentes actividades.

15

El origen de los juegos en la antigua Roma es un tema que ha sido referenciado por diversos autores a lo largo de la historia, veamos algunas perspectivas:

Cicerón (106-43 a.C.): En su obra "De Republica" , hace alusión a la costumbre de los romanos de festejar juegos y entretenimientos públicos en honor a los dioses. Alude que estos juegos se desarrollaron a partir de las ceremonias religiosas y los rituales antiguos.

Dionisio de Halicarnaso (60-7 a.C.): En su obra "Antigüedades Romanas", señala cómo los romanos adoptaron muchas costumbres y tradiciones de los griegos, incluyendo los juegos. Indica que Grecia influyó grandemente en el desarrollo de los juegos en Roma.

Tito Livio (59 a.C. - 17 d.C.): En su colosal obra "Historia de Roma", proporciona información minuciosa sobre los juegos y espectáculos que se celebraban en la antigua Roma. Allí narra las simples celebraciones religiosas hasta retocados

eventos públicos que envolvían competencias atléticas, carreras de carros y luchas de gladiadores.

Suetonio (69-140 d.C.): En "Vidas de los doce césares", relata la vida de los emperadores romanos. En ella señala los juegos y diversiones que estos soberanos organizaban para conquistar el apoyo del pueblo y demostrar su poder.

Juvenal (55-140 d.C.): Este poeta criticó fervientemente los abusos y la decadencia moral de la sociedad romana en su obra "Sátiras". En sus poemas, menciona los juegos como un ejemplo de derroche y falta de valores.

Séneca (4 a.C. - 65 d.C.): En sus ensayos critica ferozmente la obsesión romana por los juegos y la crueldad de los espectáculos de gladiadores.

16

Estos son algunos ejemplos de autores antiguos que han hablado sobre el origen y la evolución de los juegos en la antigua Roma.

En la antigua Roma, los niños eran partícipes de una variedad de juegos, algunos de los cuales tenían semejanzas con los juegos griegos.

Los niños romanos gozaban de juegos con pelotas, aros, marionetas y otros juguetes. Además, había juegos de imitación en los que los niños podían representar roles adultos, como el juego de "padre de familia".

El término chino "wan" se utiliza para describir al juego infantil, como el esparcimiento o la recreación pero no se maneja para designar juegos de destreza, desafíos, azar o representaciones.

En la antigua China, el juego es un tema que también ha sido objeto de estudio y discusión entre varios autores a lo largo del tiempo; así por ejemplo:

Confucio (551-479 a.C.): Aunque no habló específicamente sobre el origen de los juegos, sus enseñanzas influyeron en muchas áreas de la sociedad china, incluidos los juegos y deportes.

Dong Zhongshu (179-104 a.C.): Fue un erudito confuciano, escribió sobre una diversidad de temas, incluidos los rituales y costumbres de la antigua China. En su obra "Juegos de Otoño y Primavera" narra cómo los juegos y rituales estaban relacionados con las estaciones y los cambios naturales.

"Bingjia Yujing" (The Classic of War) por Sunzi (siglo V a.C.): Aunque este texto se centra en la estrategia militar, también menciona la importancia de la preparación física y la disciplina en la formación de soldados. Estos principios podrían haber influido en la práctica de deportes y juegos de entrenamiento en la antigua China.

17

Es importante señalar que las referencias concretas a los juegos en la antigua China son limitadas en comparación con otros aspectos de la cultura y la filosofía. No obstante, a través de los autores mencionados, es posible obtener una amplia visión de cómo los juegos podrían haber sido parte de la sociedad en la antigua China.

El juego infantil siempre ha sido una parte fundamental del desarrollo en el ser humano y ha estado vinculado a lo largo de la historia a la humanidad en diversas culturas. Durante el transcurso de su crecimiento los niños tienen una tendencia natural a jugar, y este comportamiento es básico para su evolución física, emocional, social y cognitiva.

- **Edad Media:** En este período los niños solían jugar con elementos provenientes de la naturaleza y por lo general los juguetes eran confeccionados por ellos mismos.

De acuerdo a Bermejo Cabezas y Blázquez Contreras (2016) “el juego tenía una estructura muy sencilla en la que se utilizaban pocos elementos. La mayor parte de los juegos se realizaban al aire libre y eran muy rudimentarios” (p. 16).

La gente también disfrutaba de juegos al aire libre como el tiro con arco, la caza, la carrera de caballos y otros deportes similares. Estos juegos eran populares entre la nobleza y a menudo se celebraban en ocasiones especiales y festivales.

Los juegos en la Edad Media eran una forma importante de entretenimiento, socialización y competencia. Además de proporcionar diversión, algunos juegos también tenían un propósito educativo, como enseñar estrategia, matemáticas o habilidades sociales. Estos juegos variaban según la región y la clase social, pero en general, eran una parte integral de la vida cotidiana de la época.

- **Renacimiento:** Durante esta etapa que se desarrolló aproximadamente entre los siglos XIV y XVII en Europa, los juegos fueron una parte importante de la vida cotidiana

18

y la cultura. Sin embargo, hubo cambios significativos en la forma en que se jugaban y se percibían los juegos en comparación con la Edad Media; se practicaban más actividades al aire libre, tales como el tiro con arco, la caza y la equitación y se utilizaban utensilios recursos como la cuerda, la pelota, entre otros.

Los juegos de salón se volvieron muy populares entre la alta sociedad durante el Renacimiento. Estos juegos incluían juegos de cartas, juegos de mesa y juegos de habilidad como el billar. Las casas de la alta sociedad a menudo tenían salones dedicados a los juegos, donde la gente se reunía para socializar y competir.

Durante el Renacimiento, hubo un interés renovado en la educación y el aprendizaje. Como resultado, se desarrollaron juegos educativos para enseñar matemáticas, geografía, historia y otras materias a los niños (Behringer 2014).

En esta época se concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje de tal forma que evoluciona el pensamiento pedagógico basado en la recreación y el ocio.

Por otra parte, el Renacimiento vio la aparición de juegos teatrales o "misterios", que eran interpretados por actores y a veces involucraban a la audiencia. Estos juegos a menudo tenían temas históricos o mitológicos y se realizaban en ocasiones especiales y festivos.

En fin, durante el Renacimiento hubo un notable florecimiento cultural y artístico, reflejándose en el avance de los juegos que se tornaron más sofisticados, convirtiéndose en una forma de expresión cultural. Además de ser una fuente de entretenimiento, los juegos durante el Renacimiento también desempeñaron un papel en la socialización y la educación de la élite de la sociedad de la época.

- **El juego en el siglo XIX:** El juego en el siglo XIX experimentó una serie de cambios significativos en comparación con épocas anteriores. En esta época surgen los juegos de construcción.

En este siglo el juego cobra mayor relevancia, surgen las primeras teorías sobre el juego, dando mayor realce e importancia en la vida de los niños.

Surgen las primeras escuelas pedagógicas entre las cuales es digno mencionar a Johann Heinrich Pestalozzi, Friedrich Fröbel, Ovide Decroly y María Montessori Stropni (Bermejo Cabezas y Blázquez Contreras, 2016).

En ese sentido, se reconoce a Fröbel como el precursor de la Nueva Escuela y de la importancia de la actividad del niño en sus procesos cognitivos del aprendizaje e introdujo el juego como la mejor forma de vivir en la infancia, con la cual asentó las bases de la educación mediante el juego.

Para Föbel “El juego es la expresión más alta del desarrollo humano, en la niñez por sí solo, es la libre expresión de lo que hay en el alma de un niño”. Él creía firmemente que los niños debían integrarse completamente a la actividad creativa.

A lo largo de sus ejecutorias, desarrolló una serie de juegos y acciones de estimulación a la cual nombró *regalos y ocupaciones*. Para la fabricación de los juegos utilizó materiales como el barro, la madera, el cartón y papel.

Por otra parte, María Montessori creía que el juego era esencial en el proceso de aprendizaje de los niños. Entendía que a través del juego autodirigido y la manipulación de materiales educativos apropiados, los niños desarrollaban habilidades cognitivas, emocionales y sociales de manera natural y efectiva.

El enfoque pedagógico de Montessori sigue siendo influyente hoy en día en la educación infantil en todo el mundo y ha demostrado ser efectivo en el fomento de la independencia, la creatividad y la curiosidad en los niños (Ríos Reyes, 2023).

Para esta reconocida pedagoga era de suma importancia que el niño desarrollara una educación sensorial a través del juego, para ello recomendó el uso de recursos como el papel, el barro, la arena, el agua, las cuentas y todo de materiales para pintar con los cuales puede desarrollar la creatividad.

20

Se le atribuye a Montessori la creación de ambientes de juego y aprendizaje en los que los niños pueden explorar de manera autónoma y desarrollar sus habilidades de manera independiente.

Otro exponente importante en el siglo XIX, lo fue Decroly, destacado pedagogo y psicólogo belga conocido por sus contribuciones a la educación infantil y su enfoque en el juego como parte fundamental del proceso educativo.

Según Elkind (2017), las principales ideas de Decroly sobre el juego en la educación incluyen:

- **Juego como actividad natural:** Decroly creía que el juego es una actividad natural para los niños y una forma importante de explorar el mundo que los rodea. Veía el juego como una expresión de la curiosidad innata de los niños y su deseo de aprender.
- **Juego como medio de aprendizaje:** Según Decroly, el juego no es solo una actividad recreativa, sino también un medio eficaz para la adquisición de conocimientos y habilidades. Creía que los niños pueden aprender conceptos matemáticos, científicos y lingüísticos a través del juego.
- **Aprendizaje activo:** El método Decroly promueve un enfoque activo y participativo en el aprendizaje. Los niños tienen la libertad de elegir sus actividades de juego y exploración, lo que les permite seguir sus intereses y desarrollar habilidades de manera autónoma.
- **Observación y adaptación:** Decroly abogaba por que los maestros observaran cuidadosamente a los niños mientras jugaban y adaptaran su enseñanza según las necesidades e intereses individuales de cada niño. Esta observación activa permitía una educación personalizada.
- **Interdisciplinariedad:** Decroly promovía la integración de diversas disciplinas en el juego y la exploración. Creía que los niños podían aprender mejor cuando se abordaban temas desde múltiples perspectivas. (pp. 97-98)

La técnica de Decroly ha influido enormemente en la educación infantil y en la comprensión de la importancia del juego en el aprendizaje. Se considera una de las bases de la pedagogía moderna que valora el juego como un componente esencial del desarrollo infantil y la educación temprana.

La situación actual del juego se expone desde diferentes ciencias y disciplinas, entre ellas la Pedagogía, la Psicología, la Sociología, la Biología, la Antropología, la Historia, o actualmente las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, que han aportado a fondo esta temática.

Sin embargo, la Psicología y la Pedagogía, son las ciencias que más observaciones o comentarios han aportado al juego infantil.

Navarro Adelantado (2014) cita los trabajos de Gesell (1976) y Secadas (1988) sobre la importancia del juego en el desarrollo del niño, desde la perspectiva de la psicología cognitiva, Piaget (1932, 1946), Bruner (1983), Linaza (1981), o de la psicología del desarrollo con enfoque sociocultural, Elkonin (1980), “en la psicología social, el juego se vislumbra como un modelo capaz de mejorar la dinámica de grupos”. (Delgado 1986; Guitard 1990, Méndez 1994, Gómez 2019) (p. 42).

El juego en los primeros años de vida de los niños es crucial debido a su profundo impacto que produce en el desarrollo integral durante la infancia. Durante esta etapa temprana, la niñez experimenta un vertiginoso desarrollo y crecimiento en diversas áreas; siendo el juego un factor esencial en cada una de ellas.

Para García (2015):

El juego es entendido como su trabajo, la manera que tiene de comprender el entorno y comprenderse a sí mismo. De ahí que, cuando el niño juega lo hace de manera natural, se divierte, deja fluir su espontaneidad, no tiene algo elaborado previamente y disfruta a medida que va construyendo su propio aprendizaje (p.43).

De acuerdo a Posada González (2014), “el juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; dentro de los posibles significados de la palabra “juego” están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde” (p.23).

Desde el punto de vista de Marín (2014) “el juego es el elemento clave que puede transformar la educación, y es fundamental en el aprendizaje, en la educación y en la salud de los niños” (p.25).

El juego en los seres vivos tiene raíces evolutivas profundas. Los diversos comportamientos durante el desarrollo del juego se observan en muchas especies de mamíferos, y aún más en los seres humanos; por lo cual se cree que el jugar

imita situaciones de la vida real, permitiendo a los infantes practicar habilidades necesarias para la supervivencia y la interacción social.

Desde una edad temprana, los bebés y los niños pequeños comienzan a indagar sobre el mundo que les rodea a través del juego. En este periodo es normal tocar objetos, gatear, trepar y maniobrar juguetes como una forma natural de descubrir su entorno y con ello el desenvolvimiento de sus habilidades motoras y sensoriales. Para Russ (2004), citado por González (2019), “el juego es una parte esencial para el desarrollo cognitivo y emocional en la infancia”. Por otro lado argumenta que el “juego permite a los niños practicar habilidades sociales y emocionales mientras exploran y experimentan roles y situaciones” (p.32).

En cada período, la lúdica es un instrumento eficaz para el desarrollo integral de los niños; permitiéndoles aprender sobre el contexto que los rodea, así como la adquisición de habilidades básicas que establecen las bases para una evolución saludable en todas las áreas de su vida.

Quien defendió el juego como una actividad productora de placer. Su contribución ha motivado una gran influencia en diversas investigaciones sobre la lúdica. Sus estudios se consideran esenciales a la hora de estudiar el juego infantil desde una orientación psicopedagógico (Rüssel, 2016).

Hoy en día existe una creciente inquietud en América Latina por la inactividad física, el acrecentamiento del sedentarismo con comprometidas consecuencias en la socialización e integración, y en la salud. También, se enfatiza que esta ausencia de actividad física es el cuarto elemento de riesgo de exterminio más significativo en todo el mundo (OMS, 2018).

La Organización Mundial de Preescolar (OMEP) en el Congreso Internacional celebrado en Suecia en el 2012, mostró la Declaración Mundial en apoyo de la lúdica y del derecho del niño a educarse a través de juego. Diferentes especialistas de Inglaterra, Finlandia, Suecia y naciones de América Latina expusieron su preocupación sobre la escolarización de los niños desde el preescolar y la perseverancia del método y programas rigurosos en los primeros y segundos grados (Gutiérrez et al., (2017).

Dentro de esta perspectiva, se hace evidente, la importancia de los espacios para el ocio y actividades culturales dentro de los centros educativos, ya que el juego beneficia durante la infancia el proceso de desarrollo humano, dando inicio dentro del núcleo familiar y posterior a este durante el periodo escolar.

Dado el hecho, que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo humano, que permite el aprendizaje, la exploración, el esparcimiento, el fomento de la creatividad, la identidad cultural y la interacción social. Las actividades lúdicas son un recurso muy efectivo para enseñar y aprender en distintas edades y ambientes educativos.

De acuerdo a Montañés (2000) citado por Bernal (2015) la palabra lúdica es un “adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura” (p.19).

Hoy en día, es notorio que los niños carecen de la práctica de actividades lúdicas lo cual traen consigo efectos negativos en diversos aspectos del desarrollo y bienestar, tales como: limitación en el desarrollo cognitivo, déficit en habilidades sociales, escasa expresión creativa, aislamiento social, menos resiliencia, disminución de la adaptabilidad, entre otros perjuicios.

Tonucci (2019), defiende la necesidad de dejar jugar a los niños, lejos del control o la vigilancia de los padres. Este autor considera que el trabajo de los niños es el juego y que debería tener el mismo reconocimiento y dignidad que las labores de la vida adulta.

El uso creciente de la tecnología en la vida cotidiana de los niños, ha conllevado a una disminución en la forma en que las actividades lúdicas se realizaban; es decir ha generado un permutación en el modo en que la infancia se relaciona con las actividades lúdicas tradicionales, trayendo consigo que sean cautivos de las máquinas que los absorben por horas sin la posibilidad de mejores beneficios para el desarrollo cognitivo, social y emocional.

Para Moreno Palos (2014), identifica la lúdica con tres aspectos: “la lúdica es una actividad que forma parte del repertorio comportamental del ser humano, es una actividad sin objetivo exterior a ella misma, es una actividad que causa placer convirtiéndose éste en el auténtico “motor interno” del juego”. (p. 14)

Dentro de esta perspectiva, se hace evidente, la importancia de los espacios para el ocio y actividades culturales dentro de los centros educativos, ya que el juego beneficia durante la infancia el proceso de desarrollo humano, dando inicio dentro del núcleo familiar y posterior a este durante el periodo escolar.

En este sentido, Tzic (2014), expuso que las actividades lúdicas son “ventajosos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento agradable y participativo, por lo que son indispensables en la vida de cada persona, sin importar la edad, cultura, económica y social, ya que avivan las relaciones humanas”.

Vera (2018), señala que la lúdica:

Es el conjunto de todos los aspectos de la vida de las personas entre las que se puede destacar: la satisfacción, la expresión artística, el esparcimiento, la imaginación, la vida y la muerte, todo lo anterior permite reconocerse en un contexto dado, sentirse parte de él y cumplir con su rol. A partir de los lineamientos curriculares, se puede decir que cuando se habla de lúdica se llega a reflexionar como algo natural y entusiasta que hay en el interior de cada persona y que puede ser manifestado por medio del baile, la música, las actividades deportivas, la cultura etc. (p.37).

Ciertamente, las actividades lúdicas representan un método que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en los primeros años a vida de los niños ya que participan de manera directa en la construcción de su propio conocimiento a través de la práctica que ejerce continuamente.

Es notorio que en el ámbito educativo los docentes se han restringido a la transferencia de contenidos dejando de lado el desarrollo de actividades lúdicas que promuevan el pensamiento creativo de los alumnos de manera tal que sean capaces de desarrollar junto a sus pares acciones participativas que generen un ambiente participativo y de koinonía mutua.

Sarlé (2018), enfatiza en el rol del docente como parte del juego y promotor del mismo, proponiendo juegos que a los niños espontáneamente no se les ocurria. En cuanto a la escuela manifiesta que el juego es un contenido de valor y patrimonio cultural intangible, por lo tanto, la escuela como espacio cultural debe poner en valor al hecho de jugar. Enseñando los juegos que son parte de la identidad de una región.

Puesto que el juego contribuye al desarrollo integral del niño (en los aspectos físico, cognitivo, afectivo, emocional y moral, entre otros). Es por esta razón, que el juego, sin excesos, debe estar presente a lo largo de todo el periodo de vida, incluyendo los

momentos de enseñanza y aprendizaje en los cuales es fundamental y necesario incorporarlo. (Gallardo-López, 2018, s/p).

Se considera que la lúdica ha sido un mecanismo decisivo para alcanzar un desarrollo físico, intelectual, afectivo, emocional, social y moral en el ser humano, sin interesar su edad. De este modo, a través de las actividades lúdicas los niños son preparados para desarrollar una serie de instrucciones, habilidades y experiencias. A su vez, estas actividades poseen una influencia efectiva hacia el avance psicomotor, admitiendo la exploración del entorno que rodea a los niños, apoyando el perfeccionamiento intelectual y representando un canal esencial para la interacción entre los niños, provocando nuevas emociones, sentimientos y sensaciones que serán parte de la vida (Henricks, 2013).

Cabe destacar a Vygotsky, quien sustentó que el juego, es un instrumento y recurso sociocultural, además es un componente propulsor del progreso mental del niño, facilitando el desarrollo en otras áreas y la estructuración de las funciones superiores del intelecto como la memoria voluntaria y la atención. Según él “la lúdica es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”.

García (2014) expresa que los niños en España juegan menos de lo aconsejable, citando a la UNESCO en su artículo señala al niño enfermo, de cuerpo y de espíritu, para referirse a aquel que no juega. Según un estudio realizado, dirigido por Petra Pérez Alonso-Geta, experta de la Universidad de Valencia, la cantidad de juego de los menores en España es claramente insuficiente. Ya que un tercio de los niños

juegan solos, lo cual está fomentado en parte por la gran difusión de las consolas de videojuegos y otros dispositivos electrónicos.

Guiraud (2016), resalta que hace treinta y siete años la UNESCO anunció que el juego debe verse como estrategia pedagógica. Jugar “es la razón de ser de la infancia”, pero también “ofrece al pedagogo un medio de conocer mejor el niño y renovar los métodos pedagógicos”. Sin embargo, es importante mencionar que su ausencia es muy notable en el aula.

Scholas (2019), realizó la primera experiencia de Juego, Arte y Pensamiento en Panamá, donde participaron más de 100 jóvenes de seis colegios diferentes del Sector de San Miguelito de la Ciudad de Panamá. Esta experiencia educativa contó con la participación de voluntarios de Scholas llegados desde México; encuentro entre jóvenes de culturas y procedencias distintas.

Tal como lo expresan algunos de sus participantes la actividad permitió interactuar, perder la pena (vergüenza), divertirse y desarrollar un aprendizaje que les permitió expresar lo que sentían. También señalaron que es algo que se ha perdido en la vida diaria y en la escuela.

En general, se puede afirmar que las actividades lúdicas admiten que las personas examinen, experimenten, asimilen y adquieran diversos saberes.

Por otra parte, permite que los seres humanos vivan experiencias de aprendizaje psico-sociales que les ayudan a desarrollarse de forma integral. Por estas funciones y propósitos, la lúdica es parte en la vida de los individuos siendo un elemento fundamental en la formación ante el entorno que lo rodea.

Tal como lo expresa, la Academia Americana de Pediatras (2018), los vínculos entre

el juego y el aprendizaje, es un regulador importante del estrés tóxico. Por lo cual recomiendan a las familias tiempo de juego libre y espontáneo, ya que la falta de esos espacios de juego se asocia a dificultades peligrosas como lo es la ansiedad y la depresión infantil.

La falta de juegos puede tener un impacto profundo en múltiples aspectos del desarrollo infantil y su bienestar emocional. Los juegos brindan oportunidades esenciales para aprender, crecer, explorar, relacionarse y desarrollar habilidades importantes que son fundamentales para una vida saludable y exitosa.

De acuerdo a datos estadísticos publicados por la Organización Mundial de la Salud, muestran que el 81% de los niños y adolescentes en edad escolar del mundo no son lo suficientemente activos. (OMS, 2017). En el informe se señala la ausencia de actividad física, la cual está incrementando la diabetes y depresión en los menores de edad escolar.

Los investigadores Guthold *et al.*, también observaron que la prevalencia de la inactividad física fue dos veces más importante en los países desarrollados, con 36.8%, que en los países subdesarrollados, con 16.2%. Sin embargo, estos investigadores obtuvieron una reducción de la inactividad física de 1% (de 28.5% a 27.5%) en el periodo de 2001 a 2016 por lo que se puede decir que se mantuvo bastante constante en ese periodo. (ELSEVIER, 2019, s/p)

Los problemas de sobrepeso en los niños, niñas y adolescentes de la región de América Latina y el Caribe es una situación preocupante de salud pública, y se ha mantenido durante las últimas tres décadas con un incremento de 6.2% en 1990 a 7.5% en 2020 en niños y niñas menores de 5 años. Sin embargo, los menores entre 5 y 19 años un 33.3% se mantienen con sobre peso. (UNICEF, 2021, s/p).

De la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño de 1989 se destaca el artículo 31 que señala lo siguiente (UNICEF, 2013):

- 1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. (p. 23)**
- 2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar de la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar de la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (pp. 23-24)**

La recomendación de la Organización Mundial de la Salud es que los niños y adolescentes estén sometidos a rutinas de actividad física de intensidad moderada a vigorosa por un mínimo de 60 minutos en la semana. Además, para que esta actividad tenga beneficio cardiovascular debe realizarse al menos en intervalos de 10 minutos por vez (OMS, 2018), (OECD, 2021, s/p).

El tiempo dedicado al descanso o actividades recreativas tiene un impacto sobre el aprendizaje que puede ser aún mayor que el tiempo extra de estudio, aportando beneficios adicionales en el desarrollo integral de los niños y jóvenes. Se sabe que el descanso funciona para el cerebro, sin embargo, esto se ignora por considerarlo como una interrupción a la productividad. Se ha hablado de la importancia de las caminatas breves en la oficina, la siesta en el trabajo, e inclusive con la técnica de concentración Pomodoro, que pide recreos cada 20 minutos. O sea que, más trabajo, no genera necesariamente un incremento en la calidad de los resultados, y cuando se trata de la escuela, los recreos deberían ser los espacios de tiempo sagrados (Araúz, 2016, s/p).

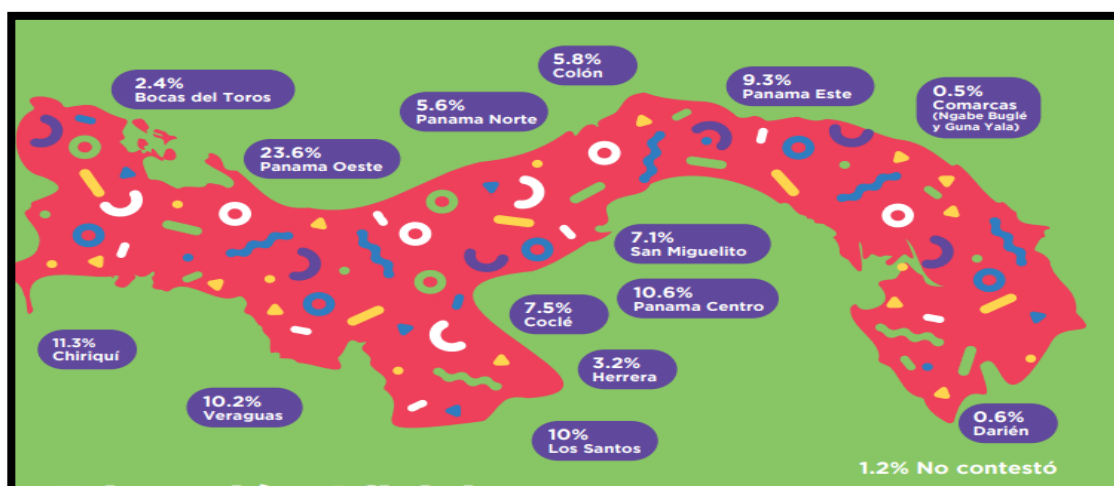
Cabe mencionar que en cada país existen juegos autóctonos que los identifican, en ese sentido Panamá no escapa de esta realidad. Nos caracteriza una serie de juegos tradicionales que se han jugado en la escuela, en los barrios, en actividades al aire libre que han llenado de alegría a quienes lo han practicado.

En la sección de Mi Portal Educativo publicado por el Ministerio de Educación se evidencia que nuestros juegos infantiles se clasifican así:

- a. **Juego para niños:** Compañerito pío – pío, Burrito, Guacho (en invierno), El Pix, Guerrilla a bate. (Por su rudeza, solo eran jugados por los varones).
- b. **Juego para niñas:** La señorita (ronda cantada), la tía musical (ronda cantada), juegos de mano, a las muñecas, la huerfanita.
- c. **Juegos mixtos:** La lata, mirón mirón, el gato y el ratón, pan con queso, la cinta, la papayita, la tiene, cocinaito. (<http://www.educapanama.edu.pa>)

Dado el hecho de que todo cambia y constantemente nos actualizamos, así también ha sucedido con la forma de jugar de los niños de nuestro tiempo; de acuerdo a una investigación realizada por el Centro de Investigación Educativa de Panamá (CIEDU) (2022), los estudiantes entre cuatro y ocho años utilizaron para el aprendizaje del español y la matemáticas los juegos digitales interactivos, creados por Escribo Play con los cuales se demostró la optimización de las habilidades de los alumnos al utilizar esta plataforma. Los datos estadísticos demostraron que se inscribieron un total de 8,225 niños, de los cuales 5,945 jugaron con la aplicación varios de los juegos; es decir el 27.7% se inscribieron pero no abrieron la plataforma, mientras que 1591 niños que representan el 26.8% descargaron la herramienta y jugaron con ella.

Figura 1. Distribución de participantes por región educativa



Fuente: Centro de Investigación Educativa de Panamá (CIEDU) (2022).

31

Podemos concluir que este estudio sirvió para evaluar que a través del juego (tradicional o interactivo), los alumnos desarrollan destrezas y habilidades para el efectivo aprendizaje; sin embargo, queda demostrado que los docentes deben implementarlo al desarrollar el currículo académico dentro del aula, lo que ayudará a la mejora de las relaciones interpersonales de los niños con sus pares.

Si bien es cierto, los juegos en nuestros tiempos han experimentado una evolución significativa en términos de tecnología, diversidad, accesibilidad y popularidad, le permiten a los niños crear experiencias que sin lugar a dudas deben ser monitoreadas de cerca por los docentes y padres de familia a fin de evitar que los niños sean absorbidos por las plataformas y pantallas más allá del tiempo requerido a su edad.

1.1.1 El problema de investigación

Tomando en cuenta todo lo expuesto anteriormente, el presente estudio pretende dar respuesta a la siguiente pregunta general:

¿Cuál es el impacto de la implementación de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes de primer grado en cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón?

Preguntas específicas

En qué nivel las actividades lúdicas incorporadas en el entorno educativo de estudiantes de primer grado afectan su desarrollo cognitivo y socioemocional?

¿Qué influencia ejerce la diversidad de actividades lúdicas en el nivel de motivación, participación y logros de aprendizaje en estudiantes de primer grado?

¿Cuál es el papel del docente en la efectividad de las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo integral de habilidades en estudiantes de primer grado?

¿Cuál es el impacto de las actividades lúdicas al aire libre en estudiantes de primer grado?

1.2 Justificación

La lúdica es una acción está presente en la vida de todas las personas. Regularmente, se le relaciona con la infancia, pero lo más sobresaliente es que se practica lo largo de toda la vida, inclusive hasta en la ancianidad. Usualmente, se le iguala con esparcimiento, contentamiento y recreo.

El juego hace parte esencial en el proceso del desarrollo humano, es necesario para el crecimiento emocional, intelectual y social del niño. Asimismo, de importante es el espacio donde esté pueda expresar sus sentimientos, emociones, miedos entre otros, mientras juega y que a su vez sirve para descubrir su entorno y desarrollar su pensamiento. Cuando el niño juega lo hace de manera natural, se divierte, deja fluir su espontaneidad, no tiene algo elaborado previamente y disfruta a medida que va construyendo su propio aprendizaje.

Al mismo tiempo, se considera que el primer agente socializador del niño es el núcleo familiar, en el cual se inician las primeras relaciones sociales del niño a otros contextos, garantizando un ambiente saludable para la transmisión de normas, valores y habilidades. Luego se une a este proceso socializador la escuela, donde se va adquiriendo otras experiencias fuera del ambiente familiar, aprende rutinas diarias, habilidades y otras normas de convivencia que forman parte de la integración en un grupo.

En la escuela los juegos y las rondas son significativos para el desarrollo de las capacidades y los intereses de los niños.

33

Los mismos permiten la relación y comunicación al participar con los compañeros y maestros creando seguridad, responsabilidad en el desarrollo de las actividades del día a día. Todos en algún momento de la niñez, han estado en contacto con un juego, un canto, una ronda, una actividad lúdica que producía gozo, placer, risa, ganas de ganar, pero de igual modo, enojo al perder, tristeza al no poder participar; en fin, despertaban una única e inexplicable emoción.

El desarrollo de este estudio nos permite enumerar por lo menos tres justificaciones relevantes:

- **Desarrollo integral de los alumnos de primer grado:** El cursar el primer grado en la vida de un niño, se constituye en una etapa crucial para el desarrollo de las destrezas cognitivas, emocionales y sociales. Por lo tanto, ofrecerles actividades lúdicas pueden promover el crecimiento de su creatividad, así como la dotación para la resolución de problemas y el fortalecimiento de sus habilidades sociales.
- **Aprendizaje activo y estimulación:** Las actividades lúdicas incentivan el aprendizaje activo y con ello incrementan la motivación de los alumnos; ayudándolos a ser más participativos dentro y fuera del aula.
- **Impacto en su formación futura:** La adquisición de habilidades y actitudes adquiridas en su primer año de educación pueden sentar los cimientos para su éxito educativo y desarrollo personal a medida que crece.

1.3 Objetivos

En estudio de investigación plantea dos tipos de objetivos, el general y los específicos que se presentan a continuación:

34

1.3.1 Objetivo General

Proponer una guía sobre actividades lúdicas que permiten lograr en los alumnos de primer grado un óptimo desarrollo cognitivo, emocional y social.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Elaborar y validar un instrumento que mida los conocimientos lúdicos en docentes de cuatro escuelas de la provincia de Colón.
- Identificar las necesidades de capacitación y recursos requeridos por los docentes de primer grado en cuatro escuelas de la Provincia de Colón para efectivamente incorporar actividades lúdicas en sus planes de enseñanza.
- Promover en los docentes de primer grado de cuatro escuelas de la Provincia de Colón el uso de las actividades lúdicas como parte del proceso formativo de los alumnos.
- Desarrollar una guía sobre actividades lúdicas que permiten lograr en los alumnos de primer grado un óptimo desarrollo cognitivo, emocional y social.

1.4 Tipo de investigación

La investigación está desarrollada bajo el paradigma cualitativo; este enfoque se centra en comprender y describir la complejidad de los fenómenos sociales desde la

perspectiva de los participantes. La investigación cualitativa reconoce y valora la subjetividad de los participantes. buscando comprender sus perspectivas individuales y experiencias. Para Vera (2018): El enfoque cualitativo “estudia la eficacia de las actividades realizadas por el hombre procurando una representación holística que busca examinar completamente un asunto en particular”.

35

Por su parte, Hernández, et.al, (2016) refieren que este tipo de investigación “parte de un esquema inductivo expansivo que se utiliza para descubrir y refinar preguntas de investigación, basándose en descripciones y observaciones” (p.96).

Dentro de este tipo de exploración existen distintos enfoques, entre ellos están los estudios de casos. En ese sentido, para Yin (2019), el estudio de casos es "una investigación empírica que investiga un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de la vida real, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y el contexto no están claramente definidos" (p.18).

A su vez para Stake (2005), citado por Vélez (2018), un estudio de casos es “el estudio del caso individual y su contexto completo para explorar su actividad en situaciones que ocurren naturalmente. Los datos se recogen de múltiples fuentes y en varios momentos a través de varios métodos” (p.452).

Los estudios de casos son una metodología de investigación versátil y valiosa que se utiliza en diferentes disciplinas para explorar fenómenos en profundidad, comprender contextos complejos y generar conocimiento significativo.

En el desarrollo de esta investigación utilizamos el estudio de caso, centrado específicamente en cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón, con el fin de conocer las perspectivas de los docentes sobre la efectividad de las actividades lúdicas en los alumnos de primer grado.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Lúdica: concepto

El término de "lúdica" como concepto relacionado con el juego ha sido planteado por distintos intelectuales a lo largo de la historia, por diversas culturas y contextos.

La lúdica es un campo de estudio que se enfoca en el juego como una actividad esencial en la vida humana. A continuación, se proporciona el concepto de lúdica según diferentes autores:

Huzinga, estudió intensamente la importancia del juego en la sociedad y la cultura, recalcando que el juego es una acción esencial y que forma el fundamento de la cultura humana. No obstante, no acuñó la palabra "lúdica", sin embargo, en su trabajo sentó las bases para la comprensión juego y la actividad lúdica en la cotidianeidad humana.

Según Torres (s.f), la lúdica es: “una actividad gratuita, más o menos ficticia, que procura un placer de tipo peculiar” (p.18).

Para Posada González, (2014), citando a Solórzano y Tariguano (2018), sostiene que la lúdica “es una actividad constante en la vida propia del ser humano. Desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten

atracción hacia las actividades lúdica como forma de actuación” (p.27).

De acuerdo a Rodríguez, (2017) la lúdica son: las acciones que reflejan “la necesidad del hombre de comunicarse, sentir, expresarse y de producir emociones orientadas al entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente de emociones” (p.28).

38

La lúdica como herramienta educativa para la producción de conocimientos permite la exploración, la experimentación, la creación y recreación de quienes lo practican.

Para Zapata (2018), la lúdica es el: “medio de expresión, instrumento de conocimiento, actor de socialización, regulador y compensador de la actividad, efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento” (p.37)

Miranda (2016), conceptualiza la lúdica como el: “acto libre, ejecutado con tensión, de gran valor social, que permite descargar energía física y psíquica, expresar al inconsciente y afirmar la personalidad que constituye una realidad aparte y un fin en sí mismo, y que implica un compromiso” (p.23).

Tal como lo expresa Gross (2018), la lúdica es: “la manifestación de una libre espontaneidad y la expansión de una actividad” (p.19).

En fin, la lúdica es una actividad humana fundamental que promueve el disfrute, la creatividad, el aprendizaje y la interacción social. Jugar y participar en actividades lúdicas son prácticas importantes en la vida de las personas de todas las edades y tienen un impacto positivo en el desarrollo y el bienestar.

2.1.1 Teorías de la lúdica

Existen diversas teorías de filósofos, pensadores y pedagogos que intentan explicar la lúdica. Es a partir del siglo XX, en que se considera a la infancia como un tema de estudio, veamos las teorías que han surgido a lo largo del tiempo:

- **Teoría de Platón**

Consideró el arte y el juego, con el placer. El juego formaba parte del proceso instrucc-

39

tivo de niños y jóvenes. Platón protegía el juego como medio pedagógico para educarse en los oficios de adultos.

- **Teoría de la potencia superflua de Friederich V. Schiller**

Esta teoría expone que a través del juego se disminuye la energía que el organismo no consume. Señala que a través del juego el ser humano es libre.

La teoría de Schiller se centra en la importancia de la educación lúdica como un medio para cultivar una facultad interior que trasciende las preocupaciones y promueve la libertad en el individuo.

- **Teoría del Trabajo Wundt**

Señala que en la medida en que surgió el juego fuimos transformando el trabajo en juego. El niño se ejercita en el uso de su fuerza a través del juego y consecutivamente este adiestramiento lo utilizará como adulto en el mundo laboral.

- **Teoría de la energía sobrante de Herbert Spencer**

Su teoría se fundamentó en la idea de Schiller. Señala que la energía que se acumula en los niños y niñas necesita desahogarse en otro tipo de actividades como lo es el juego.

Su teoría tiene implicaciones en la forma en que las sociedades desarrollan actividades de entretenimiento y juegos cuando tienen más recursos disponibles para dedicar a actividades no esenciales. En otras palabras, a medida que una sociedad

40

progresa y tiene más tiempo y recursos disponibles, es más probable que se involucre en actividades lúdicas, como los juegos, como una manifestación de su energía sobrante y su desarrollo cultural.

- **La teoría del descanso o de la relajación de Lazarus**

Consideró que el juego es un instante descanso, un momento de calma del cuerpo y del espíritu para el niño.

Lazarus pretendió refutar las teorías de Schiller y Spencer, manifestando que el tiempo lúdico presume la sobrecarga de energía utilizada.

Esta teoría tiene sus infamadores que impugnan la idea de que los niños juegan hasta fastidiarse y aun estando cansados, continúan jugando.

- **Teoría del atavismo o de la recapitulación de Hall**

Señala que los juegos infantiles son una síntesis de las actividades ejecutadas desde épocas pasadas y que durante su evolución se han heredado.

Indica que la elaboración de artefactos, utilizados por los adultos formarían parte de las “rastros históricos” que persisten en el subconsciente colectivo. En esta teoría Se puede observar en esta teoría, un claro referente a ciertos juegos tradicionales.

- **Teoría catártica y del ejercicio complementario de Carr**

Indica que a través del juego al niño se libera de instintos antisociales innatos como la violencia.

41

Señala que a través del juego, el niño realiza simulacros de enfrentamientos que le ayudan a aliviar su ofuscación.

Sus censores alegan que esta teoría es inválida puesto que durante este el niño no ha desarrollado hábitos sociales o costumbres tendenciosas.

- **Teoría de la derivación por ficción o del juego como compensación afectiva de Claparède**

Manifiesta que el niño maneja el juego para expresar sus pretensiones más íntimas y saciar sus necesidades imperiosas. Todo lo que se le niega, lo encontrará a través de la acción lúdica de ficción.

- **Teoría del ejercicio preparatorio o preejercicio de Karl Groos**

Su teoría fue una de las más influyentes a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Esta teoría se centra en la idea de que el juego y la actividad lúdica

desempeñan un papel importante en la preparación de los niños, para los retos y habilidades necesarias en la vida adulta. Groos creía que a través del juego, los individuos practican y desarrollan habilidades físicas, cognitivas y sociales que son esenciales para su supervivencia y éxito en el mundo real.

- **Teoría general del juego de Frederik Buytendijk**

Esta teoría representó un punto en contraposición con la de Groos; la planteó en base a cuatro aspectos que posibilitan el juego en la infancia: la impulsividad de los movimientos, la condición emotiva ante la realidad, la imprecisión de los movimientos, la timidez.

42

De acuerdo a Buytendijk (1920), citado por Mancilla (2019) “el niño juega porque es niño y su carácter infantil no le permite una actividad seria tal como hace el adulto” (p.56).

Interpretó al juego como la habilidad de las especies para poder relacionarse con el medio ambiente de una forma cada vez más apropiada, estableciendo una distinción entre ellas en el sentido de acercarse a las cosas o no hacerlo. Señaló que la actividad lúdica de los niños siempre se hace con objetos.

- **Teoría del placer funcional de Bühler**

Se fundamenta en la adquisición del placer por medio de la práctica del juego y su dominio progresivo. El juego sería una etapa de la evolución total del niño, que se descompondría en períodos sucesivos.

- **Teoría en base al desarrollo afectivo-psicosexual de Sigmund Freud**

Vinculó el juego a la expresión de los sentidos, concretamente al del placer. Señaló que el juego permite un proceso de realización de los deseos insatisfechos, los pensamientos y conflictos inconscientes.

Sostuvo que el juego y el juego infantil se relacionan con el desarrollo de la personalidad y la psicología infantil.

- **Teoría del juego como propiciador del desarrollo de la inteligencia de Jean Piaget**

Se interesó enormemente por el juego infantil y su desarrollo, por ello dedicó gran parte de sus investigaciones las realizó a través de las observaciones directas que les hacía a sus hijos.

43

Para Piaget el juego es fundamental en la vida del niño ya que contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. En su teoría destaca la necesidad que tiene el niño de jugar porque es una forma para interactuar con la realidad.

Se caracterizó por dividir el desarrollo intelectual de los niños en cuatro estadios, que se muestra a través de la siguiente figura:

Cuadro 1. Etapas de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget

Etapa	Edad	Característica
Sensoriomotora	Desde que nace hasta los dos años	Los niños aprenden la conducta propositiva el pensamiento orientado a medios y fines la permanencia de los objetos.
Preoperacional	De los 2 a los 6 años	El niño puede utilizar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.

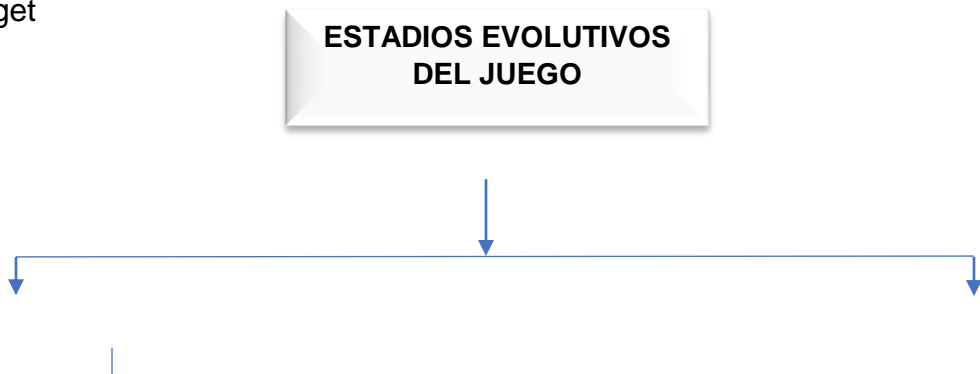
Operaciones concretas	De los 6 a los 11-12 años	El niño aprende operaciones lógicas de seriación, clasificación y conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Operaciones formales	De los 12 años adelante	El niño aprende sistemas abstractos de pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

Fuente: Bermejo Cabezas, R. y Blázquez Contreras, T. (2016).

Piaget consideraba el juego como una actividad esencial para el desarrollo cognitivo y social de los niños. Creía que a través del juego, los niños exploraban, experimentaban y desarrollaban su comprensión del mundo que les rodeaba, así como sus habilidades cognitivas y sociales. Esta perspectiva ha influido en la educación infantil y en la comprensión contemporánea del juego como una herramienta fundamental en el aprendizaje y el desarrollo infantil.

A través de la figura 2 se muestra claramente como Piaget consideraba al juego en los diferentes estadios evolutivos:

Figura 2. Estadios evolutivos del Juego según Piaget





Para Piaget (s.f): “las actividades lúdicas son instrumentos por los que el niño elabora y desarrolla las estructuras mentales porque el juego es la primera forma de simbolizar del niño” (p.23).

45

- **Teoría del juego en base al desarrollo social de Lev Vygotski**

A través de su teoría sociocultural, veía el juego como una actividad de suma importancia para el desarrollo infantil. Sostenía que el juego permite a los niños practicar roles sociales, desarrollar la imaginación y la creatividad, y aprender a resolver problemas de manera cooperativa.

Vygotski consideró el juego como una actividad esencial en el desarrollo infantil, que no solo suministra esparcimiento y diversión, sino que también desempeña un papel

fundamental en el aprendizaje, la socialización y el desarrollo de destrezas cognitivas y emocionales.

Su enfoque en el juego como una actividad rica y significativa ha tenido un impacto duradero en la teoría y la práctica educativa.

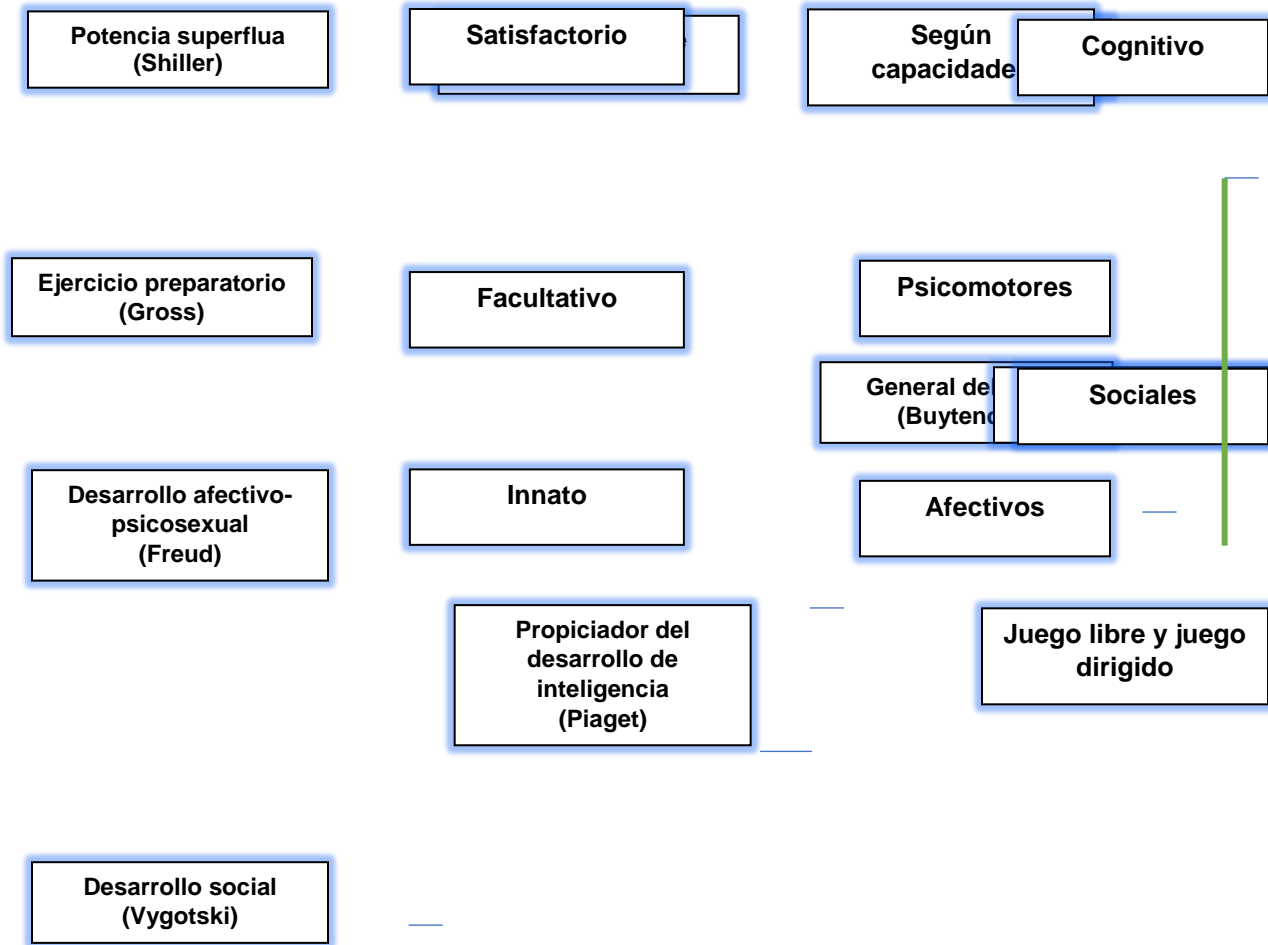
Sostuvo que el “juego se presenta como una actividad que responde a las demandas de la sociedad en la que viven los niños y de la que deben llegar a ser miembros activos”.

A continuación observamos en la figura 3 un mapa conceptual que agrupa las teorías más sobresalientes que se han presentado con sus particularidades y categorizaciones predominantes:

46

Figura 3. El juego: teorías, particularidades y categorizaciones





Fuente: Tomado y adaptado de Bermejo Cabezas, R. (2016). El juego infantil y su metodología.

- Teoría fenomenológica de Scheuerl

Definió una cadena de peculiaridades fundamentales dentro de la actividad lúdica, tales como la autonomía, curso constante de la dinámica del juego, la apariencia, la ambivalencia y la unidad, que al combinarse todas exponen el juego como fenómeno esencial de un movimiento. De acuerdo a Scheuerl, si no hay presencia de todas las características, no podríamos considerar a esa actividad como juego.

- **Teoría de Château**

Señaló que a través del juego, el niño logra la afirmación de sí mismo y gracias a la repetición vuelve a descubrir cada vez lo nuevo.

- **Teoría de la información y de la redundancia de Berlyne**

Manifiesta que el juego es la manera de explorar información y de lo inexplorado, y la redundancia se halla en la reproducción de movimientos interiorizados por el niño.

- **Teoría de Elkonin**

Dentro de la escuela soviética, Elkonin es uno de los seguidores de Vygotsky. Defiende la tesis de que el juego tiene una función social, la de enseñar al niño sus quehaceres de la vida adulta. El desarrollo cultural y las actividades laborales influyen, según Elkonin, en el desarrollo psicológico del niño, quien reconstruye las relaciones sociales mediante el juego.

- **Teoría de Arnulf Rüssel**

Para Rüssel, el “juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.

A continuación se profundiza en su obra, en un intento de explicar su concepción teórica acerca del juego.

2.1.2 Tipos de actividades lúdicas

Las actividades lúdicas permiten trabajar las diversas destrezas en los alumnos, desde varias aristas: cognitivas, actitudes sociales, capacidades intelectuales, entre otros.

Existen distintos tipos de actividades lúdicas que se pueden desarrollar en el entorno escolar, veamos algunas de ellas:

- **La lúdica educativa**

La lúdica educativa se le atribuye a Decroly, pedagogo, médico y psicólogo que empleó las actividades en el aula de forma encantadora que despertaban el interés de los niños.

De acuerdo a Elkind (2017), citando a Decroly (1930), las actividades lúdicas se caracterizan por:

- **Ofrecer al niño objetos que favorezcan el desarrollo de las funciones metales y la iniciación de conocimientos que permitan el desarrollo de capacidades como la atención, la retención y la comprensión del niño.**

- **Se desarrollan individualmente y en grupo.**
- **Se realizan en el interior del aula.**

- **Los recursos utilizados deben ser sencillos y poco voluminosos.**
- **No deben ser costosos**
- **Deben ser atractivos (p. 56)**

Creía que el juego era una actividad natural y esencial para el desarrollo de los niños, y que a través de este podían explorar, descubrir y comprender el mundo que los rodeaba.

Para McGonigal (2014) “los juegos educativos pueden fomentar la resolución de problemas, la colaboración y la motivación intrínseca entre los jugadores”. (p. 27).

En este tipo de lúdica se busca que los alumnos aprendan algo específico sin perder lo placentero que conlleva.

A su vez, para Tekinbaş y Zimmerman (s.f), el juego educativo “debe ser utilizado como una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo en diversas áreas de la educación” (p.17)

Las lúdicas educativas permiten la construcción espontánea de nuevos conocimientos a la vez que el niño alcanza un objetivo concreto y estas varían de acuerdo a las funciones y conocimientos con los que se relacionen, la edad de los niños y la técnica de ejecución.

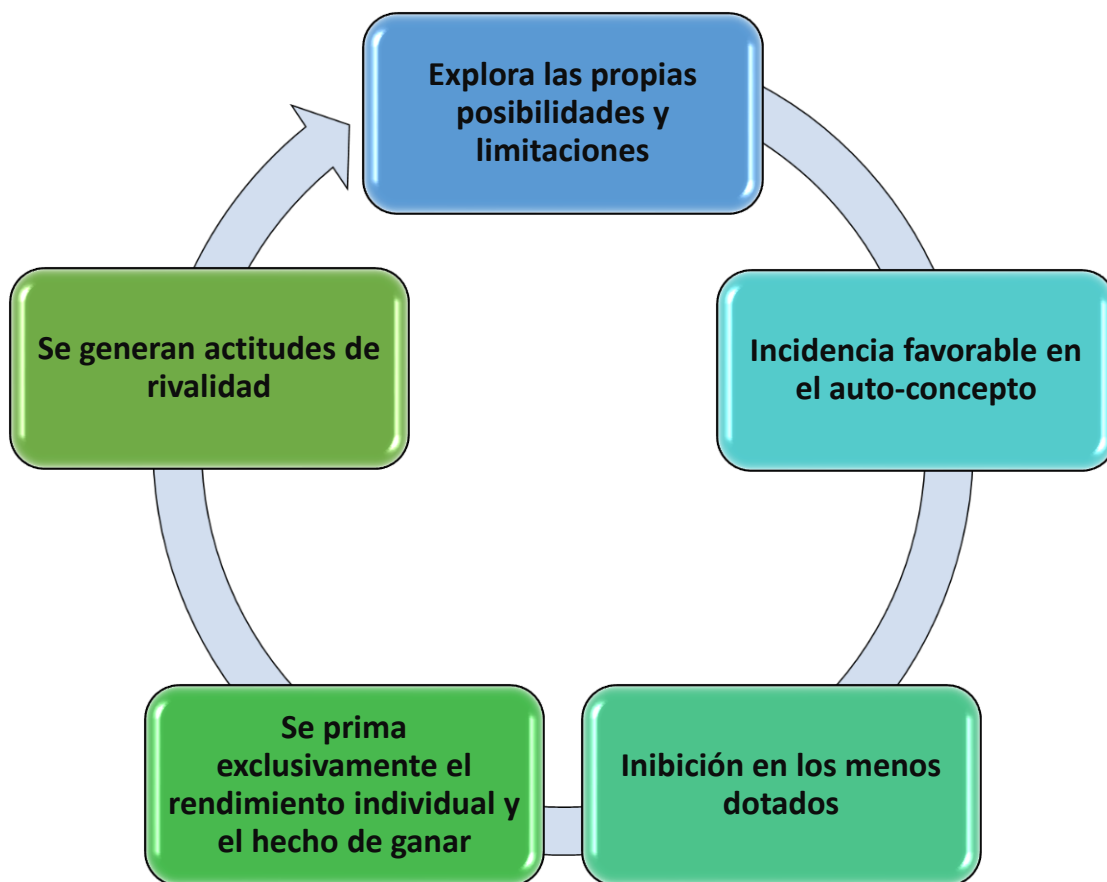
- **La lúdica competitiva**

De acuerdo a Arévalo (s.f), “es importante introducir la competencia y el juego en el aula para motivar a los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje más participativo” (p.22)

Froëbel (s.f), lo define como “el más puro y espiritual producto de la infancia que produce alegría, libertad, contentamiento, paz”. (párr. 5).

Este tipo de lúdica promueve la sensibilización, la autoestima en los ganadores, mientras en los que pierden se produce frustración y angustia, por lo que debe ser diseñada de manera que fomente un ambiente de competencia saludable y motivadora, evitando la creación de situaciones de estrés o ansiedad excesiva en los participantes.

Figura 4. Características de la lúdica competitiva según Omeñaca y Ruíz



- **La lúdica cooperativa**

La lúdica cooperativa se basa en principios educativos y pedagógicos que buscan promover la colaboración y el trabajo en equipo durante el proceso de aprendizaje.

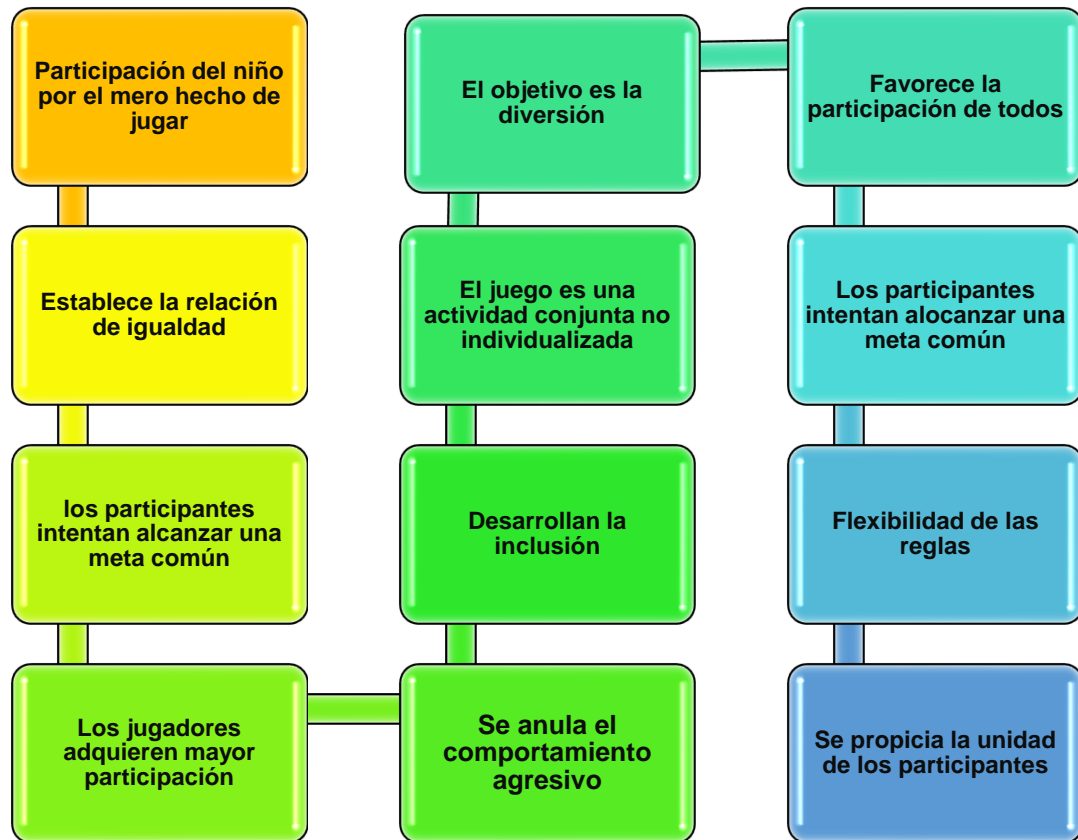
Aunque no hay un autor determinado que haya desarrollado una teoría exclusiva de la "lúdica cooperativa", varios expertos en educación respaldan y promueven la idea de la colaboración y el juego cooperativo en el entorno educativo, entre ellos:

Johnson y Johnson (2014) argumentan que el trabajo en equipo y la colaboración mejoran el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades sociales.

A su vez, McGonigal (s.f) señala que los juegos cooperativos “tienen el potencial de generar colaboración y resolución de problemas a gran escala. Propone que los juegos pueden ser utilizados para abordar problemas del mundo real de manera colaborativa”. (p. 27)

Desde la perspectiva de Bermejo Cabezas (2016), la lúdica cooperativa se caracteriza así:

Figura 5. Características de la lúdica cooperativa



- **La lúdica heurística**

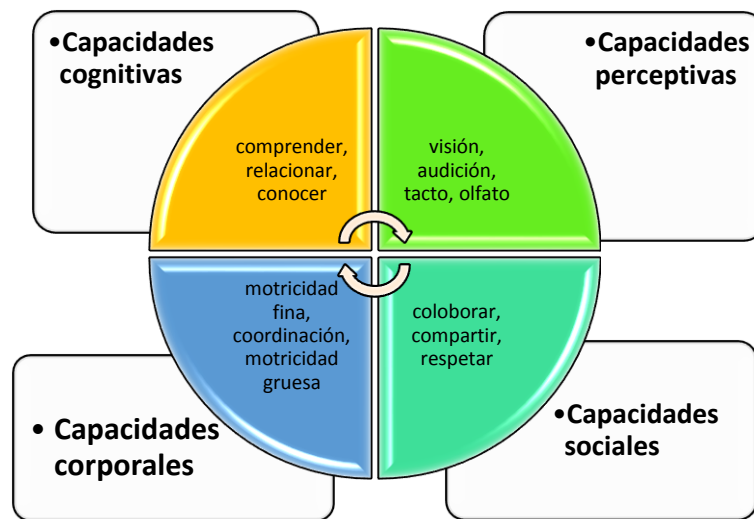
Su la máxima exponente fue Elinor Goldschmied, educadora y psicóloga británica conocida por su trabajo pionero en la educación infantil temprana y sus contribuciones al campo del desarrollo infantil.

La lúdica heurística favorece el desarrollo de las habilidades corporales, cognitivas, perceptibles, afectivas y sociales en los niños (Goldschmied, 2017).

La lúdica heurística es aquella que mezcla elementos de exploración y manipulación de objetos para la resolución de problemas que requieren la aplicación de reglas generales o estrategias no garantizadas para encontrar una solución. Este tipo de lúdica estimula el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la resolución de problemas heurísticos de manera divertida y desafiante.

Haciendo un análisis de diversos autores, el juego heurístico desarrolla:

Figura 6. Capacidades del juego heurístico



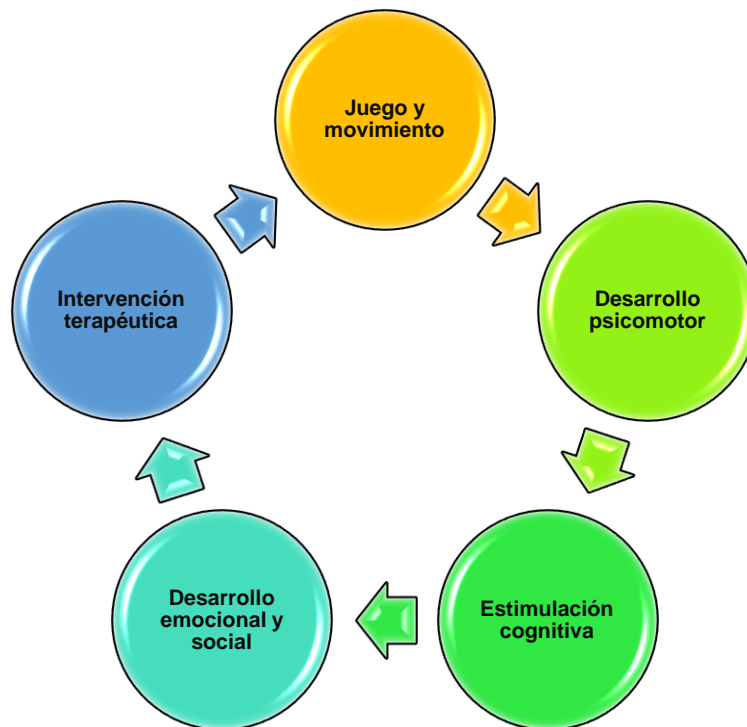
- **La lúdica psicomotora**

La lúdica psicomotora es una disciplina educativa y terapéutica que combina el juego y la actividad física que busca promover el desarrollo integral del niño.

Se enfoca en establecer una relación entre el cuerpo, la mente y las emociones, y buscando estimular el desarrollo psicomotor, cognitivo, social y emocional a través de actividades lúdicas y físicas.

La lúdica psicomotora es un campo interdisciplinario que ha sido abordado por varios autores a lo largo del tiempo, a través de la siguiente figura veamos algunos aspectos claves de acuerdo a: Lapierre, Aucouturier, Diatkine, Le Boulch, Bottino, Capell, Cendrós y Raynaud.

Figura 7. Aspectos clave de la lúdica psicomotora



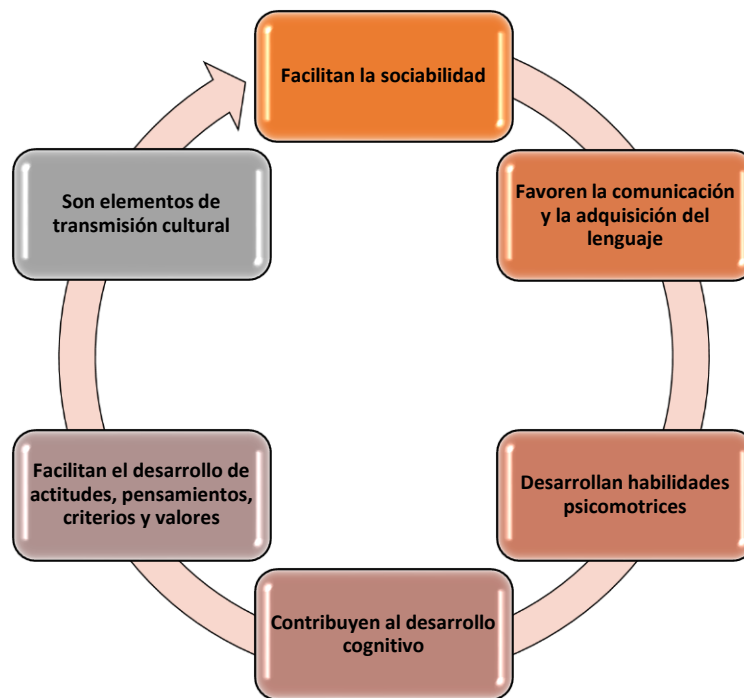
- **La Lúdica tradicional**

Por lo general la lúdica tradicional se refiere a los juegos, entretenimientos y actividades que han sido comunicados a lo largo de las generaciones en una cultura determinada.

Esta es una parte significativa del patrimonio cultural de una sociedad y a menudo manifiesta sus valores, creencias y tradiciones.

Frecuentemente, estas lúdicas promueven la socialización, la colaboración y el esparcimiento en un contexto cultural determinado. Cabe mencionar que este tipo de lúdicas se ha visto menoscabada por la innovación, lo que ha causado la pérdida de muchos de estos juegos y tradiciones.

Figura 8. Características de la lúdica tradicional, según Ribes Antuña



Para Bermejo Cabezas (2016), las principales características de este tipo de lúdicas son:

- **Desarrollan habilidades motrices básicas generales y específicas**
- **Mejoran las capacidades coordinadoras**
- **Estimulan la imaginación y la creatividad**
- **Incitan a la cooperación y al compañerismo**
- **Las reglas son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento**
- **No requieren muchos materiales y los necesarios no son costosos**

- **Son sencillos y fáciles de compartir con otros jugadores**
- **Se pueden practicar en cualquier momento y lugar**
- **Son un elemento de integración social**
- **Mejoran la adquisición de las competencias lingüísticas tanto en la expresión como en la comprensión**
- **Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños. (p. 71)**

La lúdica tradicional desempeña un papel importante en la transmisión de valores culturales, el fortalecimiento de vínculos sociales y el desarrollo de habilidades cognitivas y físicas.

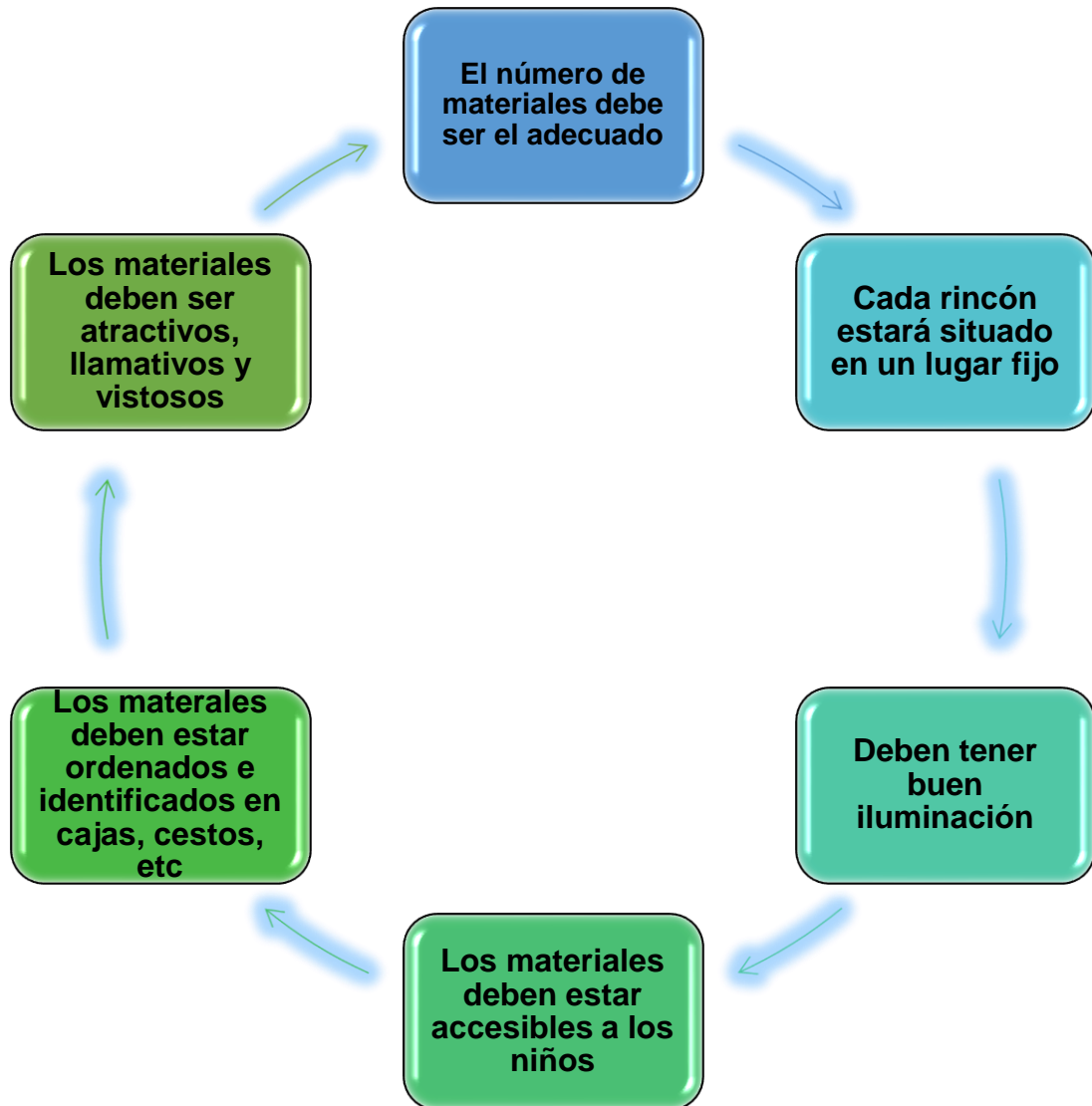
- **La lúdica por rincones**

La lúdica por rincones es una estrategia educativa que se utiliza en el ámbito de la educación infantil y primaria para fomentar el aprendizaje a través del juego y la exploración. Consiste en organizar el espacio del aula en diferentes "rincones" o áreas temáticas, cada uno diseñado para promover el desarrollo de habilidades específicas y el aprendizaje de contenidos de manera lúdica.

Estos rincones suelen estar equipados con materiales y recursos relacionados con el tema o la actividad que se pretende abordar. (Montessori, s.f).

La lúdica por rincones se basa en la idea de que los niños aprenden mejor cuando están involucrados en actividades prácticas y significativas que les permiten explorar y descubrir por sí mismos. Además, esta metodología promueve la autonomía, la toma de decisiones y la cooperación entre los estudiantes, ya que pueden elegir en qué rincón desean participar y trabajar en grupos pequeños en diferentes áreas de interés.

Figura 9. Características de la lúdica por rincones



- **La Lúdica Multicultural**

Esta clase de lúdica fomentan los valores de la multiculturalidad, el respeto a la diversidad y la no discriminación entre los participantes de diferentes nacionalidades.

Las lúdicas multiculturales brindan una extensa gama de oportunidades para el esparcimiento, la instrucción y la conexión intercultural. Pueden ser utilizados en ambientes educativos, reuniones familiares, eventos comunitarios y más para impulsar la valoración de la diversidad y el entendimiento entre personas de diferentes culturas y antecedentes.

De acuerdo a Méndez Giménez, (s.f) la lúdica multicultural tiene:

La finalidad de mejorar las habilidades y capacidades físicas con materiales novedosos, sencillos, económicos y, sobre todo, motivadores para los participantes; los juegos predeportivos, en los que se aporta un modelo de iniciación deportiva coherente con los aspectos estructurales y funcionales de los juegos; y los juegos tradicionales del mundo, en los que recoge una nutrida variedad de recursos lúdicos para el desarrollo de valores que potencien la igualdad de oportunidades y la no discriminación por motivos de raza, sexo o religión. (s.p)

En estas actividades lúdicas multiculturales coexiste una correlación vertical entre los objetivos y las posibilidades de éxito de los diferentes individuos, de modo tal que cada uno solo alcanza la meta de juego si esta es lograda por el resto de los copartícipes” (Gimeno, 2016, p. 23).

Figura 10. Objetivos de la lúdica multicultural



59

- **La Lúdica y las nuevas tecnologías**

La lúdica y las nuevas tecnologías se han entrelazado de forma significativa en la era digital, procurando una extensa gama de experiencias de juego que van más allá de los de mesa tradicionales y actividades físicas.

Las nuevas tecnologías han ensanchado grandemente la importancia y la influencia de la lúdica dentro de la sociedad.

Desde los videojuegos y aplicaciones educativas hasta la realidad virtual y la gamificación, la tecnología ha enriquecido la experiencia de juego y ha proporcionado nuevas formas de aprender, entretenerse y conectarse con otros a nivel global.

La relación entre la lúdica y las nuevas tecnologías continúa evolucionando a medida que emergen avances tecnológicos y nuevas formas de juego. En ese sentido Domínguez (2015), señala que “El desarrollo de actividades lúdicas genera en los individuos sensaciones de bienestar subjetivo que permite adquirir de manera más eficiente los conocimientos que se busca enseñar, en tanto se establece a nivel cerebral una asociación emocional con estos” (p. 35).

A su vez Avendaño y Martínez (2013), indican que el “uso de las tecnologías en el ámbito educativo incrementa la estimulación en los alumnos para ejecutar las actividades propuestas en relación a cualquier tipo de contenido” (p. 27).

Los juegos y las actividades lúdicas pueden ser una excelente manera de aprender, socializar y relajarse en una variedad de entornos y situaciones.

La lúdica puede hacer que el aprendizaje sea más significativo al vincularlo con la experiencia personal de los estudiantes.

60

Cada tipo de actividad lúdica tiene sus propios beneficios, pero todas comparten la capacidad de fomentar la diversión, la creatividad, el aprendizaje y la interacción social, dependiendo de cómo se utilicen y adapten a las necesidades y objetivos específicos.

La relación entre la lúdica y la tecnología es un tema que ha experimentado un crecimiento significativo en las últimas décadas.

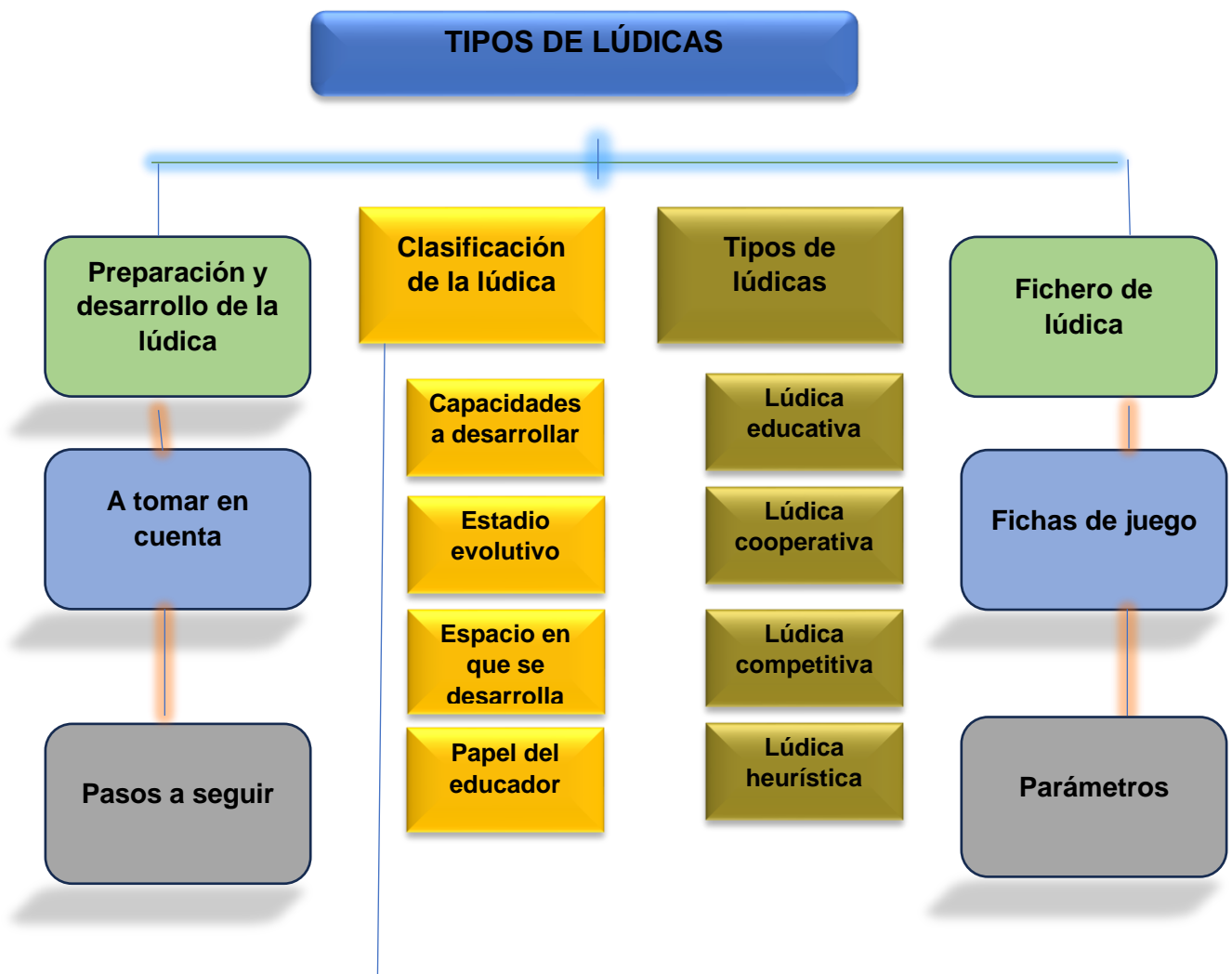
La tecnología ha desarrollado juegos, y diversión a través de herramientas, dispositivos y sistemas que utilizan conocimientos científicos y técnicos para facilitar entretenimiento.

Hoy en día, los videojuegos son una forma popular de lúdica digital que ha ganado una inmensa popularidad, hasta evolucionar desde los simples juegos hasta las experiencias en 3D.

Es fundamental equilibrar el uso de la tecnología lúdica con un enfoque consciente en la salud y el bienestar, así como fomentar la diversidad de experiencias recreativas en la vida cotidiana.

A continuación se presenta en la siguiente figura un recuento de cada lúdica planteada anteriormente:

Figura 11. Tipos de lúdicas





62

2.1.3 Clasificación de actividades lúdicas

La clasificación del juego puede clasificarse de diversas maneras según diferentes criterios. A continuación, se presentan algunas de las clasificaciones del juego:

Clasificación del juego según Yadeshko y Sogin:

- **Los juegos de roles:** Son realizados por el niño como reflejo de una realidad observada en el medio donde convive.

Identificaron por lo menos cuatro elementos que describen el juego de roles, tales como:

- a. Los roles que establecen los niños al instante del juego
- b. Los movimientos que realizan en el juego
- c. Los recursos que manipulan en el juego
- d. Las posiciones que cada miembro al momento de cada acción.

- **Los juegos dramatizados:** Son los condicionados por el contenido o argumento de una obra literaria. Se fundamentan en la reproducción de algún hecho donde los niños participan con su creatividad e imaginación.
- **Juegos de construcción:** Se definen por estimular la inteligencia del niño familiarizándolo con la actividad que realizan los obreros; este tipo de juego desarrolla la concentración y capacidad para la resolución de problemas por sí mismo. Este tipo de juego utiliza rompecabezas, cubos, escaleras entre otros.
- **Juegos didácticos:** Se caracterizan por enseñar a través de tareas e forma lúdica. En ellos se incentiva a los niños la solución que demanda su esfuerzo mental, curiosidad, atención, secuencia de acciones y asimilación de reglas.

63

- **Juegos de mesa:** Estos juegos invitan al niño a ser autocrítico, capaz de desarrollar acciones lógico matemática en grandes dimensiones el recurso más representado es el ajedrez.
- **Juegos de entretenimiento:** Este tipo de juegos tienen la finalidad de alegrar y entretener al niño, permitiéndole incrementar la creatividad, la confianza y el desenvolvimiento social entre sus pares.
- **Juegos de movimiento:** Estos juegos se utilizan en la educación física y permiten al niño estimular la motricidad fina y gruesa además de alcanzar una adecuada socialización.
- **Juegos de reglas:** Este tipo de juegos animan a que el niño aprenda a ser paciente y respete el rol de cada miembro.

- **Juegos creadores:** Se caracterizan por estimular la habilidad creadora y la capacidad de presentar su trabajo logrado.

Pfister (2021) se refiere en sus investigaciones a sistemas ampliamente aceptados de clasificación, como el de Caillois (1969) (agón-competición-, alea-oportunidad-, mimicry-máscara-, ilynx-éxtasis-); paidia (de niños), ludus (juegos reglados) y por otra parte el de Sutton-Smith, quién adopta un enfoque evolucionista en ocho niveles que van desde el entretenimiento de las tribus primitivas hasta el deporte de las sociedades desarrolladas. Hay otras bastante difundidas como la de Parlebas (2021, p.26).

64

Clasificación del juego según Roger Caillois

Desarrolló una clasificación de los juegos en su libro (Los juegos y los hombres), allí planteó cuatro principales categorías de juegos:

- **Argon:** Este vocablo representa a los juegos de competición y destreza. En este tipo juego los partícipes contienden entre sí con el propósito de prevalecer a los demás mediante su habilidad, pericias estratégicas o pujanza. Algunos prototipos de estos juegos abarcan deportes como el fútbol, el ajedrez o los videojuegos de lucha.
- **Alea:** Este tipo de juegos se identifican por la suerte y el azar. Los jugadores pierden el control sobre los efectos del juego. Ejemplos de estos juegos son: la ruleta, el póker, la lotería.

- **Ilinx:** Esta clase de juegos buscan el vértigo o el intento por destruir la estabilidad. En ellos los jugadores experimentan estremecimientos, mareos, variación perceptual o detrimento en el control.
- **Mimicry:** Estos juegos se centran en la ficción o la emulación. En ellos los jugadores apadrinan roles o identificaciones simuladas y proceden de acuerdo con ellas. Estos juegos a menudo implican representación teatral, disfraces y juegos de roles. Algunos ejemplos de estos juegos abarcan el drama.

Clasificación del juego según Rafael García Serrano

Se caracterizó por describir los juegos populares o tradicionales de España. En sus investigaciones clasificó de forma pormenorizada los juegos de la siguiente manera:

65

- **Juegos y deportes pedestales de saltos y equilibrios:** Son juegos que consisten en carreras de sacos, carreras rituales, saltos de pasiego, saltos con mallas, salto ritual vasco.
- **Juegos y deportes de lanzamiento:** Consisten en lanzamientos a distancia (tiro de barra española, de bola), lanzamientos de precisión tales como (los bolos, caliche, rayuela)
- **Juegos y deportes de fuerza:** En este tipo de juego se encuentran los de levantamiento de pesas.
- **Juegos de lucha:** Encontramos la lucha canaria y la leonesa.

- **Juegos y deportes populares con animales o vehículos:** En este tipo encontramos los juegos y deportes hípicos, los juegos ciclistas y las luchas con animales.

Clasificación de juegos según Calzetti: organizó los juegos en dos clases

Cuadro 2. Juegos según Calzetti

JUEGOS DE EXPERIMENTACIÓN		JUEGOS SOCIALES	
Sensoriales	Incentivan la zona cinestésica del cerebro, tales como ver, oler, escuchar, degustar y tocar.	Juegos de la infancia	Contribuyen a la socialización del niño con las personas que lo rodean
Motores	Abarcan el movimiento del cuerpo	Juegos de la adolescencia	Favorece la actividad física a medida que crece.
Psíquicos	Comprenden los juegos de lógica e imaginación	Juegos de la edad adulta	Incentivan la diversión entre adultos

Para Queyrat (s.f), los juegos se relacionan a la labor educativa:

- Los juegos que conciernen al movimiento
- Los juegos que incentivan la estimulación de los sentidos
- Los juegos artísticos

Clasificación de la lúdica desde el punto de vista de Piaget

Para Piaget la lúdica es esencial para el desarrollo físico, motriz y sensorial del niño, por ello propuso una clasificación de acuerdo a su desarrollo evolutivo del niño:

Cuadro 3. Clasificación de la lúdica de acuerdo al período evolutivo del niño, según Piaget

Características y funciones		
Lúdica sensomotora	Lúdica simbólica	Lúdica de reglas
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad sensomotriz • Promueve esquemas motrices • Existe causalidad • Capacidad para manejar símbolos • Capacidad de imitar acciones que ha visto • Dispone de cierta memoria • Presenta placer al hacer la actividad • Predominan el ejercicio físico, motor y sensorial 	<ul style="list-style-type: none"> • Su función es simbólica • Capacidad para utilizar representaciones mentales • Se presenta la imitación diferida • Se denomina juego imaginario, de fantasía, dramático o fingido. • Se usan símbolos para jugar • Representa en la mente una idea atribuida a una cosa. • Introduce al niño a la acción de “pensar” 	<ul style="list-style-type: none"> • Parte del juego simbólico colectivo. • Se juega con base en un convenio • Es una actividad reglada y definida • Las reglas canalizan el desarrollo de la actividad • Se intercambian acciones

Fuente: Navarro Adelantado, (2014).

La clasificación y función de la lúdica que propuso Piaget favorece a formalizar una mejor planeación, categorización y aplicación de las actividades lúdicas en el ámbito escolar, equitativamente de las áreas de conocimiento en el que se establece el currículo.

Clasificación según Moreno Palos (2014)

Propuso la siguiente clasificación fundamentada bajo los criterios asociados al espacio de la educación física.

- De locomoción (carreras, saltos y equilibrios)
- De lanzamiento a distancia
- De lanzamiento de precisión (bolos, discos)
- De pelota y balón (futbol, baloncesto)
- De lucha (esgrima)
- De fuerza
- Náuticos y acuáticos (remo, vela)

- Con animales (caza)
- De habilidad en el trabajo
- Diversos no clasificados

Para Goicochea y Clemente (s,f) señalan tres dimensiones cuyo proceso desarrolla el juego simbólico del niño:

- **Descentración:** se centra en la habilidad que el niño va consiguiendo con la edad y que le permite pasar de juegos caracterizados por conductas de auto pretensión, centradas en el propio cuerpo, a acciones simbólicas en las que comienzan a tomar parte objetos extraños a él mismo, animados e inanimados.
- **Integración:** dimensión que hace referencia al grado de complejidad estructural del juego que el niño es capaz de realizar. En un principio, el juego simbólico se limita a acciones simples y seguidamente avanzará hacia la unión de varias secuencias.
- **Sustitución:** la madurez del juego simbólico se consigue cuando el niño es capaz de realizar la sustitución de objetos, es decir, cuando el niño hace que un objeto signifique algo diferente de sí mismo.

2.1.4 Características de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas forman parte integral de la costumbre humana y se identifican por su pluralidad y su contenido para ofrecer placer y aprendizaje de quienes lo practican.

En ese sentido para Buytendijk (s.f), describe las características de las actividades lúdicas así “la espontaneidad, libertad, alegría y esparcimiento” (p. 10).

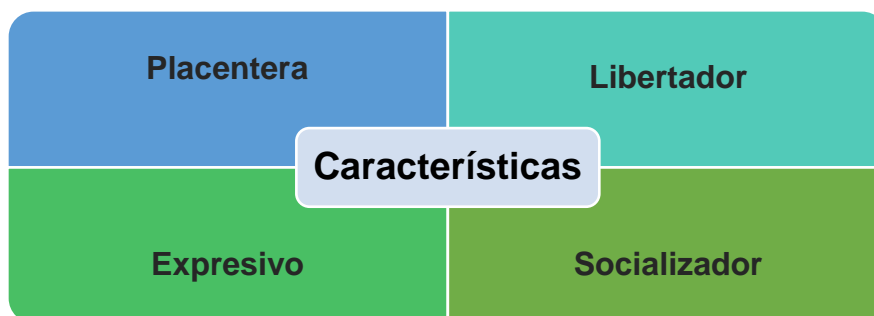
De acuerdo a Ribes Antuña (2013) las características de las actividades lúdicas son:

- **La lúdica es una actividad libre:** El participante tiene libertad de optar que quiere jugar y el lugar donde lo desea hacer

- Las actividades lúdicas son una necesidad: mediante el desarrollo de éstas el niño adquiere aprendizajes que estimulan su capacidad cognitiva
- La lúdica prepara a los niños para la vida futura: Les permite a los niños discernir entre lo bueno y lo malo para preparándolos para la vida futura
- La lúdica estimula la sociabilidad: el niño desarrolla comunicación, expresión, confiabilidad y civismo
- La lúdica desarrolla la autoexpresión: el niño mejora la creatividad, el lenguaje, la capacidad cognitiva, motriz y social
- La lúdica permite una función adaptativa: el niño se adapta al ambiente que lo rodea. (p. 57)

A través de la siguiente figura, se hace un resumen de las características descritas por varios autores:

Figura 12. Características de las actividades lúdicas



69

Para Sutton-Smith (2017), algunas características de las actividades lúdicas son:

- **Diversión:** La diversión es el elemento central de las actividades lúdicas. Los niños participan en ellas especialmente para deleitarse y sentir placer.
- **Voluntariedad:** Las actividades lúdicas son voluntarias, es decir, los niños optan por participar en ellas por iniciativa propia.
- **Creatividad:** Las actividades lúdicas incentivan la creatividad y la imaginación. Los jugadores pueden idear las reglas, crear historias o desdoblarse en estrategias transformadoras.
- **Espontaneidad:** Las actividades lúdicas no siguen un patrón o un orden rígido.
- **No tienen una intención aprovechadora:** Las actividades lúdicas no tienen un objetivo utilitario o de ganancia económica.

- **Recreación:** Las actividades lúdicas se consideran como una forma de recreación y de alivio del estrés de la vida cotidiana.
- **Aprendizaje:** Las actividades lúdicas pueden ser educativas. Los niños adquieren habilidades sociales, cognitivas o físicas mientras se divierten.
- **Interacción social:** Permiten la interacción con otros participantes, originando la comunicación, la participación y el desarrollo de relaciones sociales.
- **Reglas flexibles:** Algunas actividades lúdicas tienen pautas definidas, estas y que pueden adaptarse según los escenarios donde se practique.
- **Variedad:** Son diversas desde juegos de mesa y deportes hasta actividades al aire libre y videojuegos, lo que permite a las participantes escoger las que más les interesen. (p. 87-89)

En la figura 13, observamos como Bermejo y Cabezas (2016), describe las características de las actividades lúdicas de la siguiente manera:



Fuente: Adaptado de Bermejo Cabezas (2016).

A su vez para Froëbel el juego caracteriza por ser “placentero, espontáneo, voluntario, en su forma original, autotélico, tiene un fin en sí mismo, exige la participación activa del jugador y guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego: creatividad, solución de problemas” (p. 48).

Para Cagigal (s.f) destaca las siguientes “acción libre, espontaneidad, - desinterés, no tiene trascendencia, fuera de la vida habitual, limitación temporal y espacial, reglamentada, tensión” (p. 49).

De acuerdo a Ortega (s.f) las características del juego son:

- Un comportamiento de carácter simbólico y desarrollo social.
- Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma en que el niño comprende el mundo.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que da sentido al mismo.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada.
- El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias.
- El adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que éste es.
- Los juguetes apoyan y orientan el juego pero no lo determinan (p. 51).

2.1.5 Trascendencia de las actividades lúdicas

Para Hill (2015), las actividades lúdicas son importantes porque “aportan al desarrollo cognitivo, al desarrollo social y emocional de los niños” (p. 49).

Las actividades lúdicas le permiten al ser humano comunicarse con los demás, a través de su empleo el participante puede observar y explorar la realidad que lo rodea, estableciendo la relación con los objetos.

Al hacer uso de ellas el niño desarrolla aptitudes físicas, agudeza emocional, creatividad, imaginación, capacidad intelectual, destrezas sociales, afianzamiento de su personalidad, se y la adquisición de valores culturales.

Las actividades lúdicas son importantes porque desempeñan un papel esencial en el desarrollo humano, el aprendizaje, la salud, la socialización y la diversión. No es solo un pasatiempo, sino una herramienta valiosa para enriquecer nuestras vidas en diversos aspectos.

La lúdica proporciona diversión y entretenimiento. Ella es una fuente de placer y gratificación que puede mejorar significativamente la calidad de vida.

Al participar de las actividades lúdicas, los participantes enfrentan situaciones diversas y cambiantes, lo que ayuda a las personas a desarrollar habilidades de adaptabilidad y flexibilidad mental.

A través del cuadro 4, observamos el punto de vista de Baquix Socop, a cerca de la importancia de la lúdica:

Cuadro 4. Importancia de las actividades lúdicas

Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
<p>Ejercita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación motriz • Equilibrio • Fuerza • Manipulación de objetos • Dominio de los sentidos • Discriminación sensorial • Coordinación viso motora • Capacidad de imitación 	<p>Estimula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atención • Memoria • Imaginación • Creatividad • Discriminación de fantasías y de la realidad • Desarrollo • Rendimiento • Comunicación • Lenguaje • Pensamiento abstracto 	<p>Favorece</p> <p>Juegos Simbólicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proceso de comunicación • Conocimiento del mundo adulto • Preparación para la vida laboral <p>Juegos de regla</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y confianza en sí mismo <p>Potencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de las conductas sociales <p>Disminuye</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conductas agresivas y pasivas 	<p>Desarrolla</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjetividad del niño <p>Produce</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satisfacción emocional <p>Controla</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ansiedad • Expresión simbólica de la agresividad <p>Quita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miedo y hostilidad <p>Facilita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de conflictos • Patrones de identificación sexual

Fuente: Baquix Socop, 2014.

Las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo humano y en la sociedad en general debido a su importancia en múltiples aspectos. A continuación, se presentan algunas de las razones claves desde nuestro punto de vista por las cuales las actividades lúdicas son importantes:

Figura 14. Relevancia de las actividades lúdicas



Las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo integral de las personas, ya que contribuyen a su crecimiento cognitivo, emocional, social y físico. Además, el juego tiene un impacto positivo en la salud mental, las relaciones interpersonales y la adquisición de conocimientos y valores, por lo que su importancia no debe subestimarse en ningún contexto.

2.1.6 Ventajas de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas ofrecen una amplia gama de ventajas que van desde el desarrollo cognitivo y emocional hasta la mejora de las habilidades sociales, la estimulación mental y el fomento de la diversión y la conexión entre las personas.

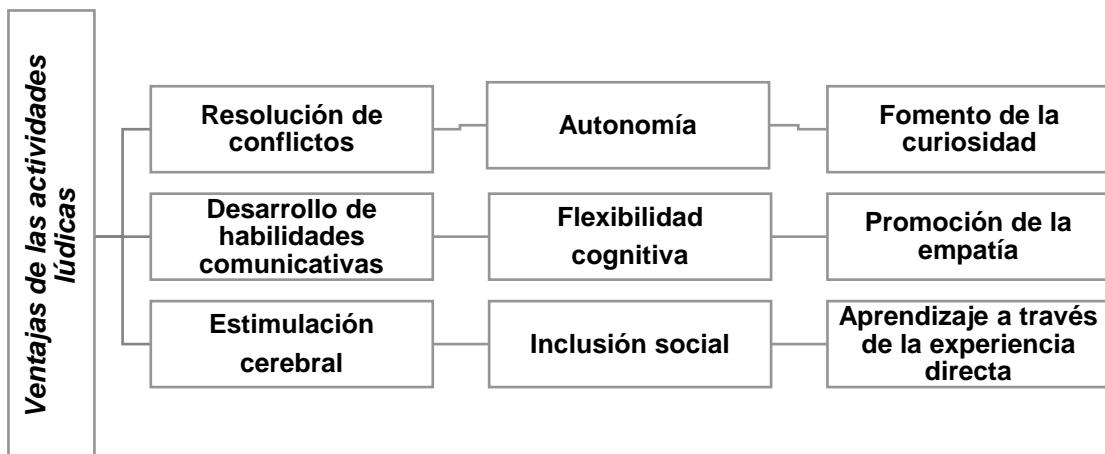
De acuerdo a Ramírez Moreno (2021), las actividades lúdicas tienen las siguientes ventajas:

- **Ayudará a la socialización.**
- **Mejorará la autoestima.**
- **Ampliará las dotes comunicativas.**
- **Crearé fluidez, aportando palabras y respuestas, facilitando la construcción de frases.**
- **Fomentará la capacidad de adaptación mediante la flexibilidad.**
- **Promoverá la creatividad mediante la búsqueda de nuevas soluciones (originalidad).**
- **Favorecerá el análisis desintegrando algo completo en partes (p. 11).**

La lúdica tiene gran valor como herramienta para el logro del aprendizaje, a través de está la experiencia que adquieren los niños son una fuente de estímulo, diversión, entretenimiento y ocio, por lo que esta actividad es fundamental en la vida diaria.

Desde nuestro punto de vista las actividades lúdicas tienen las siguientes ventajas:

Figura 15. *Ventajas de las actividades lúdicas*



2.2 La lúdica y el aprendizaje significativo

La lúdica y el aprendizaje significativo son dos términos que van de la mano en el campo de la educación que se entrelazan para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

La lúdica en el aprendizaje conlleva aquellas actividades recreativas y los elementos de entretenimiento que hacen posible el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera amena.

La idea fundamental detrás de la lúdica es que el aprendizaje puede ser más práctico y atractivo al incorporar la diversión y el juego. Algunos ejemplos de lúdica en la educación incluyen juegos de mesa, actividades al aire libre, simulaciones, rompecabezas, juegos en línea educativos, teatro, música entre otros.

La idea de que los nuevos conocimientos se adquieren mejor cuando se relacionan de manera significativa con los conocimientos previos, para ello la lúdica puede facilitar esta relación significativa al involucrar a los estudiantes en actividades prácticas y significativas (Ausubel, s.f).

La lúdica puede ser un instrumento efectivo para proporcionar el aprendizaje significativo, ya que los juegos y las actividades entretenidas pueden ayudar a los alumnos a relacionar la nueva información con sus experiencias y conocimientos anteriores de manera más efectiva.

Martínez Criado (2018), citando a Gross (2007) observa a la lúdica como un “adiestramiento educativo para la vida futura”. (p. 3)

La lúdica puede favorecer a que los alumnos internalicen y comprendan mejor los

conceptos, y hacer que el aprendizaje sea más atractivo y participativo, lo que promoverá a un aprendizaje más significativo.

Los juegos y actividades lúdicas suelen ser motivadores y atractivos para los alumnos lo que les hace más propensos a participar activamente en el proceso de aprendizaje; por consiguiente estas fomentan la cooperación y el trabajo en equipo ayudándoles al desarrollo de las habilidades sociales y de comunicación.

Cuando el niño emplea la lúdica va a aprender a diferenciar los objetos por sus formas, dimensiones y colores; y al utilizarlos adecuadamente adquirirá información en su área cognitiva que lo hará reflexionar sobre lo que ha experimentado y con ello le surgirán preguntas que enriquecerán trasformarán su experiencia.

A medida que el niño practica las actividades lúdicas se le abre el horizonte para comprender el mundo social que le rodea. La lúdica es un ingrediente espontáneo de la educación por ello es necesario hacer un uso didáctico, siempre y cuando, su aplicación no desvirtúe su propósito y estructura diferencial. (Ortega, s.f., p.35).

Ciertamente, la actividad lúdica favorece la acción pedagógica en todas las expresiones formativas física, cognitiva y social de los niños, por lo que es necesario que los docentes fijen su mirada en ella, considerándola de gran importancia y considerando su uso en la labor pedagógica.

A través de la siguiente figura se muestra como a través de la lúdica se beneficia el proceso del aprendizaje.

Figura 16. Beneficios de la lúdica en el aprendizaje



La lúdica y el aprendizaje significativo son un vehículo efectivo para el inicio de la construcción activa del conocimiento, la estimulación y el vínculo con las nuevas enseñanzas que adquirirá el alumno. Al combinar la diversión con el proceso de aprendizaje, los docentes pueden mejorar la calidad y la efectividad de la educación.

Para Jean Piaget (s.f), la importancia de la lúdica y el aprendizaje permiten la interacción activa y la experimentación en el proceso de adquisición de nuevos conocimientos. Su teoría del constructivismo sugiere que los niños construyen su comprensión del mundo a través de la exploración y la resolución de problemas, lo que se relaciona con el aprendizaje significativo.

A su vez para Lev Vygotsky, la interacción social y la colaboración son esenciales para el aprendizaje significativo; por lo tanto las actividades lúdicas proporcionan oportunidades para la convivencia social y la construcción del conocimiento.

Sin embargo para Seymour Papert, el aprendizaje es más efectivo cuando los alumnos utilizan la lúdica para construir activamente su propio conocimiento.

Mihály Csíkszentmihályi, se refirió a un estado de inmersión total y satisfacción en una actividad. La lúdica puede ayudar a los estudiantes a alcanzar este estado de flujo, lo que a su vez puede contribuir al aprendizaje significativo, ya que los estudiantes están completamente comprometidos y concentrados en la tarea.

Jane McGonigal, es una diseñadora de juegos y defensora de la gamificación, ha argumentado que los juegos pueden tener un impacto positivo en la resolución de problemas, la colaboración y la motivación, lo que respalda la idea de que la lúdica puede mejorar el aprendizaje significativo.

Los autores anteriormente mencionados han contribuido significativamente a nuestra comprensión de cómo la lúdica y el aprendizaje significativo están interconectados y cómo se pueden utilizar para mejorar la educación y el desarrollo de los estudiantes. Sus teorías y conceptos proporcionan una base sólida para la integración efectiva de la lúdica en contextos educativos.

2.3 La lúdica y el alumno

La lúdica tiene un papel importante en la experiencia del alumno durante su paso por el centro educativo.

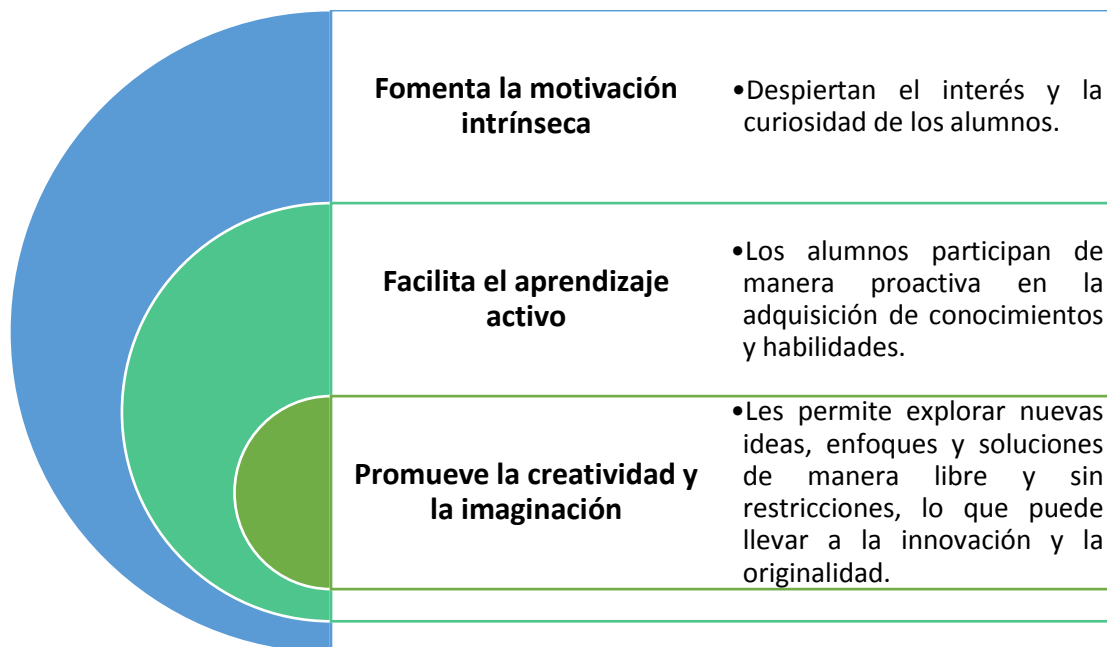
Según Sánchez (2017) la lúdica tiene los siguientes efectos en los alumnos:

- **Cambia el proceso enseñanza- aprendizaje en algo entretenido, motivador siendo accesible.**
- **Enaltece la comprensión en el lapso de vida.**
- **La metodología sirven de guías emocionantes que aparentan a la realidad.**
- **Prepara el trabajar en grupo.**
- **Pretende el perfeccionamiento de destrezas para estructurar investigaciones científicas y resolver problemas concretos. (p. 17).**

La lúdica en la vida de los alumnos desempeña un papel multifacético y beneficioso, ya que influye en su estimulación, seguridad, la adquisición de destrezas sociales y emocionales, ayudándolos a aprender de manera efectiva.

A través de la figura 17 se muestra como la lúdica beneficia al alumno en el proceso de aprendizaje:

Figura 17. Beneficios de la lúdica en los alumnos



En fin, la lúdica desempeña un papel esencial en el desarrollo y el aprendizaje de los alumnos al fomentar la motivación, la colaboración activa, el desarrollo de las destrezas sociales, la creatividad y muchas otras habilidades y cualidades importantes.

2.4 La lúdica y el rol docente

Los diversos ámbitos en que se formaliza la educación de los niños permite el desarrollo de actividades que promueven el juego infantil. Su inclusión en el contexto educativo va muy de la mano con la labor que desarrolle el docente al contextualizar la enseñanza y promover las estrategias para que los alumnos interactúen con sus pares; permitiéndoles desarrollar habilidades cognitivas, lingüísticas y socio-afectivas.

En ese sentido, para Rosemberg (2020), “el dominio lingüístico y la propia necesidad de comunicarse para poder jugar con otros estimula el lenguaje coherente y la aparición de expresiones idiomáticas” (p. 92).

Para que el aprendizaje sea más divertido y atractivo los docentes tienen la tarea de incorporar elementos lúdicos en su enseñanza esto redundará en que los estudiantes estén más comprometidos y dispuestos a aprender.

Puesto que las actividades lúdicas incluyen la colaboración y la comunicación entre los alumnos, es esencial que los docentes promuevan a través de estas las habilidades sociales y el trabajo en equipo.

Sin lugar a dudas, la lúdica puede ser un instrumento poderoso en manos de un docente creativo y comprometido. Al utilizar los elementos lúdicos en la enseñanza,

los docentes pueden mejorar la experiencia de aprendizaje de sus alumnos ayudándolos a desarrollar diversas destrezas importantes en su crecimiento. Para Sarlé (2019), “la lúdica permite a los docentes adaptar el contenido y las actividades a las necesidades y niveles de habilidad de sus estudiantes” (p. 32).

Al fomentar la lúdica en el aula se ayuda a los alumnos a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje a lo largo de toda su vida, garantizado que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más enriquecedor y gratificante tanto para los docentes como para los discentes.

La lúdica desempeña un papel significativo en el ámbito educativo y tiene una influencia importante en el rol docente. A continuación veamos algunos aspectos clave sobre la relación entre la lúdica y el rol del docente:

Figura 18. La lúdica y el docente



Resnick (2017), señala que “el rol del docente es fundamental en el proceso educativo y abarca una serie de responsabilidades y funciones clave que influyen en el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes” (p. 45).

A su vez para Palacios y Castañedas (s.f), “los educadores suelen utilizar el juego como una forma de presentar o motivar ciertas actividades con el objeto de alcanzar aprendizajes específicos” (p. 95)

El rol del docente debe ser dinámico y adaptarse a las necesidades cambiantes de los alumnos.

Los docentes deben desempeñan una función esencial en la formación de las futuras generaciones; su influencia en la vida de los alumnos es profunda y duradera; por lo tanto su compromiso con la excelencia educativa es primordial para el éxito del sistema educativo.

Para Gee (2014), “el docente tiene la responsabilidad de proporcionar las oportunidades y el entorno propicio para que los estudiantes adquieran conocimientos y desarrollen habilidades” (p. 54).

El papel del docente es multifacético y va más allá de la simple transferencia de conocimientos. Los educadores desempeñan un papel crucial en la formación y el desarrollo integral de los estudiantes, influyendo en su crecimiento académico, social y emocional.

De acuerdo a Fírvida Noy (2013), el docente debe tener:

Como premisa fundamental lograr que la parte instructiva de la enseñanza responda al fortalecimiento de la actividad lúdica, y no la lúdica respondiendo a los intereses instructivos de la escuela, como casi siempre suele suceder en los

llamados juegos didácticos, ni hacer del espacio lúdico escolar un aula llena de juegos didácticos (considérense instructivos o que respondan a las asignaturas impartidas en el grado) porque corre el riesgo de que la actividad pierda un tanto su sentido lúdico y comience a responder a los componentes de la instrucción escolar” (p.3).

Puesto que la escuela es un escenario donde surge de forma genuina la actividad lúdica; es indispensable que los maestros sean mediadores en el juego, convirtiéndolo en una actividad provechosa y esencial para el crecimiento integral de los alumnos.

De acuerdo a Baquix Socop (2014), los maestros actúan en el juego infantil desde tres aspectos diferentes: según el momento en el que se produce el juego, según el tipo de juego que los niños desarrollan, según la estructura de la actividad lúdica” (p.48).

En la planificación de las actividades lúdicas se requiere un equilibrio entre el juego y el aprendizaje, por lo tanto el docente desempeña un papel crucial en esta tarea. En ese sentido, P. da Silva (2014), plantea el papel del docente en la planificación de actividades lúdicas así:

- **Objetivos de aprendizaje claros:** Antes de diseñar cualquier actividad lúdica, el docente debe tener objetivos de aprendizaje claros en mente. Estos objetivos deben estar alineados con el plan de estudios y los estándares educativos. La lúdica debe ser una herramienta para alcanzar estos objetivos, no un fin en sí misma.
- **Selección adecuada de juegos:** El docente debe elegir juegos o actividades lúdicas que sean apropiados para el nivel de desarrollo y las necesidades de los estudiantes. Los juegos deben estar relacionados con los conceptos que se están enseñando y ser adecuados para el grupo de edad.
- **Contextualización:** Es importante contextualizar las actividades lúdicas en el currículo y en el tema de estudio. Los juegos deben estar relacionados con el contenido académico de manera que los estudiantes puedan aplicar lo que aprenden mientras se divierten.

- **Estructura y reglas claras:** Los docentes deben establecer reglas claras para los juegos y garantizar que los estudiantes las comprendan. Esto ayuda a mantener un ambiente de juego organizado y seguro.
- **Inclusividad:** El docente debe considerar las necesidades de todos los estudiantes, incluyendo a aquellos con discapacidades o necesidades especiales. Las actividades lúdicas deben ser inclusivas y adaptadas para garantizar la participación de todos.
- **Tiempo de reflexión:** Después de que se haya completado la actividad lúdica, es importante que el docente facilite una reflexión. Los estudiantes deben tener la oportunidad de discutir lo que aprendieron a través del juego y cómo pueden aplicar esos conocimientos en otras situaciones.
- **Variación:** Es beneficioso para el docente variar las actividades lúdicas en el aula para mantener el interés de los estudiantes. La variedad de juegos puede ayudar a abordar diferentes estilos de aprendizaje y mantener el entusiasmo.
- **Evaluación:** El docente debe evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes. Esto puede hacerse a través de observaciones, pruebas o proyectos relacionados con el juego. La retroalimentación obtenida puede guiar ajustes en futuras actividades lúdicas.
- **Flexibilidad:** Los docentes deben ser flexibles y estar dispuestos a adaptar las actividades lúdicas según las necesidades y respuestas de los estudiantes. A veces, el proceso de aprendizaje a través del juego puede llevar a nuevas direcciones inesperadas

En fin, es fundamental que los docentes abran todas las posibilidades para que desde el contexto educativo los niños hagan uso de las actividades lúdicas donde los niños adquieran los aprendizajes significativos y funcionales.

2.4.1 Metodología para el desarrollo de las actividades lúdicas

El desarrollo de actividades lúdicas en el ámbito educativo requiere una metodología adecuada para garantizar que estas actividades sean efectivas en términos de aprendizaje y participación de los estudiantes.

Según Justo de la Rosa (s.f), el docente debe tomar en cuenta lo siguiente para el desarrollo de las actividades lúdicas:

- **Coordinar las acciones de los niños**
- **Aclarar y cuestionar acciones**
- **Escuchar las sugerencias**
- **Propiciar el trabajo en grupos**
- **Invitar a la exploración**
- **Respetar el ritmo individual y grupal**
- **Valorar las acciones**
- **Incorporar y sugerir el uso de nuevas actividades y materiales (p. 49)**

A continuación, se presenta una metodología básica para el desarrollo de actividades lúdicas:

- **Identificación de objetivos de aprendizaje:** Antes de crear cualquier actividad lúdica, el docente debe tener objetivos de aprendizaje claros en mente. Estos objetivos deben estar alineados con el plan de estudios y las metas educativas.
- **Selección del juego o actividad lúdica:** Elija el juego o la actividad lúdica que mejor se adapte a los objetivos de aprendizaje y al grupo de estudiantes. Asegúrese de que el juego sea apropiado para la edad y el nivel de desarrollo de los estudiantes.
- **Contextualización del juego:** Integre el juego en el contexto del contenido académico que se está enseñando. Asegúrese de que el juego esté relacionado con los conceptos o habilidades que se desean enseñar.
- **Diseño de las reglas y estructura del juego:** Establezca reglas claras para el juego y asegúrese de que los estudiantes las comprendan. Defina cómo se jugará el juego y cómo se ganará o se completará

- Preparación de materiales y recursos: Reúna todos los materiales y recursos

86

necesarios para el juego. Asegúrese de tener todo lo que se necesita para que el juego se desarrolle sin problemas.

- Explicación a los estudiantes: Antes de comenzar el juego, explique a los estudiantes las reglas y el propósito del juego. Asegúrese de que todos comprendan lo que se espera de ellos.
- Juego y supervisión: Deje que los estudiantes jueguen y participen activamente en la actividad lúdica. Durante el juego, observe su participación y asegúrese de que sigan las reglas.
- Facilitación y preguntas reflexivas: Después de que el juego haya concluido, facilite una discusión reflexiva con los estudiantes. Pregunte sobre lo que han aprendido, cómo se sintieron durante el juego y cómo pueden aplicar lo aprendido en otras situaciones.
- Evaluación del aprendizaje: Evalúe el impacto del juego en el aprendizaje de los estudiantes. Puede utilizar evaluaciones formales o informales para medir el conocimiento adquirido.
- Ajustes y mejoras: Reflexione sobre la experiencia y considere posibles ajustes para futuras actividades lúdicas. La retroalimentación de los estudiantes también puede ser valiosa para mejorar las actividades.
- Variación y continuidad: Varíe las actividades lúdicas en el aula para mantener el interés de los estudiantes. Además, considere cómo puede incorporar el juego de manera continua en su planificación educativa.

- Documentación y compartición: Registre la experiencia y los resultados de las actividades lúdicas. Comparta las mejores prácticas con otros docentes y colegas.

2.5 Importancia de la lúdica en el primer grado

La lúdica en el primer grado de educación básica general es esencial para el desarrollo integral de los niños.

Esta actividad les proporciona una base sólida para el aprendizaje futuro, promueve habilidades sociales y emocionales, y les ayuda a disfrutar del proceso de adquirir conocimiento y habilidades. Por lo tanto, es importante que los educadores y padres fomenten el uso de la lúdica como una herramienta educativa efectiva en esta etapa crucial del desarrollo infantil.

En el primer grado de educación básica general, la lúdica no solo es importante desde la perspectiva académica, por lo cual es importante incorporarla de manera efectiva en el proceso educativo, brindando un ambiente enriquecedor y estimulante para los niños en esta etapa crucial de su educación.

En este nivel de escolaridad las actividades lúdicas a menudo involucran múltiples sentidos, lo que promueve un aprendizaje multisensorial. Esto significa que los niños pueden aprender a través de la vista, el tacto, el oído y otros sentidos, lo que enriquece su experiencia de aprendizaje.

Puesto que los niños en primer grado están en una etapa de descubrimiento y exploración, la lúdica les proporciona oportunidades para hacer preguntas, investigar y aprender a través de la experimentación.

El desarrollo de las actividades lúdicas en el primer grado de educación básica general tiene un impacto profundo y duradero en el desarrollo de los niños; propor-

88

cionando un entorno enriquecedor para aprender, experimentar, socializar y desarrollar habilidades esenciales para el éxito en la vida.

2.5.1 La lúdica en el planeamiento curricular

La inclusión de la lúdica en el planeamiento curricular es una estrategia pedagógica que busca integrar el juego y la diversión en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se reconoce ampliamente que el juego tiene un papel importante en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, por lo que su incorporación en el currículo puede tener beneficios significativos.

Sin embargo, es fundamental que esta incorporación se realice de manera planificada y que esté alineada con los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes. Además, los docentes desempeñan un papel crucial en la implementación exitosa de la lúdica en el aula, ya que deben diseñar y facilitar actividades que sean educativas y atractivas al mismo tiempo.

No obstante, los docentes pueden necesitar capacitación y apoyo para integrar eficazmente la lúdica en su enseñanza. Los programas de formación docente pueden proporcionar estrategias y recursos para que los educadores se sientan más cómodos y competentes al utilizar la lúdica en el aula.

La inserción de la lúdica en el currículo no debe ser esporádica. Debe ser parte de una planificación a largo plazo que considere cómo se integrarán las actividades a lo largo del año escolar y en diferentes materias.

2.5.1.1 El aula como espacio para la lúdica

El aula de clases es un contexto significativo en la vida escolar de los niños, ya que desde allí, es donde se desarrolla gran parte del tiempo de los alumnos, por ende es el lugar donde se debe sentir, placentero, con este, que lo invite a desarrollar las diferentes actividades que se le establezcan.

Las actividades lúdicas, dentro del aula son un conjunto de tácticas diseñadas por el docente para crear un contexto de armonía en los estudiantes que están sumergidos en el proceso de aprendizaje. Esta técnica busca que los alumnos se adapten a los temas, concedidos por los docentes utilizando el juego.

En la siguiente figura 19, se hace una mención desde nuestro punto de vista de la importancia del aula como espacio fundamental para las actividades lúdicas:

Figura 19. Importancia del aula como espacio fundamental para las actividades lúdicas



Las actividades lúdicas involucran a los alumnos de forma activa en el proceso de aprendizaje, permitiéndoles participar de forma más efectiva y comprometerse con el contenido, lo que puede aumentar su retención de información y comprensión.

De acuerdo a Fírvida Noy (2013):

Se debe partir de que la lúdica es toda actividad que proporcione alegría, placer, gozo, satisfacción, una dimensión del desarrollo humano y que debe tener una nueva concepción que no debe estar incluida sólo en el tiempo libre ni interpretada por la actividad de juego únicamente (p.5).

El aula de clases es un espacio fundamental para el desarrollo de actividades lúdicas en el proceso educativo. Estas actividades se refieren a la capacidad de jugar, explorar, experimentar y aprender de manera activa y placentera.

Integrar la lúdica en el aula de clases puede tener múltiples beneficios para los estudiantes, ya que fomenta un ambiente de aprendizaje más participativo, motivador y efectivo.

2.5.1.2 El patio escolar como espacio para el desarrollo de las actividades lúdicas

El patio escolar es otro espacio importante para el desarrollo de actividades lúdicas en el entorno educativo. Aprovechar el patio como un área de juego y aprendizaje puede tener numerosos beneficios para los estudiantes.

Las instalaciones escolares son un espacio lúdico, un lugar creado y pensado exclusivamente para que el niño satisfaga sus aspiraciones, necesidades y deseos. Estas actividades promueven el juego, la socialización, el ejercicio físico y el aprendizaje a través de la diversión.

91

De acuerdo a Goldschmied (2017), el espacio exterior debe posibilitar:

- **La actividad motriz: debe ofrecer la posibilidad de correr, trepar, moverse, rodar, columpiarse, arrastrarse, pedalear, etc.**
- **Desarrollo de juegos de fantasía: se deben ofrecer estos juegos con pequeñas estructuras como casetas, cabañas, túneles, entre otros.**
- **Experiencia con la naturaleza: los niños deben tener la posibilidad de observar fenómenos naturales, relacionados con los cambios climáticos y estacionales y con el crecimiento de los seres vivos (p. 120).**

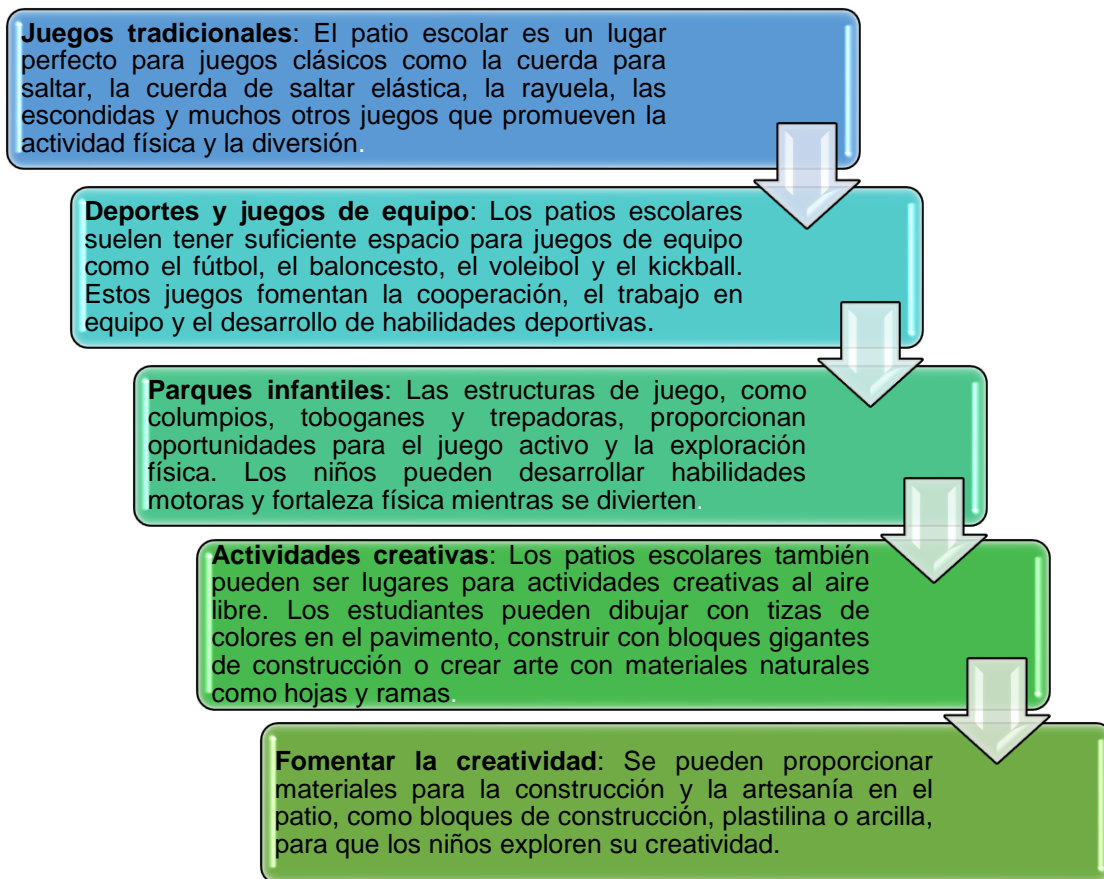
Si lugar a dudas, el patio escolar es un lugar para que el niño explore nuevas aventuras que favorezcan el desarrollo integral a través del juego.

El patio escolar es un lugar ideal para el desarrollo de actividades lúdicas y recreativas para los estudiantes.

Las actividades lúdicas en el patio no solo son divertidas, sino que también son beneficiosas para el desarrollo físico, social y emocional de los niños.

A través de la siguiente figura 20, mostramos desde nuestro punto de vista como el patio puede ser un lugar propicio para las actividades lúdicas:

Figura 20. El patio: lugar propicio para las actividades lúdicas



Las actividades lúdicas en el patio escolar no solo promueven la diversión y la recreación, sino que también son esenciales para el desarrollo integral de los niños. Estas actividades ayudan a mejorar las habilidades sociales, la coordinación, la resolución de problemas y la creatividad, al tiempo que

proporcionan un equilibrio saludable entre el tiempo de juego y el aprendizaje en el aula.

Según Bermejós Cabezas y Blázquez Contreras (2016), “los espacios exteriores de los centros escolares deben responder a una doble finalidad, acción-interven-

93

ción en la que el niño desarrolla aspectos cognitivos, psicomotores, perceptivos, sociales y afectivos” (p. 112)

En fin, la correcta organización del patio ayudará al alcance de un máximo rendimiento tanto del espacio como del beneficio que éste puede ofrecer a los alumnos para el desarrollo de habilidades y la potencialización del aprendizaje.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

A continuación se plasman los puntos más relevantes del Marco Metodológico

3.1 Fase I: Selección y descripción del escenario

3.1.1 El escenario

Para la elaboración del presente trabajo de grado doctoral se optó por estudiar a cuatro escuelas públicas ubicadas en el corregimiento del Barrio Norte de la ciudad de Colón, con el propósito de indagar el desarrollo de las actividades lúdicas en estudiantes de primer grado. Los centros educativos escogidos son:

- **Centro Educativo Básico General República del Paraguay:** Fundado el 30 de junio de 1923, está ubicado en la calle 1, avenida Meléndez en el Barrio Norte de la urbe colonense. En la actualidad la planta docente está conformada por 42 docentes distribuidos en el turno matutino y vespertino. Mantiene una matrícula de 642 estudiantes de los cuales 53 corresponden al primer grado que son atendidos por 2 docentes. El CEBG República del Paraguay cuenta con instalaciones amplias para la atención oportuna de los alumnos de la provincia de Colón.

- **Centro Educativo Básico General Carlos Clement:** Fundado el 13 de julio de 1955, se encuentra ubicada en Calle 1ra, paseo Demóstenes Arosemena, provincia de Colón, Distrito de Colon, Corregimiento de Barrio Norte. Ofrece educación inicial y primaria, cuenta con una matrícula total de 1003 estudiantes. El cuerpo docente está conformado por 63 maestros de los cuales 6 atienden a 134 discentes de primer grado en ambos turnos. Esta escuela lleva el nombre de

96

Carlos Clement en distinción al ilustre Don Carlos Clement, quien ejerció un papel muy significativo en la proeza separatista de nuestra república. Su distribución física consta de treinta aulas, cuenta además con un salón de innovación, biblioteca, kiosco escolar y un parque de entretenimiento.

- **Centro Educativo Básico General República Oriental del Uruguay:** Establecido en el año 1910 como la primera escuela de la provincia de Colón. La matrícula total es de 547 estudiantes de los cuales 80 corresponden a primer grado en ambos turnos. La planta docente está conformada por 36 de los cuales 4 atienden a los alumnos de primer grado.

- **Centro Educativo Básico General Enrique Geenzier:** Establecido en la provincia de Colón el 25 de agosto de 1944, en la actualidad el centro educativo mantiene una matrícula de 300 estudiantes, la cual es atendida por un total de 21 docentes de los cuales 2 atienden a dos grupos de 33 estudiantes de primer grado en el turno matutino.

Se consideraron estos cuatro centros escolares como aptos para llevar a cabo el estudio de casos y observar de cerca como los docentes de primer grado llevan a cabo las actividades lúdicas en beneficio de los alumnos.

3.1.2 Población

De acuerdo a Hernández Sampieri, et.al (2016), la población está compuesta por personas, animales, plantas y objetos que coinciden con una serie de especificaciones. La población debe ubicarse perfectamente en torno a las particularidades de contenido, lugar y tiempo (p.174).

97

Por otra parte para Arias (2016), la población es “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio” (p. 81).

La población para esta investigación, la conformaron 13 docentes de primer grado de cuatro escuelas de primaria de las escuelas ubicadas en el corregimiento del Barrio Norte de la ciudad de Colón. Además se escogió una muestra representativa de 100 estudiantes de primer grado a fin de observar los juegos realizados durante el tiempo del recreo.

Cuadro 5. Población del estudio

CENTROS EDUCATIVOS BÁSICOS GENERAL UBICADOS EN EL CORREGIMIENTO DEL BARRIO NORTE DE LA CIUDAD DE COLÓN							
Centro Educativo Básico República Paraguay	Educativo General del	Centro Educativo Básico Carlos Clement	Educativo General	Centro Educativo Básico Uruguay	Educativo General del	Centro Educativo Básico Enrique Geenzier	Educativo General
Docentes		Docentes		Docentes		Docentes	
2		6		4		1	
Alumnos de primer grado		Alumnos de primer grado		Alumnos de primer grado		Alumnos de primer grado	
100%		100%		100%		100%	

Fuente: Información proporcionada por cada centro educativo, 2023.

3.1.3 Participantes

Para el desarrollo del presente estudio, se tomó en cuenta al universo total de los docentes de primer grado de los cuatro centros educativos ubicados en el corregimiento del Barrio Norte de la ciudad de Colón, quienes tenían la labor de responder el cuestionario.

98

3.1.4 Tipo de muestra

Por otra parte se observó una muestra representativa del 100% de los estudiantes de primer grado de cada uno de los cuatro centros educativos básico general, con el propósito de evaluar a través de la Guía de Observación en el aula y en el patio con el propósito de recopilar información sobre las actividades lúdicas desarrolladas por los alumnos de primer grado.

3.2 Fase II: Variables

En el desarrollo de la investigación se plasman dos tipos de variables:

3.2.1 Variable 1. **Actividades Lúdicas**

- **Definición Conceptual**

Para Sutton-Smith (2017):

Es un conjunto diverso de comportamientos, interacciones y actividades que involucran la utilización de la imaginación, la creatividad y la experimentación, con un enfoque en el disfrute y la satisfacción intrínseca. Estas actividades pueden abarcar desde juegos estructurados con reglas claras hasta juegos no

estructurados, y pueden servir para diversos propósitos, como el aprendizaje, la expresión cultural, la resolución de problemas o simplemente la diversión. La esencia de las actividades lúdicas radica en su capacidad para proporcionar un espacio seguro y placentero para la exploración y la expresión personal, independientemente de los resultados o recompensas externas (p. 72).

- **Definición Operacional**

Las actividades lúdicas se definen operacionalmente como cualquier acción o

99

interacción humana que involucra el uso de la imaginación, la creatividad y la participación voluntaria en un contexto de diversión y entretenimiento. Estas actividades pueden manifestarse a través de juegos, deportes, rompecabezas, pasatiempos, recreación o cualquier forma de actividad en la que los participantes disfrutan y se involucran de manera activa, con un enfoque en la experimentación, la relajación y la satisfacción personal, sin un objetivo principal de obtener recompensas externas o cumplir con metas específicas.

3.2.2 Variable 2. **Importancia de las actividades lúdicas en estudiantes de primer grado**

- **Definición Conceptual**

Para Piaget (s.f) “las actividades lúdicas son fundamentales en la educación de los alumnos, ya que fomentan el aprendizaje de manera divertida y efectiva. Estas actividades se centran en áreas como la lectura, la escritura, las matemáticas y el desarrollo social” (p. 87)

- **Definición Operacional**

Impacto positivo en la retención de conocimientos de manera amena y divertida que influyen en la motivación y disfrute del aprendizaje.

3.3 Fase III: Descripción de los instrumentos

Para la recopilación de datos, se optó por la utilización de dos instrumentos

100

diseñados para tal fin, los cuales fueron previamente validados por expertos que consideraron como oportuno para la aplicación en docentes de primer grado de los cuatro centros educativos básicos generales ubicados en el Barrio Norte de la provincia de Colón. Los instrumentos son:

- **Cuestionario:** instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas diseñadas para recopilar información y datos específicos sobre un tema o problema de investigación. En el caso particular para esta investigación se estructuró el cuestionario con un total de 27 preguntas bajo la escala Likert (siempre, casi siempre, algunas veces, casi nunca y nunca).
- **Guía de Observación aula/patio:** instrumento diseñado para ayudar al observador a recopilar datos sistemáticos y relevantes sobre lo que ocurre en un aula o en el patio escolar. Estas guías se utilizan comúnmente en el ámbito educativo para evaluar diferentes aspectos del ambiente escolar, el comportamiento de los estudiantes, las interacciones entre docentes y alumnos, y otros elementos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje.

Es relevante mencionar que los instrumentos utilizados en esta investigación se validaron a través de docentes expertos en la temática.

3.4 Fase IV: Procedimiento

- **Fase I:**

Se realizó la validación de ambos instrumentos por parte de los docentes expertos en la temática.

101

Se aplicó el cuestionario a los docentes de primer grado de los cuatro centros educativos básico general ubicado en el Barrio Norte de la provincia de Colón.

Posteriormente se procedió a observar a los alumnos escogidos para tal fin. Para ello se observó las actividades realizadas en el aula y en el patio al momento del recreo, por lo que se utilizó la Guía de Observación de Aula/Patio.

- **Fase II:**

Una vez se cumplió con la aplicación de ambos instrumentos (cuestionario y guía de observación aula/patio), se inició con la propuesta de intervención basada en los resultados obtenidos.

Cuadro 6. Matriz de Consistencia

Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿Cuál es el impacto de la implementación de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes de primer grado en cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>En qué nivel las actividades lúdicas incorporadas en el entorno educativo de estudiantes de primer grado afectan su desarrollo cognitivo y socioemocional?</p> <p>¿Qué influencia ejerce la diversidad de actividades lúdicas en el nivel de motivación, participación y logros de aprendizaje en estudiantes de primer grado?</p> <p>¿Cuál es el papel del docente en la efectividad de las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo integral de habilidades en estudiantes de primer grado?</p> <p>¿Cuál es el impacto de las actividades lúdicas al aire libre en estudiantes de primer grado?</p>	<p>Proponer el diseño de una guía sobre actividades lúdicas que permiten lograr en los alumnos de primer grado un óptimo desarrollo cognitivo, emocional y social.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Elaborar y validar un instrumento que mida los conocimientos lúdicos en docentes de cuatro escuelas de la provincia de Colón.</p> <p>Identificar las necesidades de capacitación y recursos requeridos por los docentes de primer grado en cuatro escuelas de la Provincia de Colón para efectivamente incorporar actividades lúdicas en sus planes de enseñanza.</p> <p>Promover en los docentes de primer grado de cuatro escuelas de la Provincia de Colón el uso de las actividades lúdicas como parte del proceso formativo de los alumnos.</p> <p>Desarrollar una guía sobre actividades lúdicas que permiten lograr en los alumnos de primer grado un óptimo desarrollo cognitivo, emocional y social.</p>	<p>Variable 1. Actividades Lúdicas</p> <p>Variable 2. Importancia de las actividades lúdicas en estudiantes de primer grado</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Cualitativo</p> <p>ESTUDIO</p> <p>De casos</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>Docentes de cuatro centros educativos de la provincia de Colón y estudiantes de primer grado</p> <p>INSTRUMENTO Y TÉCNICAS</p> <p>Cuestionario</p> <p>Guía de Observación- Aula/Patio</p>

CAPITULO IV

CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE INTERVENCION: GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DOCENTES DE PRIMER GRADO DE LOS CENTROS EDUCATIVOS BÁSICO GENERAL DEL BARRIO NORTE DE LA CIUDAD DE COLÓN

4.1 Introducción

La educación es un proceso fundamental en la formación de las futuras generaciones, y los docentes desempeñan un papel crucial en este proceso. En particular, los maestros de primer grado son quienes tienen el privilegio de guiar a los niños en sus primeros pasos en el mundo del aprendizaje formal. Es en esta etapa donde se sientan las bases del amor por el conocimiento y el desarrollo de habilidades esenciales.

Sabemos que la enseñanza puede ser un desafío, pero también una experiencia enriquecedora y divertida tanto para los docentes como para los alumnos. Por esta razón, hemos diseñado esta guía que tiene como objetivo principal incorporar las actividades lúdicas como herramienta pedagógica efectiva en el aula de primer grado.

En esta guía, se presenta una amplia gama de actividades lúdicas diseñadas específicamente para ayudar a los docentes a crear un ambiente de aprendizaje estimulante y atractivo. Aprenderemos cómo utilizar juegos, actividades creativas y estrategias interactivas para fomentar el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes de primer grado de los Centros Educativos Básico General escogidos en el Barrio Norte de la ciudad de Colón.

Esta guía está diseñado para enriquecer sus habilidades como docentes de primer grado, brindándoles las herramientas y el conocimiento necesarios para crear un ambiente de aprendizaje en el que los niños se sientan emocionados por asistir a la escuela todos los días, donde juntos, exploraren el poder de la lúdica como un vehículo para el aprendizaje significativo y transformador.

La propuesta está estructurada de la siguiente manera: justificación, objetivo general y específico, las áreas de intervención, el desarrollo de la propuesta y los procedimientos.

4.2 Justificación

La formulación de la Propuesta de Intervención: Guía de Actividades Lúdicas para docentes de primer grado de los Centros Educativos Básico General del barrio norte de la ciudad de Colón, ofrecerá múltiples beneficios tanto para los maestros como para los estudiantes. A continuación se enumeran algunos argumentos que justifican la realización de la guía:

- Mejora del aprendizaje: Las actividades lúdicas son una herramienta eficaz para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ayudan a los estudiantes a retener información de manera más efectiva, fomentando la comprensión y la retención de conceptos, y haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y memorable.
- Motivación y compromiso: Las actividades lúdicas hacen que las clases sean más atractivas y divertidas, lo que puede aumentar la motivación de los estudiantes para aprender. Los docentes que utilizan estrategias lúdicas suelen experimentar un mayor compromiso por parte de sus alumnos.

- Cumplimiento de objetivos curriculares: Una guía en actividades lúdicas puede demostrar cómo estas estrategias se pueden integrar de manera efectiva en el currículo existente y ayudar a alcanzar los objetivos educativos establecidos.
- Desarrollo de habilidades socioemocionales: Las actividades lúdicas pueden promover el desarrollo de habilidades socioemocionales como la colaboración, la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos. Estas habilidades son esenciales en la formación integral de los estudiantes.
- Reducción del estrés y el aburrimiento: Las actividades lúdicas pueden ayudar a reducir el estrés tanto de los docentes como de los estudiantes, ya que rompen la monotonía de las clases tradicionales y proporcionan un ambiente más relajado.
- Adaptación a diferentes estilos de aprendizaje: La guía en actividades lúdicas pueden enseñar a los docentes a adaptar su enseñanza para satisfacer las necesidades de diversos estilos de aprendizaje, permitiendo un enfoque más inclusivo y personalizado.
- Mejora de las relaciones maestro-estudiante: Participar en actividades lúdicas junto con los estudiantes puede ayudar a fortalecer la relación entre el docente y los niños. Esto crea un ambiente de aula más positivo y favorable para el aprendizaje.

4.3 Objetivos

En la Propuesta de Intervención: Guía de Actividades Lúdicas para docentes de primer grado de los Centros Educativos Básico General del barrio norte de la ciudad de Colón, se plantean dos tipos de objetivos, el general y los específicos que se describen a continuación:

4.3.1 Objetivo General

- Promover estrategias lúdicas que ayuden a los docentes a facilitar la comprensión y retención del aprendizaje por parte de los estudiantes de primer grado.

4.3.2 Objetivo Específico

- Familiarizar a los docentes con el concepto de actividades lúdicas y su importancia en el primer grado.
- Proporcionar a los docentes una variedad de estrategias y recursos de actividades lúdicas adaptadas a las necesidades para alumnos de primer grado.
- Promover la creatividad y la adaptación de actividades lúdicas a los contenidos curriculares.
- Ayudar a los docentes a desarrollar habilidades para guiar y facilitar actividades lúdicas de manera efectiva, promoviendo la participación activa de los estudiantes.
- Fomentar la colaboración entre docentes de primer grado para compartir ideas, recursos y experiencias relacionadas con las actividades lúdicas.

4.4 Desarrollo de la propuesta

La propuesta de intervención: Guía de actividades lúdicas para docentes de primer grado, conlleva una serie de etapas que hacen posible el logro de los objetivos planteados para asegurar su efectividad. A continuación se plasman cada una de las fases:

- **Identificación de necesidades:** En base a los resultados obtenidos del cuestionario se identifican las necesidades que presentan los docentes concernientes a las actividades lúdicas.
- **Definición de objetivos:** Se establece objetivos claros para la elaboración de la guía.
- **Diseño de la guía:** Se estructura el contenido de la guía y las áreas a abordar en ella.



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS



**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: GUÍA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS PARA DOCENTES DE PRIMER GRADO**

**DE LOS CENTROS EDUCATIVOS BÁSICO GENERAL DEL BARRIO NORTE DE LA
CIUDAD DE COLÓN**



ELABORADO POR

NORIS ORTÍZ DE MEJÍA



PANAMÁ, 2023



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

1. Cómo docente de primer grado que debo conocer sobre las actividades lúdicas
2. Importancia de las actividades lúdicas para el aprendizaje
3. Cómo aprenden los niños
4. Actividades lúdicas para trabajar en el aula
 - 4.1 El área cognitiva
 - 4.2 El área psicomotora
 - 4.3 El área afectiva
 - 4.4 El área social
5. Actividades lúdicas para desarrollarse en el patio escolar
6. Recomendaciones finales

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a un emocionante mundo de juegos, risas y aprendizaje destinados a los docentes que atienden niños de primer grado.

A través de esta guía de actividades lúdicas, se pretende dar las herramientas básicas para inspirar la curiosidad, fomentar la creatividad y convertir el proceso de aprendizaje en una emocionante aventura.

Cursar el primer grado es un momento crucial en el desarrollo de un niño, y nuestro enfoque es hacer que este viaje educativo sea inolvidable y gratificante. Creemos firmemente que el aprendizaje y el juego son inseparables, y que al mezclar ambos ingredientes, los alumnos pueden descubrir un mundo de posibilidades y conocimiento de manera alegre y estimulante.

Dentro de estas páginas, encontrarás una colección de actividades diseñadas específicamente para niños de primer grado. Cada actividad ha sido seleccionada y adaptada cuidadosamente para ayudar a los pequeños exploradores a desarrollar habilidades esenciales, a cultivar su curiosidad innata ya nutrir su amor por el aprendizaje. Desde actividades lúdicas al aire libre que promueven la cooperación hasta proyectos artísticos que despiertan su imaginación, cada actividad se ajusta a su nivel de desarrollo y los desafíos de una manera divertida y educativa.

1

Cómo docente que debo conocer?

Como docente, es importante que tengas un buen entendimiento de las actividades lúdicas y cómo éstas pueden beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje

Las actividades lúdicas son aquellas actividades que se realizan con un enfoque en el juego y la diversión.



Beneficios de las actividades lúdicas

Promueven el aprendizaje activo

Fomentan la creatividad y la imaginación

Ayudan a desarrollar habilidades sociales

Mejoran la concentración y la atención

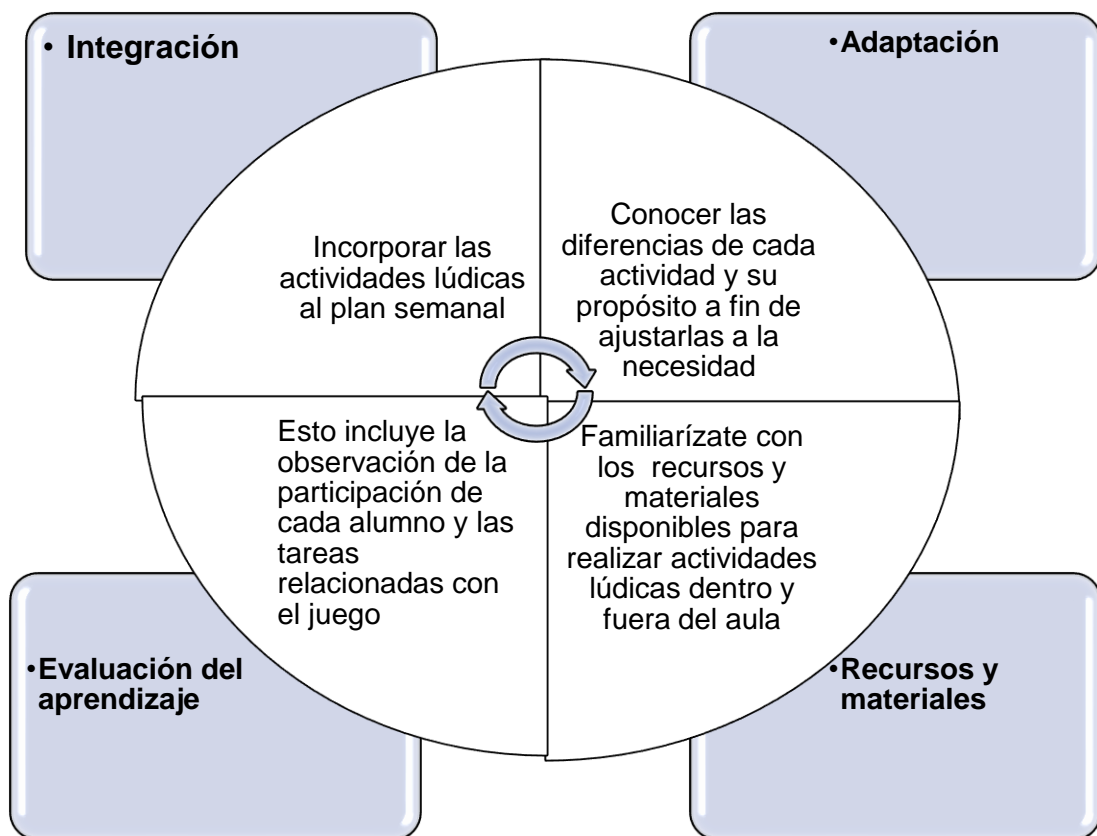
Facilitan la adquisición de conocimientos de manera significativa

Tipos de Actividades Lúdicas

- Juegos de mesa
- Cuentacuentos
- Juegos en equipo
- Juegos al aire libre
- Arte y manualidades
- Rompecabezas y acertijos
- Actividades artísticas y creativas
- Simulaciones y juegos de aprendizaje
- Juego de roles
- Otros

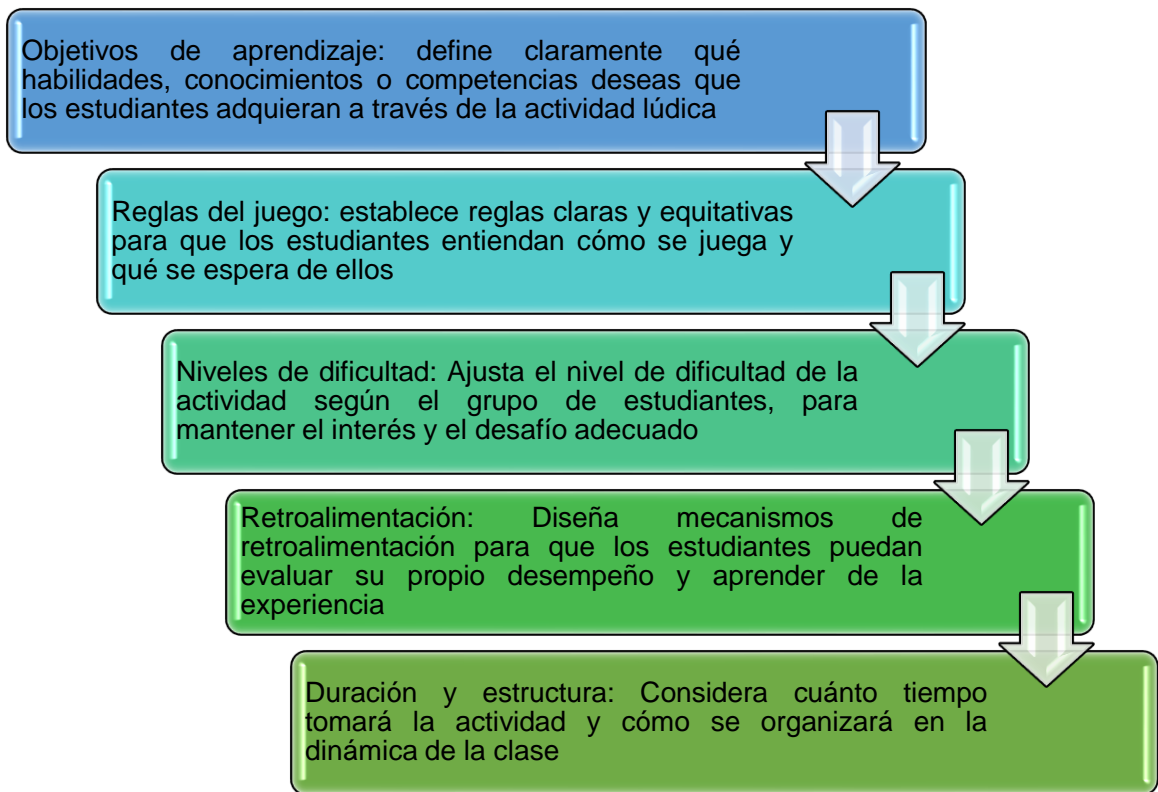
Qué más debo conocer?

Para lograr una buena efectividad de las actividades lúdicas debes considerar:



Diseño de Actividades Lúdicas

A la hora de diseñar actividades lúdicas ten en cuenta lo siguiente:



2

Importancia de las actividades lúdicas para el aprendizaje

Las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el aprendizaje, especialmente en la educación infantil y en la educación a lo largo de toda la vida. A continuación, se destacan algunas de las razones por las cuales las actividades lúdicas son importantes para el aprendizaje:

Motivación: El juego y la diversión intrínseca de las actividades lúdicas motivan a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Cuando los estudiantes disfrutan lo que están haciendo, están más dispuestos a comprometerse y

Aprendizaje activo: Las actividades lúdicas promueven un aprendizaje activo, en el cual los estudiantes participan de manera práctica. Esto les permite experimentar conceptos de manera tangible y aplicar lo que han aprendido en situaciones del mundo real.

Desarrollo de habilidades sociales: Muchas actividades lúdicas involucran interacción social, lo que fomenta el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la colaboración, la empatía y la resolución de conflictos.

Creatividad y pensamiento crítico: Los juegos y las actividades lúdicas a menudo requieren que los estudiantes resuelvan problemas, piensen de manera creativa y tomen decisiones estratégicas. Estas habilidades son esenciales para el aprendizaje y el éxito en la vida.

Fomento de la autoconfianza y la autoestima: El éxito en las actividades lúdicas y juegos puede aumentar la autoconfianza de los estudiantes, lo que influye positivamente en su actitud hacia el aprendizaje en general.

Retención de conocimientos: Las experiencias lúdicas suelen ser memorables. Los estudiantes tienden a recordar mejor lo que han aprendido a través de juegos y actividades prácticas en comparación con la memorización de datos o conceptos abstractos.

Promoción de la curiosidad: Las actividades lúdicas a menudo despiertan la curiosidad y el interés de los estudiantes, lo que puede llevarlos a buscar más información y aprender de manera independiente.

Durabilidad del aprendizaje: Debido a la participación activa y la diversión asociada con las actividades lúdicas, el aprendizaje adquirido a través de ellas tiende a perdurar a lo largo del tiempo, en lugar de ser olvidado rápidamente.

Ahora más que nunca los niños necesitan jugar y como docentes está en nuestras manos dotar a los alumnos de un bagaje de juegos con el objetivo de volver a ver a los infantes correr, reír y cantar, de tal manera que desarrollen una buena autoestima.



Las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños de primer grado al promover su crecimiento cognitivo, emocional, social y físico.



Desarrollo cognitivo: las actividades lúdicas fomentan la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad, lo que ayuda a los niños a desarrollar habilidades cognitivas importantes.



Coordinación y habilidades motoras: Juegos, actividades deportivas y juegos al aire libre mejoran la coordinación motora y el equilibrio de los niños



Desarrollo social: Los juegos en grupo fomentan la cooperación, la comunicación y la construcción de relaciones. Los niños aprenden a trabajar en equipo, a compartir y a resolver conflictos.



Aprendizaje motivado: Las actividades lúdicas hacen que el aprendizaje sea divertido y emocionante, lo que puede fomentar la motivación y el interés en la escuela y el aprendizaje en general.



Desarrollo del lenguaje: Los juegos que implican la comunicación, como los juegos de roles o juegos de mesa, ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades lingüísticas y vocabulario.



Habilidades para la vida: A través del juego, los niños adquieren habilidades esenciales, como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la gestión del tiempo, que les servirán a lo largo de sus vidas.

3

Cómo aprenden los niños

Es importante destacar que cada niño es único y puede aprender de manera diferente. Algunos pueden tener estilos de aprendizaje preferidos, como el aprendizaje visual, auditivo o kinestésico. A continuación, se describen algunas de las formas clave en que los niños aprenden:

Observación y modelado: Los niños aprenden observando a las personas a su alrededor, especialmente a sus padres, hermanos, maestros y otros adultos.

Refuerzo y retroalimentación: Los niños aprenden a través del refuerzo positivo y la retroalimentación. La retroalimentación constructiva también les ayuda a corregir errores y mejorar.

Experiencia personal: La experiencia directa es una de las formas más efectivas de aprendizaje. Los niños aprenden al explorar su entorno, manipular objetos y experimentar las consecuencias de sus acciones.

Resolución de problemas: Los niños desarrollan habilidades de resolución de problemas a medida que enfrentan desafíos y obstáculos en la vida cotidiana.

Motivación intrínseca: Los niños son naturalmente curiosos y tienen una motivación intrínseca para aprender sobre el mundo que les rodea.

Actividades lúdicas para trabajar en el aula: área cognitiva, psicomotora, afectivo, social



Las actividades lúdicas son herramientas efectivas para el desarrollo integral de los niños en áreas como lo social, cognitivo, psicomotora y afectiva. A continuación te presento algunas actividades que pueden promover el desarrollo en estas áreas

Actividades lúdicas para trabajar el área cognitiva



Juego # 1

Este sencillo juego que puede ser útil para desarrollar diversas habilidades cognitivas, como la memoria, la concentración y la resolución de problemas

- Nombre del juego: ***Encuentra el par***
- Objetivo: Desarrollar la memoria y la concentración al buscar pares de cartas iguales.
- Materiales necesarios: Tarjetas o fichas con imágenes (pueden ser dibujos, números, letras, etc.).
- Un espacio de juego, como una mesa.

Instrucciones



Preparación:

Dibuja o imprime dos copias de varias tarjetas con imágenes en cartulina.

Asegúrate de tener al menos dos copias de cada imagen.

Mezcla las tarjetas y colócalas en una cuadrícula boca abajo en la mesa.



Juego:

El primer jugador elige dos tarjetas y las da vuelta para que todos las vean.

Si las dos tarjetas son iguales, el jugador se las queda y obtiene un punto.

Si no son iguales, debe darles la vuelta nuevamente y recordar dónde estaban.



Luego, el siguiente jugador continúa y repite el proceso.

El juego continúa hasta que todas las tarjetas hayan sido emparejadas.

El ganador es el jugador que tenga más pares de tarjetas al final del juego.



Consejos:

Puedes adaptar el juego a las habilidades de los niños cambiando el número de tarjetas o la dificultad de las imágenes.

A medida que los niños mejoren en el juego, puedes aumentar la dificultad agregando más tarjetas.

Asegúrate de elogiar y reforzar el esfuerzo y la concentración de los niños durante el juego.

Juego # 2

Nombre del juego: *¿Qué falta?*



- **Objetivo:** Desarrollar la observación, la atención y la resolución de problemas.
- **Materiales necesarios:** Una colección de objetos pequeños o tarjetas con imágenes.
- **Preparación:**

Reúne una variedad de objetos pequeños o tarjetas con imágenes. Pueden ser objetos cotidianos como un lápiz, una goma de borrar, una pelota, un juguete, etc.

Coloca algunos de los objetos o tarjetas en una bandeja o mesa de juego.

- **Juego:**



Muestra la bandeja con los objetos o tarjetas a los niños durante un corto período de tiempo, por ejemplo, 30 segundos.

Luego, cubre la bandeja o quita algunos de los objetos/tarjetas y pide a los niños que observen y recuerden qué objetos faltan o han sido cambiados.

Los niños deben decir cuáles objetos faltan o cuáles han cambiado.

Puedes aumentar la dificultad aumentando el número de objetos en la bandeja o cambiando varios objetos a la vez.

Consejos

- ✓ Puedes hacer el juego más desafiante aumentando el tiempo que tienen para observar la bandeja antes de cubrirla.
- ✓ También puedes utilizar tarjetas con imágenes en lugar de objetos físicos.
- ✓ Anima a los niños a describir los objetos o imágenes que recuerdan para fomentar su lenguaje y habilidades de observación.



Juego # 3



Nombre del juego: Laberinto de números

➤ **Objetivo:** Fomentar la resolución de problemas, la lógica y la coordinación visio espacial.

➤ **Materiales necesarios:** Papel grande, marcadores de colores, regla.

Preparación:

Dibuja un laberinto en un papel grande. Deja suficiente espacio para que los niños puedan moverse a través de él.

En el laberinto, coloca números en varios puntos, como 1, 2, 3, etc., a lo largo de la ruta.

En el punto de inicio, dibuja un círculo con la palabra "Inicio", y en el punto final, dibuja un círculo con la palabra "Fin".



Juego:

- ✓ El objetivo del juego es que los niños encuentren la ruta correcta a través del laberinto, recolectando los números en orden ascendente, desde el 1 hasta el número final.
- ✓ Los niños deben seguir la ruta trazada con un lápiz o marcador, asegurándose de no cruzar las líneas del laberinto ni tocar las paredes.
- ✓ Si un niño se equivoca y toca una pared o sigue una ruta incorrecta, debe regresar al último número que recolectó y continuar desde allí.
- ✓ El juego termina cuando los niños llegan al número final siguiendo la ruta correcta.

Consejos:



- ✓ Aumenta la complejidad del laberinto a medida que los niños adquieran más habilidades. Puedes hacer el laberinto más grande o agregar obstáculos.
- ✓ Anima a los niños a pensar estratégicamente antes de tomar decisiones en el laberinto.
- ✓ Puedes cronometrar el tiempo que les toma a los niños completar el laberinto para agregar un elemento competitivo, o simplemente enfocarte en la resolución de problemas.
- ✓ Este juego más complejo ayudará a los niños a desarrollar habilidades cognitivas avanzadas como la planificación, la lógica y la resolución de problemas, al tiempo que los mantendrá comprometidos en una actividad desafiante y divertida.

Juego # 4



Nombre del Juego: "Construcción de Mundos Imaginarios"

Materiales necesarios: Bloques de construcción (LEGO, Mega Bloks, bloques de madera, etc.). Figuras de acción, muñecos, o cualquier tipo de juguete que represente personajes.

Un espacio de juego lo suficientemente grande para la construcción.

Instrucciones:

Paso 1: Preparación

Reúne los materiales necesarios y organízalos en el espacio de juego.

Paso 2: Explicación del juego

Explica a los niños que van a construir su propio mundo imaginario utilizando bloques de construcción y personajes.

Anímalos a pensar en un tema o historia para su mundo mientras juegan.



Paso 3: Creación del Mundo Imaginario

Cada niño elige un espacio en el área de juego y comienza a construir su mundo imaginario. Pueden usar los bloques para crear paisajes, edificios, vehículos, o lo que deseen.

También pueden colocar figuras de acción o muñecos en su mundo para representar personajes.

Anímalos a ser lo más creativos posible, experimentando con diferentes diseños y combinaciones de bloques.

Paso 4: Historia y Juego de Roles

Una vez que hayan construido sus mundos, anímales a crear una historia que se desarrolle en ese entorno imaginario.

Los niños pueden asumir roles y jugar como personajes dentro de su mundo. Fomenta la interacción y la narración de la historia entre los participantes.

Paso 5: Cambios y Evolución

A medida que avanza el juego, los niños pueden realizar cambios en sus mundos imaginarios, agregando elementos nuevos o modificando la historia según lo deseen.

La flexibilidad y adaptación son parte integral de este juego creativo.



Paso 6: Compartir y Reflexionar

Una vez que hayan jugado durante un tiempo, invítales a compartir sus mundos imaginarios con el grupo.

Pueden hablar sobre la historia que crearon, los desafíos que enfrentaron y las soluciones creativas que encontraron.

Paso 7: Continuación

Si lo desean, los niños pueden continuar con la misma historia en futuras sesiones de juego, o pueden comenzar un mundo completamente nuevo.

Docente tenga en cuenta que este juego fomenta la creatividad al permitir que los niños construyan sus propios mundos imaginarios y creen historias dentro de ellos. Les brinda la oportunidad de experimentar con la construcción, la narración y el juego de roles, al mismo tiempo que desarrollan habilidades de resolución de problemas y pensamiento creativo.

Juego # 5

Nombre del Juego: "Arte de Collage"

Materiales necesarios: Revistas viejas, catálogos, folletos, y cualquier material impreso que puedan recortar.

Tijeras de seguridad (con las puntas redondeadas) para los niños.

Pegamento en barra o pegamento líquido no tóxico.

Hojas de papel en blanco o cartulina.

Marcadores, crayones, lápices de colores y otros materiales de arte (opcional).



Instrucciones:

Paso 1: Preparación

Reúne todos los materiales y organízalos en un área de juego designada.

Paso 2: Explicación del juego

Explica a los niños que van a crear un collage, que es una obra de arte que se hace pegando recortes de imágenes y textos en un papel para formar una composición creativa.

Anímales a pensar en un tema o una historia para su collage mientras trabajan.

Paso 3: Selección de Recortes

Los niños comienzan por hojear las revistas y recortar imágenes, palabras o cualquier cosa que les llame la atención.

Pueden elegir recortes relacionados con su tema o simplemente seleccionar lo que les inspire.



Paso 4: Composición Creativa

Los niños pegan los recortes en una hoja de papel en blanco o cartulina utilizando el pegamento.

Pueden organizar los recortes de manera creativa para contar una historia o expresar una idea.

Paso 5: Personalización y Detalles

Si lo desean, los niños pueden agregar detalles adicionales a su collage utilizando marcadores, crayones, lápices de colores, etc.

Esto les permite personalizar su obra de arte y fomenta la creatividad.

Paso 6: Compartir y Reflexionar

Una vez que hayan terminado sus collages, invítales a compartir sus obras con el grupo.

Pueden hablar sobre lo que representan sus collages y por qué eligieron ciertos elementos.

Paso 7: Exposición de Arte

Crea una "exposición de arte" exhibiendo los collages en una pared o superficie para que todos puedan apreciarlos.

Este juego fomenta la creatividad al permitir que los niños exploren y expresen sus ideas a través de la creación de collages. Les da la libertad de elegir y organizar elementos visuales para contar una historia, representar sus intereses o simplemente experimentar con la composición artística. Además, promueve la habilidad de toma de decisiones, la coordinación motora y la comunicación.

Actividades lúdicas para trabajar el área psicomotora



Juego # 6
Carrera de obstáculos

Materiales necesarios: Conos o cualquier objeto que sirva como obstáculos (por ejemplo, pelotas, juguetes, almohadas, etc.).

Una cuerda larga o cinta adhesiva para marcar un "sendero".

Una pizarra o papel y marcadores.



Preparación:

Marca un camino en el suelo en un área grande, como el patio de recreo o el aula. Puedes usar una cuerda larga o cinta adhesiva para hacerlo.

Coloca los obstáculos (conos u otros objetos) a lo largo del camino de manera intermitente.

Explicación:

Reúne a los niños y explícales que van a participar en una carrera de obstáculos.

Haz una lista de las reglas básicas del juego en la pizarra o en un papel.

Ejemplo de reglas: "Correrán a lo largo del camino marcado mientras evitan tocar los obstáculos".

"Si tocan un obstáculo, deben regresar al principio del camino y comenzar de nuevo".

"El niño que complete el recorrido en el menor tiempo posible es el ganador".

Juego:

Divide a los niños en grupos pequeños o déjalos jugar individualmente, dependiendo del espacio disponible y el número de obstáculos.

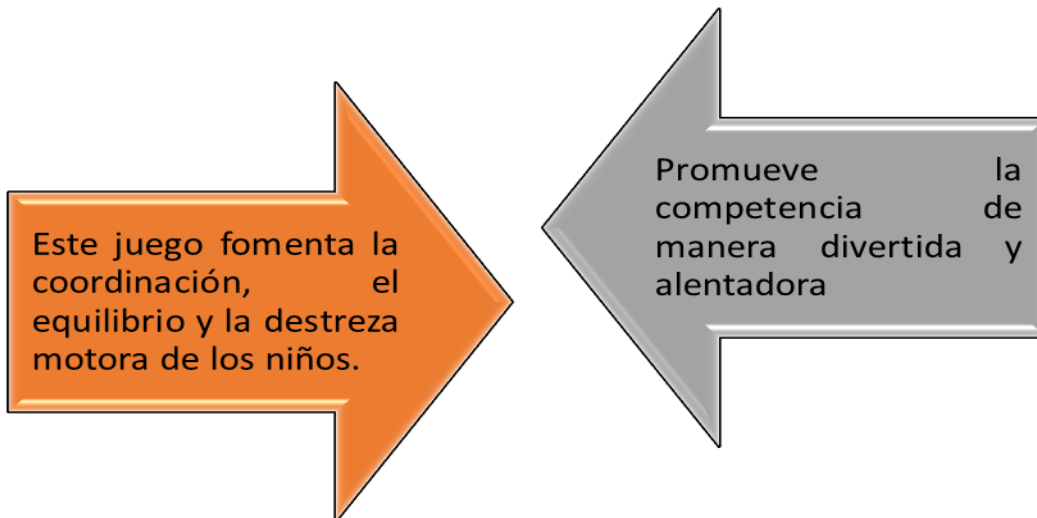
Un adulto o un niño mayor puede supervisar el juego y tomar tiempos.

Cada niño debe correr a lo largo del camino esquivando los obstáculos y regresar al inicio si toca uno.

Anota los tiempos de cada niño o equipo.

Premiación:

Al final del juego, puedes otorgar pequeños premios o reconocimientos a los niños que hayan tenido el mejor tiempo o hayan demostrado mejoras en su coordinación motora.



Asegúrate de supervisar el juego para garantizar la seguridad de los niños y ajusta la dificultad de los obstáculos según las habilidades de los participantes.

Juego # 7***Caza del tesoro sensorial***

Materiales necesarios: Una variedad de objetos con diferentes texturas, formas y tamaños (por ejemplo, pelotas, peluches, bloques de construcción, figuras de plástico, conchas, tela áspera, tela suave, etc.).

Bolsas opacas o pañuelos para vendar los ojos.

Una lista de objetos (pueden ser imágenes o palabras) que los niños deben buscar.

**Preparación:**

Coloca los objetos con texturas diferentes en un área segura y abierta, como un rincón del aula o el patio.

Crea una lista de objetos que los niños deben encontrar. Puedes usar imágenes o palabras para representar los objetos.

Explicación:

Reúne a los niños y explícales que van a participar en una emocionante caza del tesoro.

Muestra la lista de objetos que deben encontrar y asegúrate de que todos la entiendan.

Juego:

Divide a los niños en equipos o permite que jueguen individualmente, según tus preferencias y el número de niños.

Un adulto o niño mayor actúa como el "guía" o "facilitador" del juego.

El facilitador selecciona un objeto de la lista y coloca un niño en un lugar donde no pueda ver los objetos.

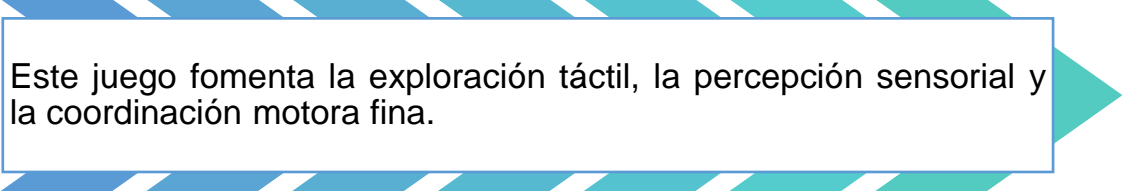
El niño con los ojos vendados debe tocar y explorar los objetos en busca del que coincide con la descripción dada por el facilitador.

Cuando el niño encuentra el objeto correcto, el facilitador selecciona el siguiente objeto y continúa el juego hasta que se encuentren todos los objetos de la lista.

Premiación:

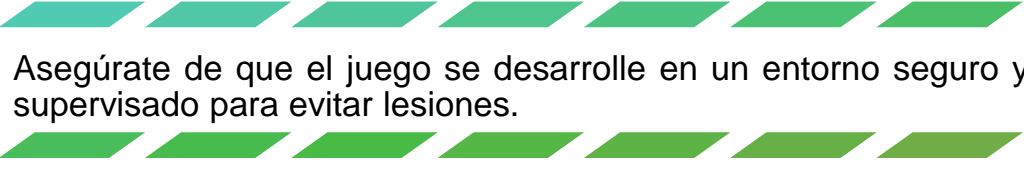
Al final del juego, puedes otorgar premios o reconocimientos a los niños o equipos que hayan encontrado todos los objetos en menos tiempo o con mayor precisión.

Docente ten en cuenta que:



Este juego fomenta la exploración táctil, la percepción sensorial y la coordinación motora fina.

Los niños tendrán la oportunidad de experimentar diferentes texturas y formas mientras se divierten.



Asegúrate de que el juego se desarrolle en un entorno seguro y supervisado para evitar lesiones.

Juego # 8***Circuito de obstáculos en el aula***

Materiales necesarios: Conos pequeños o marcadores de suelo.

Cintas adhesivas de colores.

Almohadas o cojines.

Pelotas de espuma o globos desinflados.

Hojas de papel y cintas adhesivas para crear "ríos" en el suelo.

Sillas u otros objetos estables que los niños puedan rodear.

**Preparación:**

Coloca conos pequeños o marcadores en el aula para marcar el recorrido del circuito de obstáculos.

Usa cintas adhesivas de colores para crear pistas o senderos en el suelo.

Coloca almohadas o cojines en el suelo para que los niños puedan saltar sobre ellos.

Distribuye pelotas de espuma o globos desinflados en el suelo para que los niños los esquiven.

Crea "ríos" en el suelo usando hojas de papel y cintas adhesivas para que los niños los crucen.

Coloca sillas u otros objetos estables para que los niños los rodeen o pasen por debajo.

Explicación:

Reúne a los niños y explícales que van a participar en un emocionante circuito de obstáculos en el aula que les ayudará a desarrollar sus habilidades psicomotoras.

Muestra la lista de obstáculos que deben superar.

138

Juego:

Divide a los niños en equipos pequeños o permite que jueguen individualmente, dependiendo de tu preferencia y el espacio disponible en el aula.

Cada equipo o niño debe comenzar en un punto de inicio.

Cuando das la señal de inicio, los niños deben recorrer el circuito de obstáculos, siguiendo el recorrido marcado y superando cada obstáculo de acuerdo con la lista.

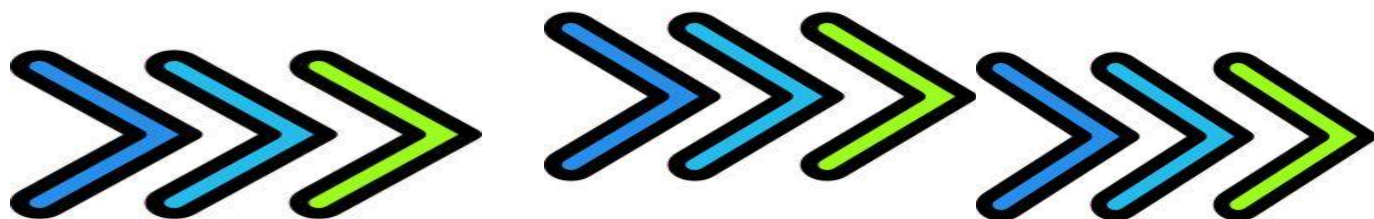
El equipo o niño que complete el circuito en el menor tiempo gana.

Premiación:

Al final del juego, puedes otorgar premios o reconocimientos al equipo o niño que complete el circuito en el menor tiempo.

También puedes premiar la coordinación y el equilibrio en la superación de obstáculos.

Este juego fomenta la coordinación motora gruesa, el equilibrio y la concentración de los niños mientras se divierten en un entorno controlado.



Juego # 9***Carrera de números***

Materiales necesarios: Números grandes (papel, cartón o tela) del 1 al 10 (o más, dependiendo de la edad de los niños).

Cinta adhesiva.

Un espacio amplio en el aula.

Preparación:

Coloca los números grandes en diferentes lugares del aula. Puedes pegarlos en las paredes, en el suelo o en muebles.

Marca un área de inicio y una línea de meta con cinta adhesiva.

Explicación:

Reúne a los niños y explícales que van a participar en una emocionante "Carrera de números" que les ayudará a desarrollar su coordinación motora y reconocimiento numérico.

Juego:

Divide a los niños en equipos o permíteles jugar individualmente, dependiendo de tu preferencia y el espacio disponible.

Cada niño o equipo debe comenzar en el área de inicio.

Cuando das la señal de inicio, los niños deben buscar y tocar los números en orden, desde el 1 hasta el número más alto que hayas colocado.

Por ejemplo, si usas números del 1 al 10, deben tocar primero el 1, luego el 2, y así sucesivamente, hasta llegar al último número.

Los niños deben regresar a la línea de inicio después de tocar el último número.

Premiación:

Al final del juego, puedes otorgar premios o reconocimientos al niño o equipo que complete la "Carrera de números" en el menor tiempo.

También puedes premiar la precisión en la secuencia numérica y la atención a los detalles.



Este juego combina la actividad física con el aprendizaje numérico, ayudando a los niños a desarrollar su coordinación motora fina y su capacidad para reconocer y secuenciar números



Asegúrate de supervisar el juego para garantizar la seguridad y adapta la dificultad según la edad y las habilidades de los niños.

Actividades lúdicas para trabajar el área afectiva



Juego # 10
Emo aventura

Objetivo:

Ayudar a los niños a identificar y expresar sus emociones, así como fomentar la empatía y la comprensión de las emociones de los demás.



Materiales necesarios:

Tarjetas con diferentes emociones (feliz, triste, enojado, asustado, sorprendido, etc.).

Un sombrero o caja para ocultar las tarjetas.

Pizarra o papel y marcadores.

Preparación:

Escribe diferentes emociones en las tarjetas (una emoción por tarjeta).

Coloca las tarjetas en un sombrero o caja.

Instrucciones para los niños:

Forma un círculo con los niños.

Explícales que van a embarcarse en una "Emo-Aventura", donde explorarán diferentes emociones.

Un niño comienza eligiendo una tarjeta del sombrero sin mostrarla a los demás.

El niño debe expresar la emoción representada en la tarjeta a través de gestos faciales, movimiento corporal y sonidos, pero sin decir la palabra que describe la emoción.

Adivinanza de emociones:

Los otros niños deben adivinar de qué emoción se trata. Pueden hacer preguntas como "¿Estás feliz?", "¿Estás triste?" o "¿Estás enojado?".

Cuando adivinan correctamente, el niño que mostró la emoción puede explicar por qué se siente así en ese momento.

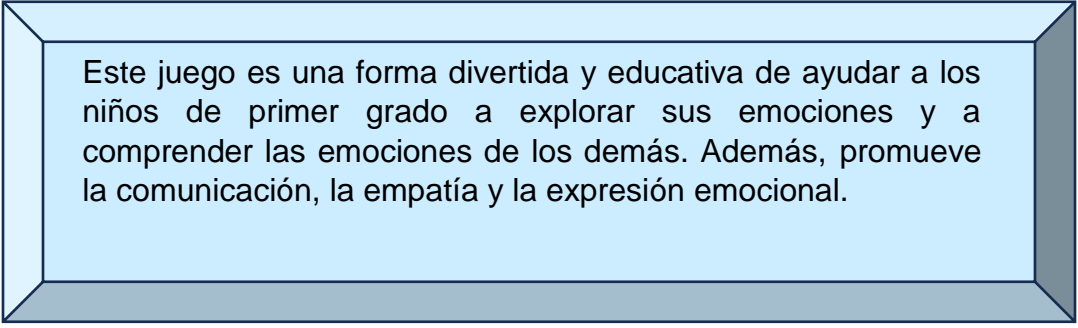
Reflexión:

Después de cada ronda, discute con los niños sobre la emoción que exploraron. Pregunta a los niños cómo se sienten cuando experimentan esa emoción y cuándo han experimentado esa emoción en sus propias vidas.

Anima a los niños a compartir sus propias experiencias emocionales, promoviendo la empatía y la comprensión entre ellos.

Sigue el juego:

Continúa el juego con otros niños eligiendo tarjetas y representando diferentes emociones.



Este juego es una forma divertida y educativa de ayudar a los niños de primer grado a explorar sus emociones y a comprender las emociones de los demás. Además, promueve la comunicación, la empatía y la expresión emocional.

Juego # 11***El tren de las emociones*****Objetivo**

Ayudar a los niños a identificar y expresar sus emociones, así como fomentar la empatía y la comunicación.

Materiales necesarios: Tarjetas con diferentes emociones (feliz, triste, enojado, asustado, sorprendido, etc.).

Un cartel o papel grande con la imagen de un tren y vías férreas.

Pegamento y tijeras.

Marcadores y papel en blanco.

Preparación:

Dibuja un tren en un cartel o papel grande y dibuja vías férreas en el suelo (puedes usar cinta adhesiva para simularlas).

Recorta tarjetas con diferentes emociones y pégalas en el frente del tren.

Instrucciones para los niños:

Reúne a los niños en un círculo cerca del tren y las vías férreas.

Explícales que están a punto de embarcarse en un viaje en el "Tren de las Emociones".

Cada niño selecciona una tarjeta de emoción sin mostrarla a los demás.

Expresión emocional:

Pídeles a los niños que suban al tren uno por uno y actúen como si fueran pasajeros que expresan esa emoción. Pueden usar gestos, expresiones faciales, palabras o sonidos para hacerlo.

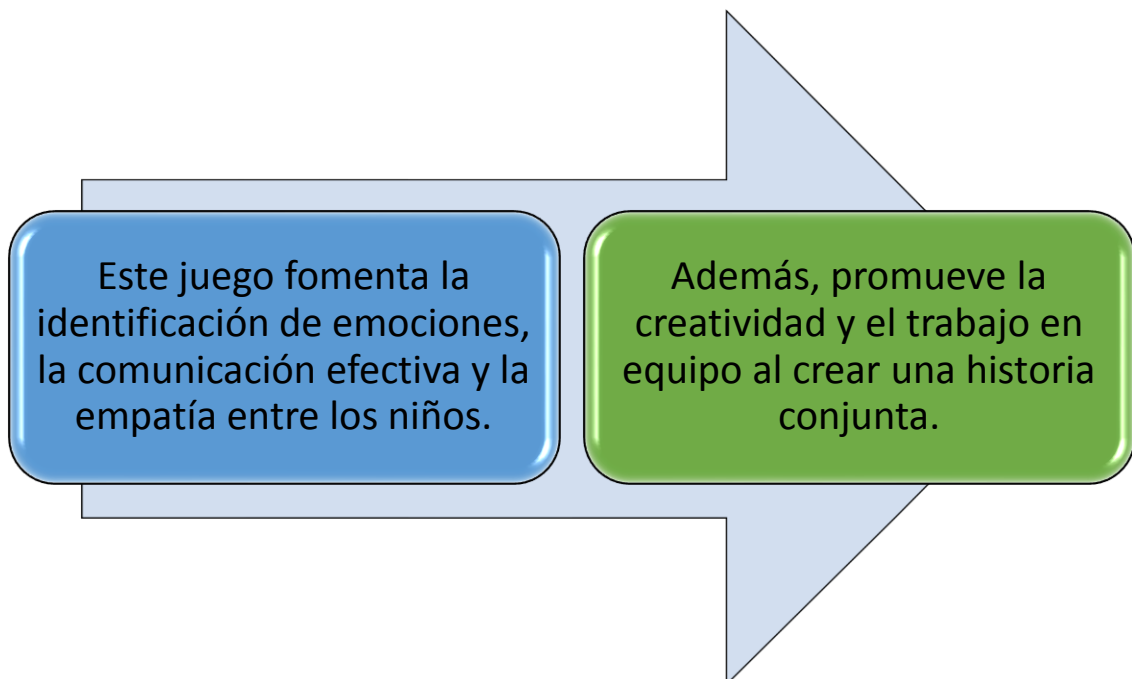
Comunicación:

Una vez que todos los niños hayan representado su emoción, pueden compartir con el grupo por qué se sienten de esa manera en ese momento.

Anima a los demás a hacer preguntas o dar apoyo a quien está expresando la emoción.

Creación de historias:

Después de que todos los niños hayan compartido, invítalos a trabajar juntos para crear una historia en la que el tren viaje por diferentes emociones. Cada niño puede contribuir a la historia representando su emoción en un segmento del viaje.



Juego # 12***Emo-puzle***

Objetivo: Ayudar a los niños a identificar y expresar sus emociones, así como fomentar la empatía y la comprensión de las emociones de los demás.

Materiales necesarios: Imágenes o tarjetas con diferentes emociones (feliz, triste, enojado, asustado, sorprendido, etc.).

Un tablero grande o espacio en el suelo para ensamblar los emoticones.

Cinta adhesiva.

Preparación:

Dibuja o imprime imágenes de diferentes emociones en tarjetas separadas. Deben ser lo suficientemente grandes para que los niños las vean con facilidad.

Coloca las tarjetas con las emociones en un área separada del espacio de juego.

**Instrucciones para los niños:**

Explícales a los niños que se trata de un juego de emoticones y que tienen que ensamblar un puzle gigante de emociones.

Montaje del puzle:

Extiende el tablero grande o utiliza el espacio en el suelo para formar un puzle gigante. Dibuja una forma en el tablero (puede ser un círculo, un cuadrado, etc.) y divídelo en secciones iguales, como si fuera un puzle gigante.

Coloca una tarjeta con una emoción en cada sección del puzle.

Selección de emociones:

Invita a un niño a seleccionar una tarjeta de emoción y describirla. Puede hablar sobre por qué alguien podría sentir esa emoción.

Ensamblaje del puzle:

Una vez que el niño ha explicado la emoción, debe colocar la tarjeta en la sección del puzle correspondiente. Los niños trabajarán juntos para armar el puzle gigante de emociones.

Comunicación:

Continúa seleccionando tarjetas de emociones y discutiendo cada una antes de colocarlas en el puzle.

Anima a los niños a hacer preguntas y compartir sus propias experiencias relacionadas con las emociones.

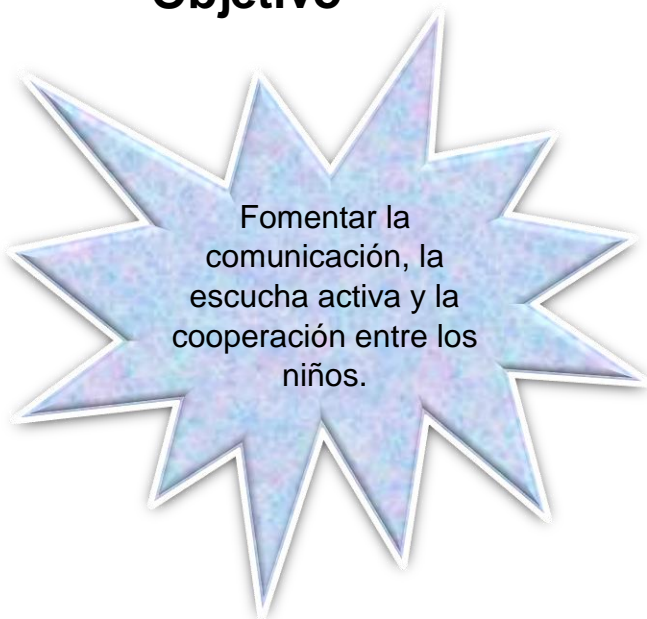


Este juego fomenta la identificación de emociones, la comunicación efectiva y la colaboración entre los niños mientras trabajan juntos para armar el puzle gigante de emociones. También promueve la empatía al hablar sobre por qué las personas pueden sentir diferentes

emociones en diversas situaciones.

Actividades lúdicas para trabajar el área social



Juego # 13***El Teléfono Descompuesto*****Objetivo****Materiales necesarios:**

Un grupo de niños (idealmente, al menos 5 o más).

Espacio suficiente para que los niños se sienten en un círculo.

Indicaciones:

Forma un círculo con los niños y siéntalos en sillas o en el suelo.

Elige a un niño para comenzar el juego. Este niño pensará en una oración o frase simple y susurrará esa frase al oído del niño a su derecha.

El niño que recibió la oración debe susurrar lo que oyó al siguiente niño a su derecha, y así sucesivamente. Cada niño debe repetir lo que oyó sin agregar ni quitar palabras.

El juego continúa hasta que la oración haya pasado por todos los niños y llegue de nuevo al niño que la comenzó.

El niño que comenzó el juego revela la oración original, y se compara con la versión final que se obtuvo al final del círculo.

El juego de "El Teléfono Descompuesto" es divertido y, al mismo tiempo, enseña a los niños sobre la importancia de escuchar y comunicarse de manera efectiva. Puedes repetir el juego varias veces con diferentes frases u oraciones para seguir practicando. También es una oportunidad para discutir la importancia de escuchar con atención y cómo los malentendidos pueden ocurrir en la comunicación.

Este juego fomenta habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y la empatía, y es adecuado para niños de primer grado.

151 Juego # 14

"La Tienda de Comestibles"

Este juego de roles es excelente para fomentar la cooperación, la comunicación y la resolución de problemas entre los niños.

Puedes configurar una tienda de comestibles ficticia en el aula y asignar roles a los niños.

Instrucciones:

Configura una zona de juego que simule una tienda de comestibles. Puedes usar cajas vacías, etiquetas de precios y alimentos de juguete o imágenes de alimentos.

Asigna roles a los niños:

Puedes tener un cajero, un comprador, un encargado de reponer los productos y otros roles según la cantidad de niños en el juego.

El cajero puede recibir el dinero de los compradores y darles cambio, mientras que el comprador selecciona productos y los coloca en su "carrito de compras".

Fomenta la comunicación entre los niños. Los compradores deben hacer preguntas al cajero sobre los precios, y el cajero debe responder amablemente. Los niños también pueden interactuar entre sí cuando un producto está agotado, y el encargado de reponer productos debe ayudar a reabastecer el estante.

Después de un tiempo de juego, pueden intercambiar roles para que todos tengan la oportunidad de experimentar diferentes roles.

•Este juego promueve la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas

1

•Además de enseñarles a los niños sobre el funcionamiento de una tienda y la importancia de ser amables y cooperativos

2

• También es una forma divertida de fomentar habilidades sociales esenciales en niños de primer grado.

3

Juego # 15

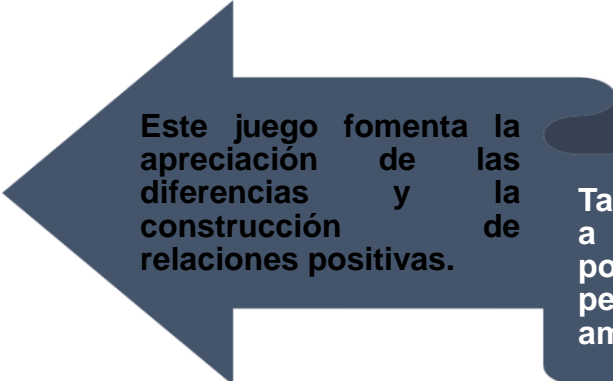
"Los complementos"

Instrucciones:

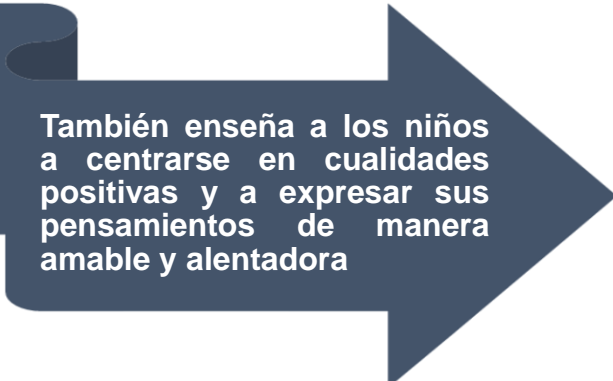
Divide a los niños en parejas y entrégales una hoja de papel y lápices de colores o crayones.

Explica a los niños que deben dibujar un retrato de su compañero, pero con un giro: en lugar de simplemente dibujar una imagen exacta de la apariencia física, deben resaltar los rasgos o detalles que más les gusten de su compañero. Por ejemplo, pueden destacar una sonrisa encantadora, ojos expresivos, una prenda de vestir especial, o cualquier otro aspecto que les parezca especial.

Anima a los niños a compartir por qué eligieron resaltar esos aspectos y qué



Este juego fomenta la apreciación de las diferencias y la construcción de relaciones positivas.



También enseña a los niños a centrarse en cualidades positivas y a expresar sus pensamientos de manera amable y alentadora

Actividades lúdicas para trabajar en el patio



Título del juego: "Carrera de sacos"

Materiales necesarios:

Sacos de tela (pueden ser sacos de patatas o sacos de carreras).

Un área de juego al aire libre o en un gimnasio.

Preparación:

Marca una línea de inicio y una línea de meta en el suelo, con suficiente espacio entre ellas para que los niños puedan saltar en los sacos.

Coloca los sacos de tela en la línea de inicio.

Explicación:

Reúne a los niños y explícales que van a participar en una divertida carrera de sacos que ayudará a desarrollar su coordinación y equilibrio.

Juego:

Divide a los niños en dos equipos.

Cada equipo se alinea detrás de la línea de inicio.

Cuando das la señal de inicio, el primer niño de cada equipo debe entrar en un saco y saltar hacia la línea de meta.

Los niños deben saltar en los sacos, manteniendo los pies dentro de ellos y sin caerse. Si un niño cae, puede levantarse y continuar saltando en el saco.



Una vez que un niño llega a la línea de meta, se quita el saco y corre de regreso a su equipo.

El siguiente niño en la fila toma el saco y repite el proceso.

Premiación:

Al final del juego, puedes otorgar premios o reconocimientos al equipo que complete la carrera en el menor tiempo.

También puedes reconocer a los equipos por su espíritu deportivo y su habilidad para mantener el equilibrio en los sacos.

Este juego fomenta la coordinación, el equilibrio y la fuerza en las piernas. Además, es una actividad divertida que atrae a los niños y promueve la competencia amistosa. Asegúrate de supervisar el juego para evitar lesiones y ajusta la distancia de la carrera según la edad y las habilidades de los niños.

Título del juego: "Caza del tesoro en movimiento"

Materiales necesarios:

Tarjetas o imágenes de objetos (pueden ser dibujos simples de objetos cotidianos).

Cinta adhesiva para marcar áreas de búsqueda.

Espacio de juego al aire libre o en un aula grande.

Preparación:

Coloca las tarjetas o imágenes de objetos en diferentes lugares del espacio de juego, dentro de un área designada.

Marca áreas de búsqueda separadas con cinta adhesiva.

Crea una lista de los objetos que los niños deben encontrar y marca cada objeto con un número para facilitar la referencia.

Explicación:

Reúne a los niños y explícales que van a participar en una caza del tesoro en movimiento.

Muestra la lista de objetos que deben encontrar y explica las reglas básicas del juego.

Juego:

Divide a los niños en equipos pequeños o permite que jueguen individualmente, dependiendo de tus preferencias y el espacio disponible.



Cada equipo o niño debe comenzar en una de las áreas de búsqueda designadas.

Cuando das la señal de inicio, los niños deben moverse de un área de búsqueda a otra para encontrar los objetos específicos de la lista.

Cuando encuentren un objeto, deben llevarlo de vuelta a su área de búsqueda y colocarlo en un lugar designado.

Continúan buscando objetos hasta que hayan encontrado todos los objetos de la lista.



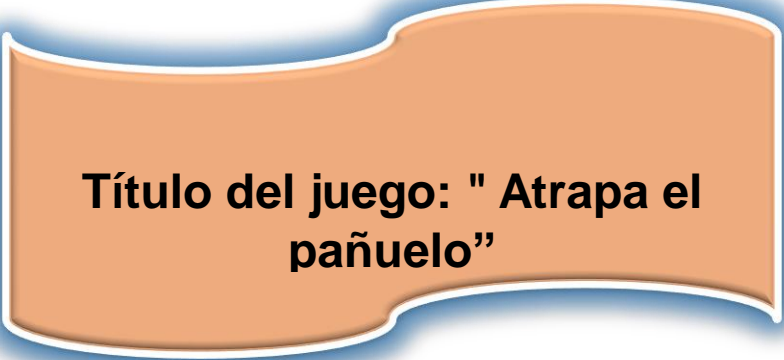
Premiación:

Al final del juego, puedes otorgar premios o reconocimientos a los niños o equipos que hayan encontrado todos los objetos en menos tiempo.

También puedes premiar la observación y el trabajo en equipo.

Este juego fomenta la coordinación motora gruesa y la actividad física, así como la observación y la resolución de problemas

Los niños se divertirán mientras desarrollan sus habilidades motrices y cognitivas.

A decorative orange box with a white border and a blue glow effect, containing the title of the game.

Título del juego: " Atrapa el pañuelo"

Materiales necesarios:

Dos pañuelos (pueden ser trapos, camisetas u objetos similares de colores contrastantes).

Conos o cintas adhesivas para marcar los territorios.

Un cronómetro.

Número de jugadores: Puede ser jugado por equipos de 4 a 10 personas, dependiendo del tamaño del grupo.

Instrucciones:

Divide a los jugadores en dos equipos: Equipo A y Equipo B.

Marca dos territorios separados en el patio de la escuela utilizando conos o cintas adhesivas. Cada equipo tendrá su propio territorio y un pañuelo escondido en su territorio.

El objetivo del juego es que cada equipo capture el pañuelo del equipo contrario sin ser atrapado.

Establece un límite de tiempo para el juego, por ejemplo, 20-30 minutos.

Cada equipo elige un lugar en su territorio para esconder su pañuelo de manera que sea visible, pero no demasiado obvia.

Cuando comienza el juego, los jugadores de cada equipo intentan cruzar al territorio del otro equipo, encontrar su pañuelo y llevarla de vuelta a su propio territorio sin ser atrapados por los jugadores del equipo contrario.

Si un jugador es tocado por un miembro del equipo contrario mientras está en territorio enemigo, debe regresar al territorio de su propio equipo y comenzar de nuevo.

El equipo que logre capturar el pañuelo del equipo contrario y llevarla de vuelta a su territorio dentro del tiempo establecido gana el juego.

Consejos adicionales:

Fomenta la estrategia y la comunicación entre los miembros del equipo para planificar ataques y defensas.

Puedes añadir reglas adicionales, como "prisioneros" que pueden ser rescatados por sus compañeros de equipo.

"Atrapa el pañuelo" es un juego emocionante que combina estrategia y actividad física, y promueve la cooperación y el espíritu de equipo.

Recomendaciones finales

Desarrollar actividades lúdicas con niños de primer grado es fundamental para su aprendizaje y desarrollo integral. Aquí tienes algunas recomendaciones finales para que las tomes en cuenta siempre:

- **Conoce a tus alumnos:** Antes de diseñar actividades lúdicas, conoce las necesidades e intereses individuales de tus alumnos. Esto te permitirá adaptar las actividades para que sean relevantes y motivadoras.
- **Establece reglas claras:** Asegúrate de que los niños comprendan las reglas del juego y las normas de comportamiento desde el principio. Esto fomenta un ambiente seguro y respetuoso.
- **Variedad en las actividades:** Ofrece una amplia gama de actividades lúdicas, incluyendo juegos de mesa, actividades al aire libre, juegos de construcción, actividades artísticas, etc. La variedad mantiene el interés y promueve habilidades diversas.
- **Fomenta la cooperación:** Diseña actividades que requieran que los niños trabajen en equipo. Esto les ayudará a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación y la resolución de conflictos.
- **Flexibilidad:** Prepárate para ajustar las actividades según las necesidades y el progreso de los estudiantes. Algunas actividades pueden requerir más tiempo o menos, dependiendo de la dinámica del grupo.

- **Promueve la creatividad:** Anima a los niños a ser creativos en sus enfoques y soluciones. Permíteles experimentar y explorar sin miedo al error.
- **Proporciona retroalimentación positiva:** Reconoce los esfuerzos y logros de los niños. La retroalimentación positiva fomenta la autoestima y la motivación.
- **Sé un facilitador:** En lugar de dirigir todas las actividades, sé un guía que apoya el juego autodirigido. Esto permite a los niños tomar decisiones y aprender a gestionar su tiempo de manera efectiva.
- **Seguridad siempre:** Asegúrate de que el entorno donde se desarrollan las actividades sea seguro. Supervisa a los niños en todo momento, especialmente en actividades al aire libre.
- **Escucha a los niños:** Pregunta a los niños sobre sus experiencias y sus preferencias. Esto te ayudará a adaptar tus actividades y a mantener su entusiasmo.
- **Mantén la diversión en el centro:** La diversión es la clave para que los niños se involucren y aprendan de manera efectiva. Asegúrate de que las actividades sigan siendo atractivas y emocionantes.
- Recuerda que las actividades lúdicas no solo son divertidas, sino que también promueven el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños de primer grado.

Al seguir estas recomendaciones, podrás crear un entorno enriquecedor que inspire el amor por el aprendizaje y el juego en tus alumnos.

INFOGRAFÍA DE FIGURAS

<https://i.pinimg.com/originals/7d/69/2d/7d692db326c116195342518d73d964a7.jpg>

<https://www.pinterest.es/carmemocellin3/>

<https://www.pinterest.es/pin/324329610676711280/>

https://www.vecteezy.com/vector-art/5112421-cartoon-kids-playing-soccer-ball?utm_source=pinterest&utm_medium=social

https://br.freepik.com/vectores-premium/menino-deslizando-no-parque_3891136.htm?epik=dj0yJnU9WDQyMFJ2OVAwTjRIU1kzX3J2QTVuWjgtYWE2QU Nkc1AmcD0wJm49bVEyNUltdndRQkZWQWhMRzlsbl9qZyZ0PUFBQUFBR1IURDZN

<https://www.pinterest.es/pin/571464640221530453/>

<https://www.pinterest.es/pin/609463762086986387/>

<https://www.pinterest.es/pin/247275835783513036/>

<https://www.pinterest.es/pin/178384835260499952/>

<https://www.pinterest.es/pin/532128512221262923/>

<https://www.pinterest.es/pin/12384967719746651/>

<https://www.pinterest.es/pin/931330397942364575/>

<https://www.pinterest.es/pin/458452437084428542/>

<https://www.pinterest.es/pin/68750331802216209/>

<https://www.pinterest.es/pin/844002786399036834/>

<https://losbesosnacieronparamalgastarse.blogspot.com/2016/03/juegos-para-pensar-abn.html>

<https://www.pinterest.es/pin/8655424280011963/>

<https://www.pinterest.es/pin/693343305147788889/>

https://www.google.com/search?q=para+tener+en+cuenta&sca_esv=4311176b70626813&rlz=1C1CHZN_esPA980PA980&udm=2&biw=1600&bih=739&ei=rw0TZqHclYH7wbkPrKqGkAQ&ved=0ahUKEwjh78_cg7GFAxWBfTABHSyVAUIQ4dUDCBA&uact=5&oq=para+tener+en+cuenta&gs_lp=

<https://www.pinterest.es/pin/648096202630477609/>

<https://www.pinterest.es/pin/827114287824616993/>

<https://www.pinterest.es/pin/674836325404859321/>

<https://www.pinterest.es/pin/613685886706941230/>

https://www.google.com/search?q=re cuerda&sca_esv=4311176b70626813&rlz=1C1CHZN_esPA980PA980&udm=2&biw=1600&bih=739&ei=fRcTZsTkKa6KwbkP27yLuAk&ved=0ahUKEwiEI8aJjbGFaxUuRTABHVseApcQ4dUDCBA&uact=5&oq=re cuerda&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiCHJIY3VlcmRhMgoQABiABBiKBRhDMgUQABiABDIFEAAyGaqYBRAAGIAEMgUQABiABDIFEAAyGaqYBRAAGIAESJ08UL0bWKQ2cAN4AJABAjgBhQGgAZwlqgEDMC45uAEDyAEA-AEBmAlLoALgCKgCAMICCBAAAGIAEGLEDwgINEAAyGaqYigUYQxixA5gDAogGAZIHaziuOaAH1TM&sclient=gws-wiz-serp#vhid=Fcvp2QwqthBHKM&vssid=mosaic

<https://www.pinterest.es/pin/807481408203034991/>

<https://www.pinterest.es/pin/366761963415717374/>

https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1a+jugando+con+cubo&sca_esv=4311176b70626813&rlz=1C1CHZN_esPA980PA980&udm=2&biw=1600&bih=739&ei=uBoTZqmLBNj5wbkPz4GU-AQ&ved=0ahUKEwipx8yTkLGFaxXYfDABHc8ABU8Q4dUDCBA&uact=5&oq=ni%C3%B1a+jugando+con+cubo&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiFm5pw7FhIGp1Z2FuZG8gY29uIGN1Ym8yBRAAGIAEMgUQABiABDIFEAAyGARI2CZQ_RpY_RpwAngAkAEAmAFxoAFxqgEDMC4xuAEDyAEA-AEB-AECmAlCoAJ6qAlAwgIKEAAyGaqYigUYQ5gDAYgGAZIHAEuMaAHggI&sclient=gws-wiz-serp#vhid=-xvStXEJrl73-M&vssid=mosaic

https://www.google.com/search?q=mesa+con+papeles+de+colores&sca_esv=4311176b70626813&rlz=1C1CHZN_esPA980PA980&udm=2&biw=1600&bih=739&ei=9BsTZob3M8aCkvQPgoOF-AU&ved=0ahUKEwiGwdOqkbGFaxVGgYQIHJBAV8Q4dUDCBA&uact=5&oq=mesa+con+papeles+de+colores&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiG21lc2EgY29uIHBhcGVsZXMgZGUgY29sb3Jlc0ikLFCuDFiIJ3ADeACQAQCYAYABoAHUC6oBBDAuMTO4AQPIAQD4AQGYAgOgAt0BwglIKEAAyGaqYigUYQ8ICBRAAGIAEwgIGEAAyCBgewgIEEAAYHpgDAIlgGAZIHAEuMqAH6QY&sclient=gws-wiz-serp#vhid=d6lj20MOfvlojM&vssid=mosaic

https://www.google.com/search?q=ni%C3%B1os+saltando+llantas&sca_esv=4311176b70626813&rlz=1C1CHZN_esPA980PA980&udm=2&biw=1600&bih=739&ei=CBwTZpnuA-z6wbkPvriD2A0&oq=ni%C3%B1os+saltando+ll&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiEm5pw7FvcyBzYWx0YW5kbyBsbCoCCAAYBRAAGIAESluEVAAWN5UcAV4AJABAZgBgwGgAeUTq

gEEMC4yMrgBAcgBAPgBAZgCE6AC-
Q_CAggQABiABBixA8ICDhAAGIAEGloFGLEDGIMBwgIKEAAYgAQYigUYQ8ICDRAAGIA
EGloFGEMYSQOYAwCSBwQyLjE3oAeWWw&sclient=gws-wiz-
serp#vhid=7yq_BWapGqotLM&vssid=mosaic

<https://www.pinterest.es/pin/607915649692289124/>

<https://www.pinterest.es/pin/12103492733152473/>

<https://www.pinterest.es/pin/428404983294516867/>

<https://www.pinterest.es/pin/2392606046464113/>

<https://www.pinterest.es/pin/535435843212207915/>

<https://www.pinterest.es/pin/626563366896525773/>

<https://www.pinterest.es/pin/670614200783964399/>

<https://www.pinterest.es/pin/726838827376941843/>

<https://www.pinterest.es/pin/752382681511410957/>

CAPÍTULO V

CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1 Análisis y discusión de los resultados

En este capítulo se presentan los resultados de los instrumentos aplicados agrupados en las categorías anotadas a continuación:

5.1.1 Generalidades (ítem 1 a 10)

El 100% de las docentes de estudio fueron mujeres; de éstas el 69.2% había obtenido un solo título, mientras que el 30.8% informó que poseía más de un título universitario. El título más alto alcanzado es a nivel de maestría y solo el 15.4% informa poseerlo. Por otro lado, el 30.8% son profesionales de la educación egresados de la Escuela Normal, no así el resto, que posee estudios universitarios, en el caso de Profesorado, de dos a tres años universitarios (es una carrera técnica, con 15.4% de las docentes), Licenciatura, de cuatro a cinco años (38.5% de las docentes).

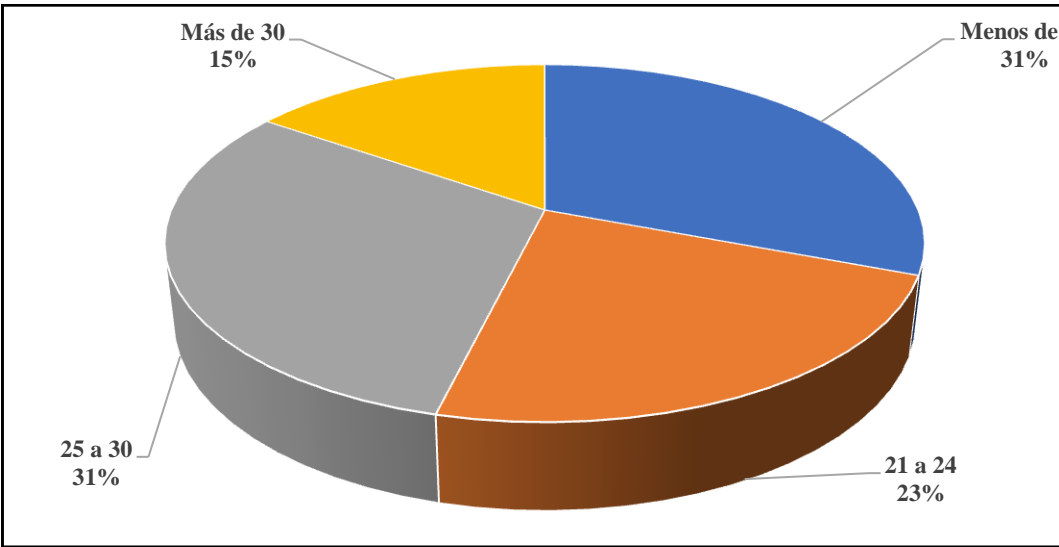
Tabla 1. Título más alto obtenido por las docentes de estudio

Título	Número	Porcentaje
TOTAL	13	100.0
Maestro egresado de la escuela normal	4	30.7
Profesorado en educación primaria	2	15.4
Licenciado en educación	2	15.4
Licenciado en educación primaria	3	23.1
Maestría en docencia superior	2	15.4

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

Las encuestadas permiten inferir amplia experiencia docente pues la variable años de servicio osciló entre los 12 y 43 años. El intervalo con más docentes está comprendido en aquellas entre 12 y 19 años (31%) y las que llevan en el sistema más de 20 años son el 69%, lo cual es una mayoría robusta (se entiende que para los primeros grados se utilice docentes con mayor experiencia y vocación de atender niños pequeños).

Gráfica 1. Título más alto obtenido por las docentes de estudio



Fuente: Tabla 1

Los ítems orientados a conocer las generalidades de las actividades lúdicas que rodean a las docentes revelan lo que se muestra en la Tabla N° 2. Parece haber un conocimiento meridiano del tema y débil motivación. Apunta este hallazgo a que las docentes no perciben que las actividades lúdicas sean esenciales para el desarrollo integral de los niños; lo que podría estar señalando otra dimensión a considerar en la intervención. Pocos conocen la actividad en el recreo de los niños (13.1%); sólo un 46.1% aplica actividades lúdicas en la labor docente; sólo un 38.5% ve que se están perdiendo los juegos tradicionales; todas consideran que se pueden recuperar los juegos tradicionales, pero en escasa medida opina un 84.6%; y sólo el 7.7% considera esencial el uso de actividades lúdicas en el desarrollo integral del niño.

Tabla 2. Generalidades de las actividades lúdicas como las perciben los docentes sujetos de estudio.

Ítem	En Gran Medida	En Escasa Medida	Nunca
5. ¿Sabe usted a qué juegan los niños durante el recreo?	3	10	0
6. ¿La práctica de las actividades lúdicas (juegos y rondas), tienen un espacio dentro de la labor educativa que usted desarrolla?	6	6	1
7. ¿Cree que el uso de los juegos y rondas en la escuela se está perdiendo con el paso del tiempo?	5	8	0
8. ¿Considera que se pueden recuperar las actividades lúdicas (juegos tradicionales y rondas) en la escuela?	2	11	0
9. ¿Considera esencial el uso de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de sus alumnos?	1	12	0

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

Los docentes perciben que las materias en que son más aplicables las actividades orden descendente, son: Educación Física (92.3%), Expresiones Artísticas (84.6%), Matemática (76.9%), Religión (69.2%), Ciencias Naturales (69.2%). Llama la atención que menos de la mitad (46.2%) de las docentes considera viable el uso de actividades lúdicas en Inglés y Ciencias Sociales. Otro aspecto para retomar en la intervención.

Tabla 3. Asignaturas en que deberían utilizarse las actividades lúdicas

Ítem	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Español	10	76.9	3	23.1
Matemática	10	76.9	3	23.1
Religión, Moral y Valores	9	69.2	4	30.8
Ciencias Sociales	6	46.2	7	53.8
Ciencias Naturales	9	69.2	4	30.8
Inglés	6	46.2	7	53.8
Educación Física	12	92.3	1	7.7
Expresiones Artísticas	11	84.6	2	15.4

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

5.1.2 Uso de actividades lúdicas (ítem 11 a 23)

Al respecto del uso de las actividades lúdicas, se agrupan las respuestas de siempre y casi siempre como una sola para el análisis de cada ítem más sencillo. Así tenemos que el 61.5% de las docentes considera las infraestructuras cónsonas con las actividades lúdicas; el 84.6% opina que los estudiantes tienen la oportunidad de hacer actividades lúdicas mediante ejercicios físicos.

El 53.8% opina que los alumnos ejecutan actividades lúdicas sin reglas establecidas; El 46.2% opina que en estas actividades ponen de manifiesto su fantasía; un 69.2% opina que en estas actividades lúdicas, los alumnos tienen la oportunidad de manifestar situaciones vividas por ellos; sólo el 38.5% opina que los alumnos emplean en sus dibujos el razonamiento de acuerdo a su edad; el 69.2% opina que los alumnos emplean la lectura de cuentos como actividad lúdica pasiva; sólo un 61.5 advierte que en los juegos los niños emplean la cooperación (característica de esta edad); sólo un 38.5% advierte las actividades lúdicas cooperativas (propias de la edad); un consensual 84.6% opinó importante la selección del material cuando el niño va a jugar; el 69.2% opina que introducen nuevos personajes para enriquecer el juego; también el 69.2% considera que los alumnos participan de las actividades lúdicas en función de su interés; y finalmente, el 76.9% opina que los niños expresan valores al momento de realizar las actividades lúdicas.

De igual forma, llama la atención que las docentes ligan las actividades lúdicas a los ejercicios físicos, otro elemento a considerar en la intervención.

Tabla 4. Uso de las actividades lúdicas

	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
¿La infraestructura escolar propicia un ambiente cónsono a la hora de realizar actividades lúdicas?	6	2	5		
¿Los estudiantes tienen la oportunidad de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos?	8	3	2		
¿Ejecutan los estudiantes actividades lúdicas sin reglas pre - establecidas?	2	5	4	2	
¿Practican los estudiantes actividades lúdicas donde, además de imitar personas, ponen manifiesto su fantasía?	5	1	6	1	
¿Los alumnos tienen oportunidad para representar, mediante actividades lúdicas, situaciones vividas por ellos?	5	4	3		1
¿Los alumnos emplean actividades lúdicas de expresión plástica con el fin de fomentar el razonamiento de acuerdo a su edad?	2	3	6	2	
¿Los alumnos emplean la lectura de cuentos como actividad lúdica pasiva?	5	4	3	1	
¿Los alumnos usan actividades lúdicas donde prevalece la cooperación?	3	5	4	1	
¿Los niños tienen acercamiento con la naturaleza utilizando como recurso las actividades lúdicas cooperativas?	2	3	7	1	
¿Es importante la selección del material cuando el niño va a jugar?	10	1	1	1	
¿Los alumnos introducen nuevos personajes para hacer enriquecer el juego?	5	4	3		1
¿Los alumnos practican las actividades lúdicas en función de su interés?	7	2	3	1	
¿Los niños expresan valores al momento de hacer las dinámicas de juegos?	6	4	2	1	

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

5.1.3 Recursos y limitaciones (ítem 24 a 26)

A juicio de la mayoría de las docentes todos los factores señalados en el instrumento diagnóstico favorecen el desarrollo de actividades lúdicas (más del 69%). Un 30.8% percibe que el gimnasio podría no ser tan importante, mientras el 69.2% opina que si favorece el desarrollo de las actividades lúdicas.

Tabla 5. Factores que favorecen el desarrollo de las actividades lúdicas

Ítem	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Espacio apropiado en el aula	10	76.9	3	23.1
Espacio apropiado en las áreas comunes en la escuela	11	84.6	2	15.4
Gimnasio	9	69.2	4	30.8
Disponibilidad de material y equipo de apoyo en la escuela	10	76.9	3	23.1

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

A juicio de las encuestadas, los recursos con que se cuenta para desarrollar diversos juegos son equipo de sonido portátil (84.6%), pelotas y sogas de saltar (84.6%), principalmente; los otros recursos son menos mencionados.

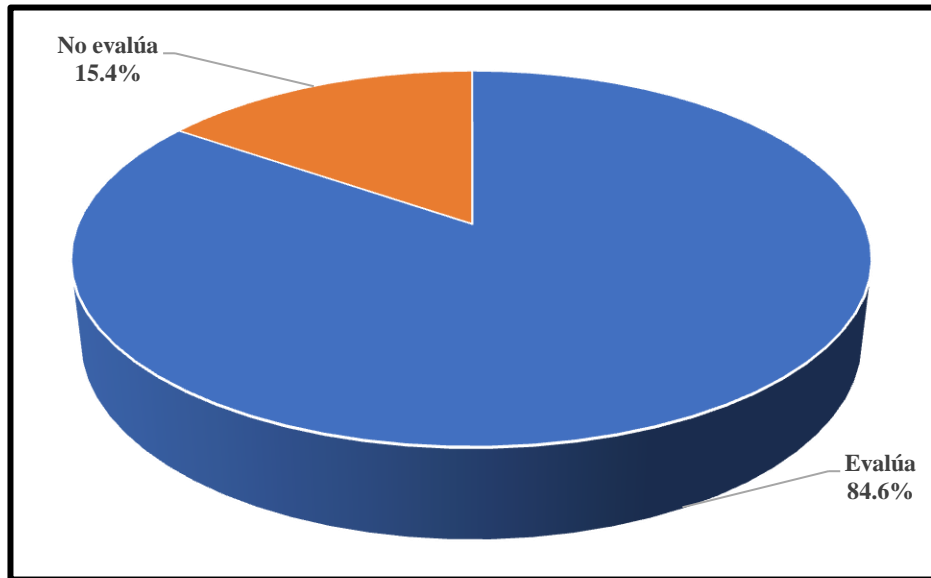
Tabla 6. Recursos para desarrollar las actividades lúdicas

Ítem	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Equipo de sonido portátil	11	84.6	2	15.4
Discos compactos	3	23.1	10	76.9
Memoria extraíble	6	46.2	7	53.8
Pelotas, sogas de saltar	11	84.6	2	15.4
Legos, pinturas y pinceles	1	7.7	12	92.3

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

El 84.6% de las docentes de estudio evalúa las actividades lúdicas en el recreo. De éstas, los instrumentos que utilizan son, principalmente, la rúbrica y la guía de observación.

Llamó la atención que tres docentes del estudio parecen tener confusión con respecto a los métodos de evaluación de las actividades lúdicas pues indicaron “no evaluar” las mismas, pero después reportan utilizar reglas específicas, guías de observación, rúbricas o lista de cotejo, lo que podría estar indicando una dimensión para la intervención.

Gráfica 2. Recursos para desarrollar las actividades lúdicas

Fuente: Tabla 5

Tabla 7

Herramientas para evaluar las actividades lúdicas



Ítem	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Guía de observación	6	46.2	5	38.5
Rúbrica	7	53.8	4	30.8
Lista de cotejo	1	7.7	10	76.9

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

5.1.4 Uso de juegos y rondas tradicionales (ítem 27 a 30)

Con el propósito de indagar con respecto a qué tipo de juegos y rondas tradicionales utilizaban las docentes, se realizó una clasificación que nos llevó a los siguientes resultados. Los juegos de persecución más utilizados fueron la gallinita ciega y el gato y el ratón. Habría que indagar porqué las docentes utilizan este número limitado de juegos, cuando hay una amplia gama de posibilidades.

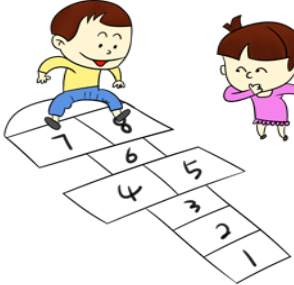


Tabla 8. Juegos de persecución para evaluar las actividades lúdicas

Juegos de Persecución	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Gallinita Ciega 	6	46.2	7	53.8
El Gato y el Ratón 	7	53.8	6	46.2
Viene el Lobo	1	7.7	12	92.3
La Papa Caliente	2	15.4	11	84.6
Baile	1	7.7	12	92.3

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

Los juegos orientados a desarrollar habilidades motoras en los niños resultaron ser saltar la soga y el juego con bolitas o canicas. En menor proporción la rayuela.

Tabla 9. Juegos de habilidad motora para evaluar las actividades lúdicas



Juegos de Habilidad Motora	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Rayuela 	6	46.2	7	53.8
Saltar la soga + Integración del lenguaje. 	10	76.9	3	23.1
“Bolsita”	1	7.7	12	92.3
Pan con queso	4	30.8	9	69.2
Bolitas o canicas 	8	61.5	5	38.5
Yoyo	2	15.4	11	84.6
Trompo	2	15.4	11	84.6
Hula hop	1	7.7	12	92.3

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

La ronda más utilizada fue el tradicional mirón, mirón, mirón y en segundo lugar ambó, ambó (materile).

178




Tabla 10. Rondas para evaluar las actividades lúdicas

Rondas	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
Mirón, Mirón, Mirón 	12	92.3	1	7.7
La Señorita Elvia	0	0.0	13	100.0
Ambó, Ambó (Materile) 	7	53.8	6	46.2
¿Dónde va mi Pobre Vieja?	0	0.0	13	100.0
Gavilán y Pollitos	3	23.1	10	76.9

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

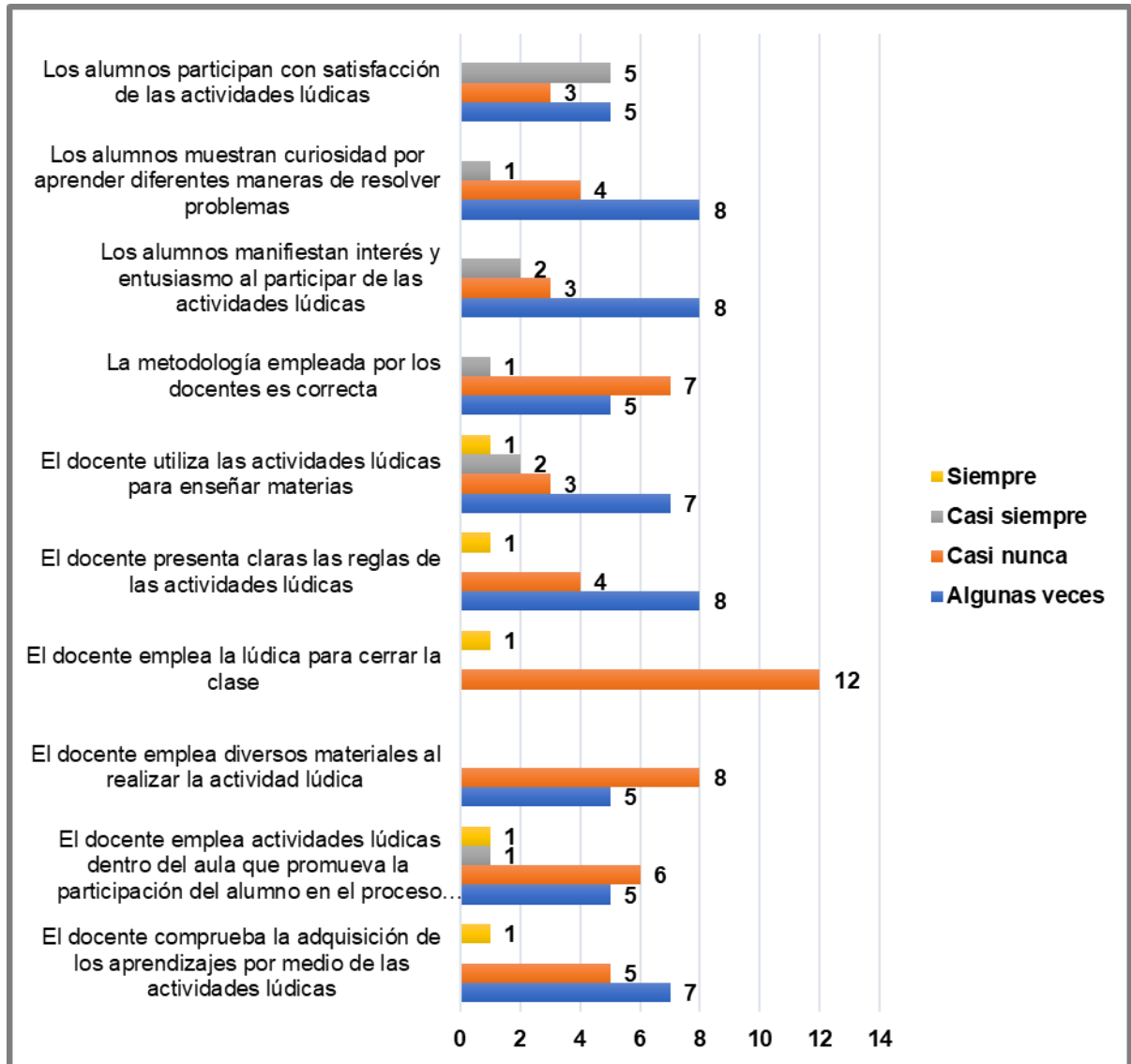
Entre otras actividades lúdicas se destacan las adivinanzas con enfoque al lenguaje, juego de palmadas y el de motricidad la cuchara con limón o huevo.

Tabla 11. Otras actividades lúdicas para evaluar las actividades lúdicas

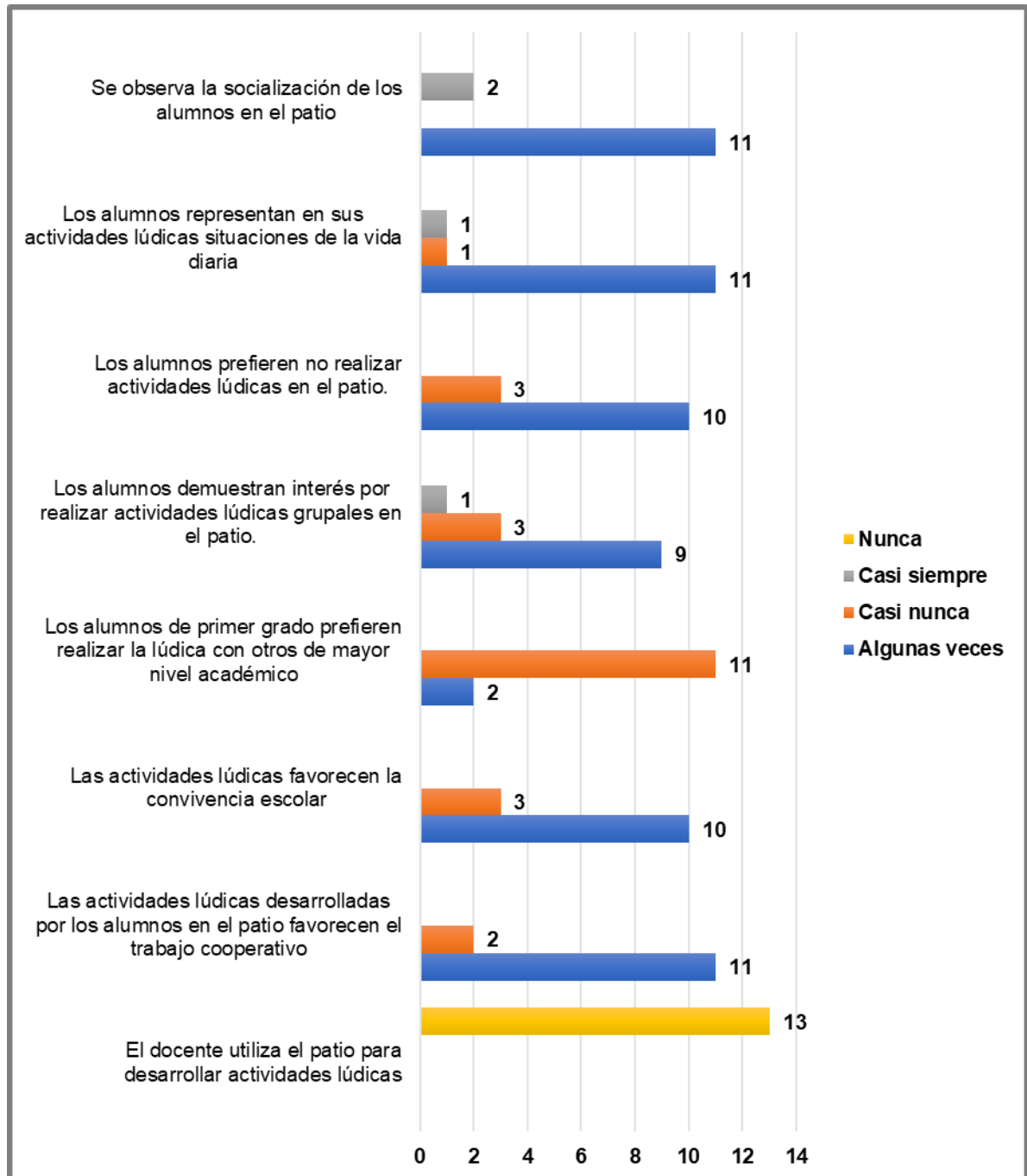
Otras Actividades Lúdicas	Sí		No	
	Número	Porcentaje	Número	Porcentaje
La Lata (Escondite)	2	15.4	11	84.6
Carretilla	3	23.1	10	76.9
Cuchara con huevo/limón	7	53.8	6	46.2
				
El Florón (Lenguaje -Ritmo)	1	7.7	12	92.3
Adivinanzas (Lenguaje)	12	92.3	1	7.7
				
Guacho	0	0.0	13	100.0
Cometas	0	0.0	13	100.0
Charadas (Nuevo) (Expresión Corporal Adivinanzas)	6	46.2	7	53.8
Juego de Palmadas.	10	76.9	3	23.1
				

Fuente: Cuestionario elaborado por la autora.

Gráfica 3. Resultados generales de la observación de las actividades lúdicas dentro del aula según el ítem y su puntuación

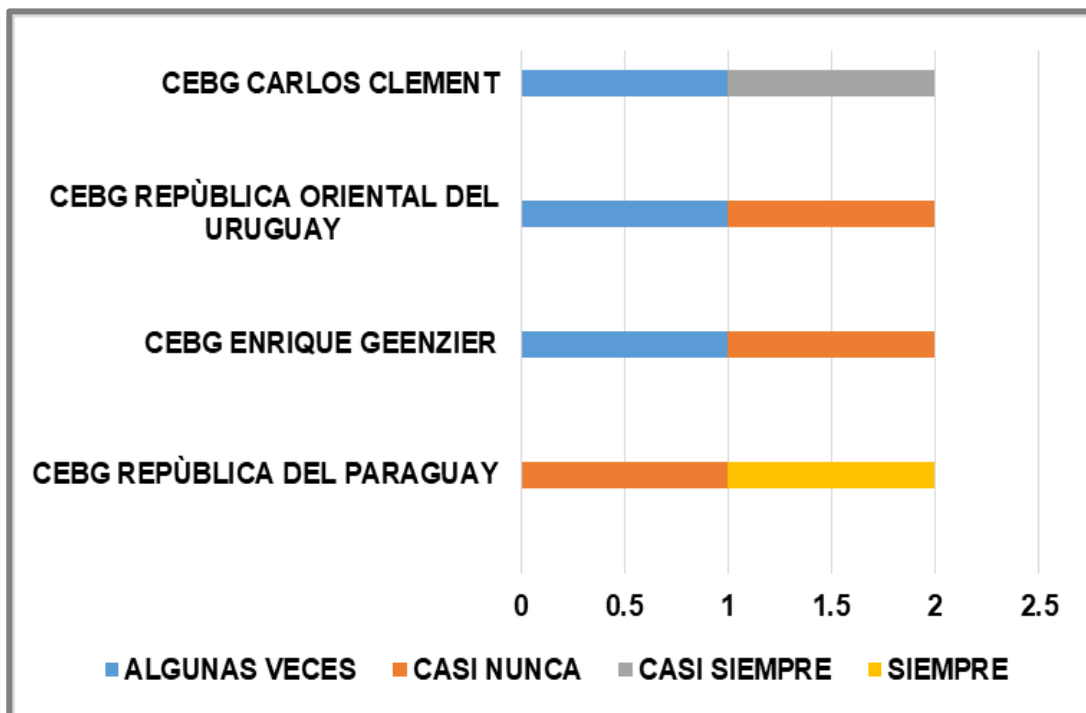


Gráfica 4. Resultados generales de la observación de las actividades lúdicas en el patio, según el ítem y su puntuación



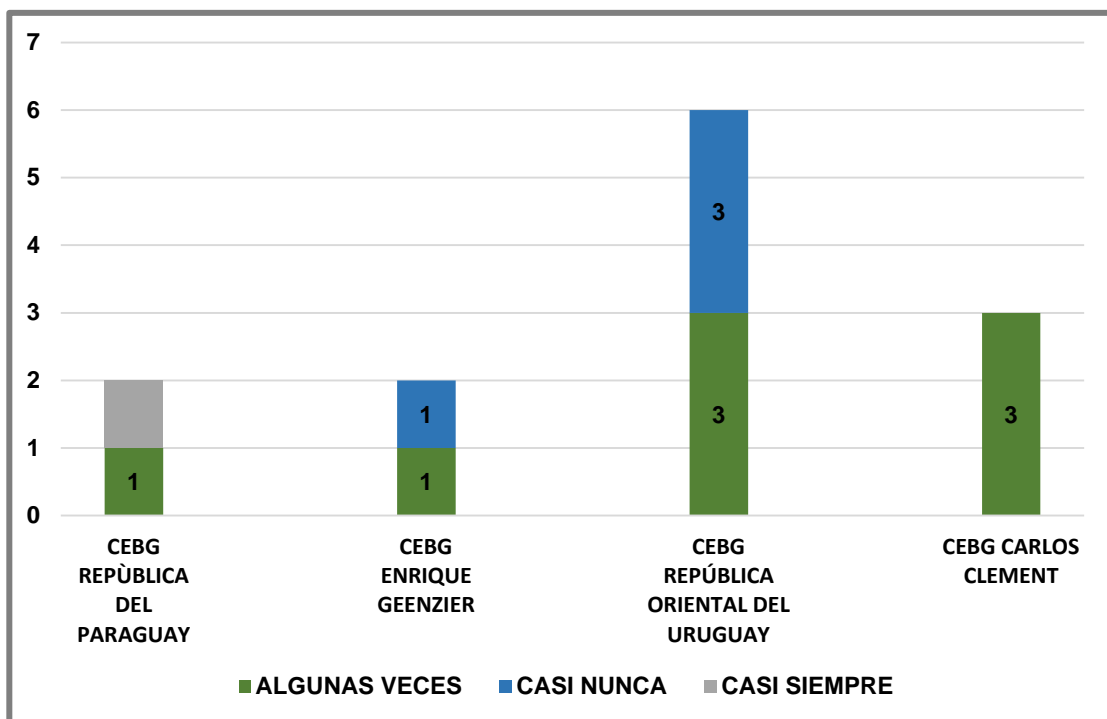
RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DENTRO DEL AULA SEGÚN LA ESCUELA VISITADA

Gráfica 5. El docente emplea actividades lúdicas dentro del aula que promueva la participación del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje.



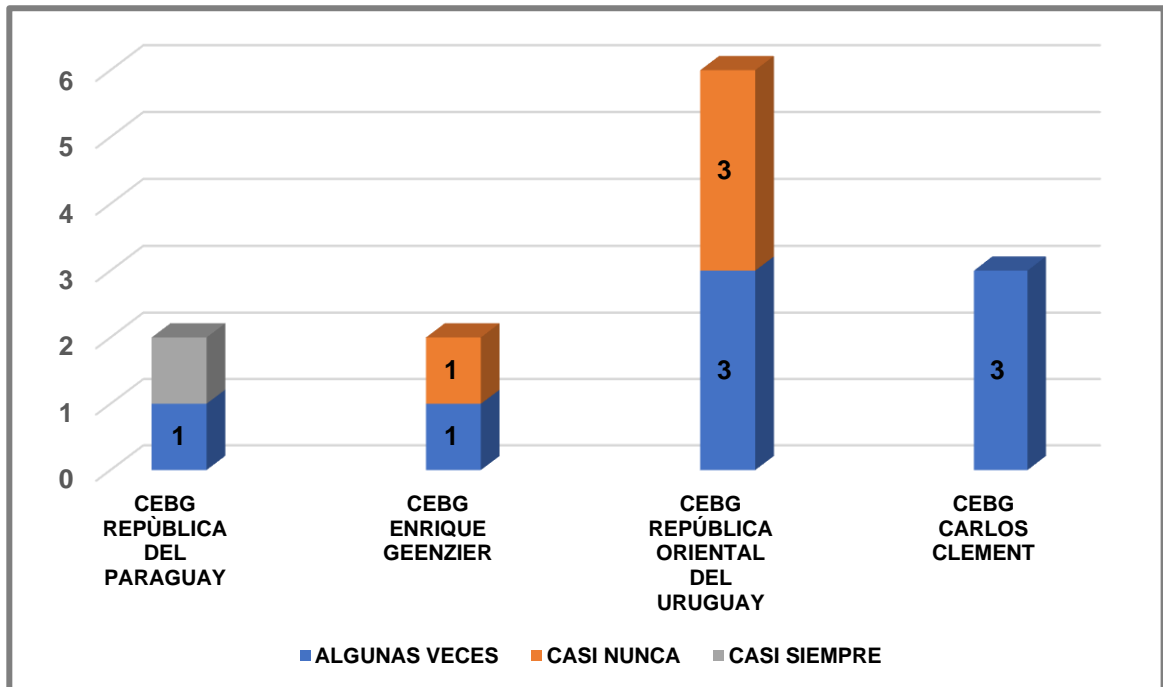
Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 6. Los alumnos manifiestan interés y entusiasmo al participar de las actividades lúdicas

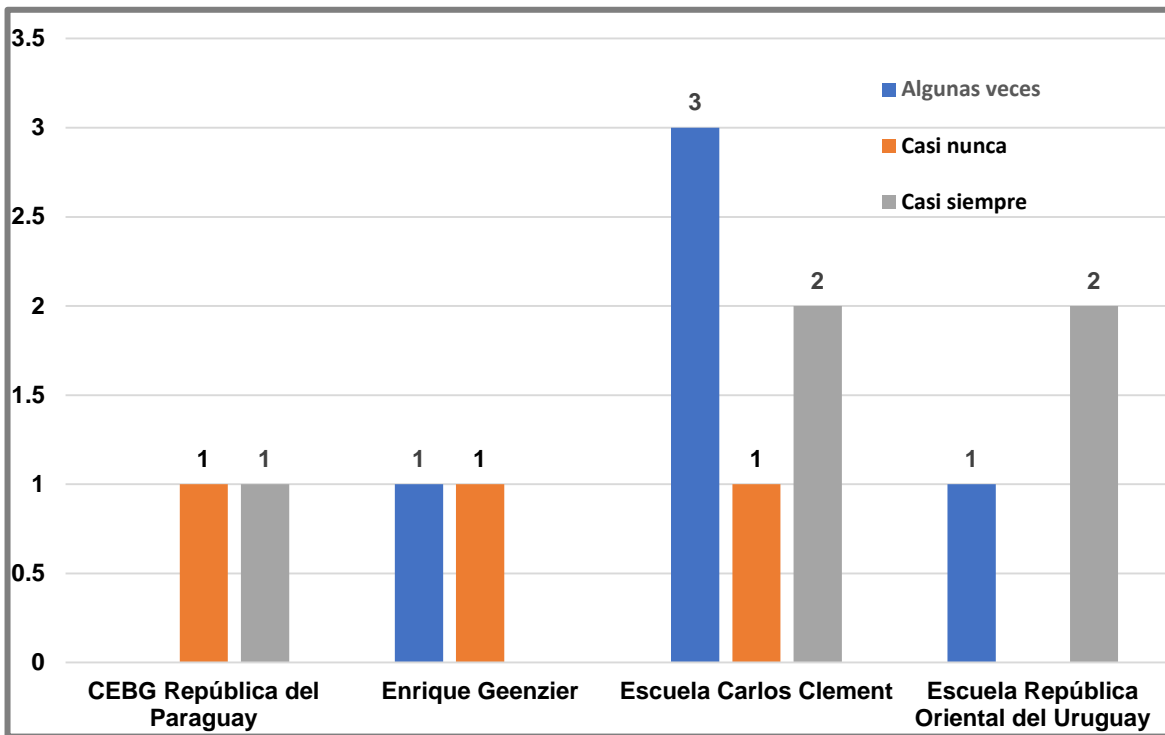


Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 7. El docente presenta claras las reglas de las actividades lúdicas

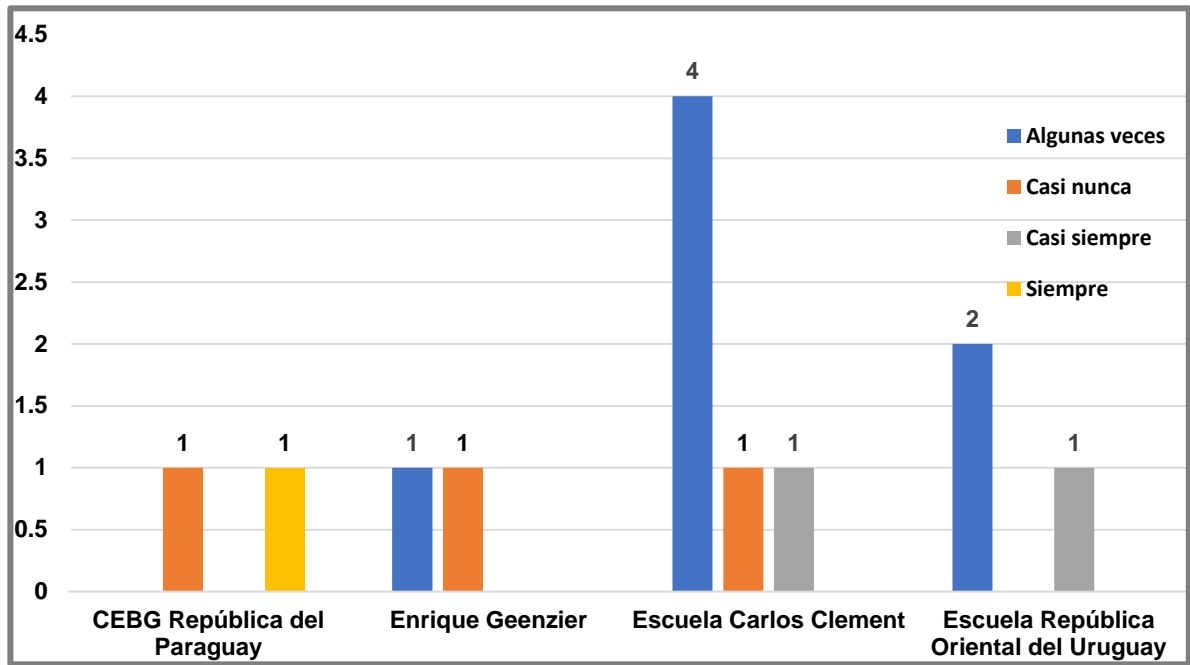


Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 8. Los alumnos participan con satisfacción de las actividades lúdicas

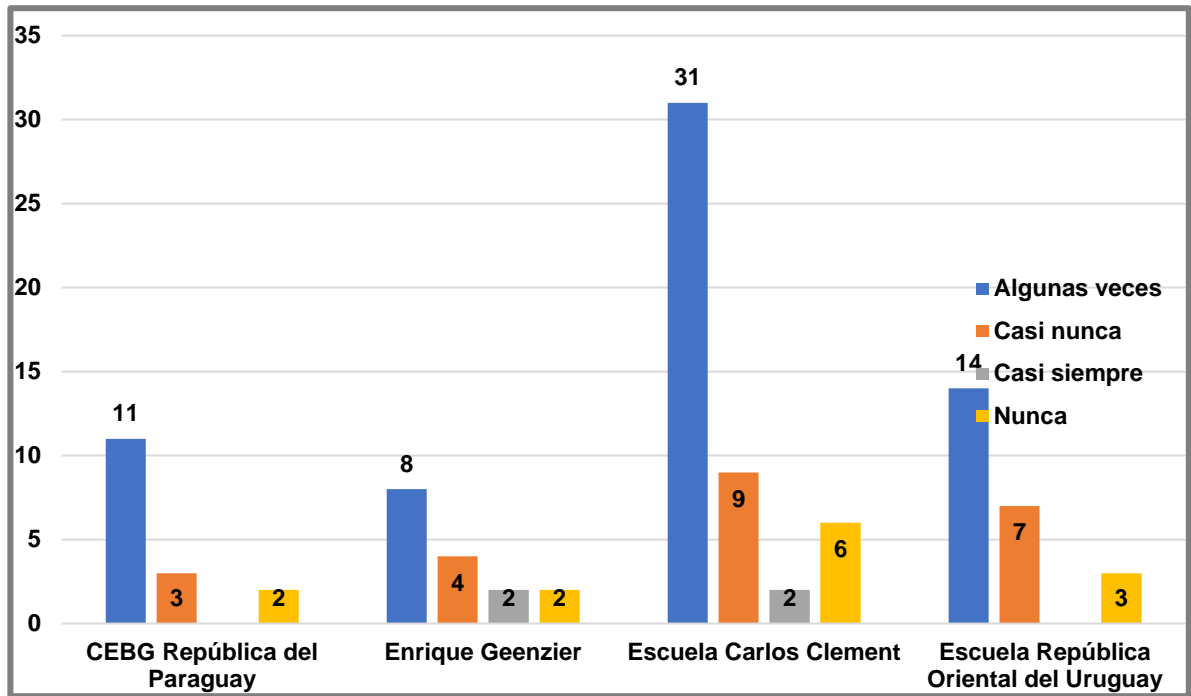
Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 9. El docente utiliza las actividades lúdicas para enseñar materias

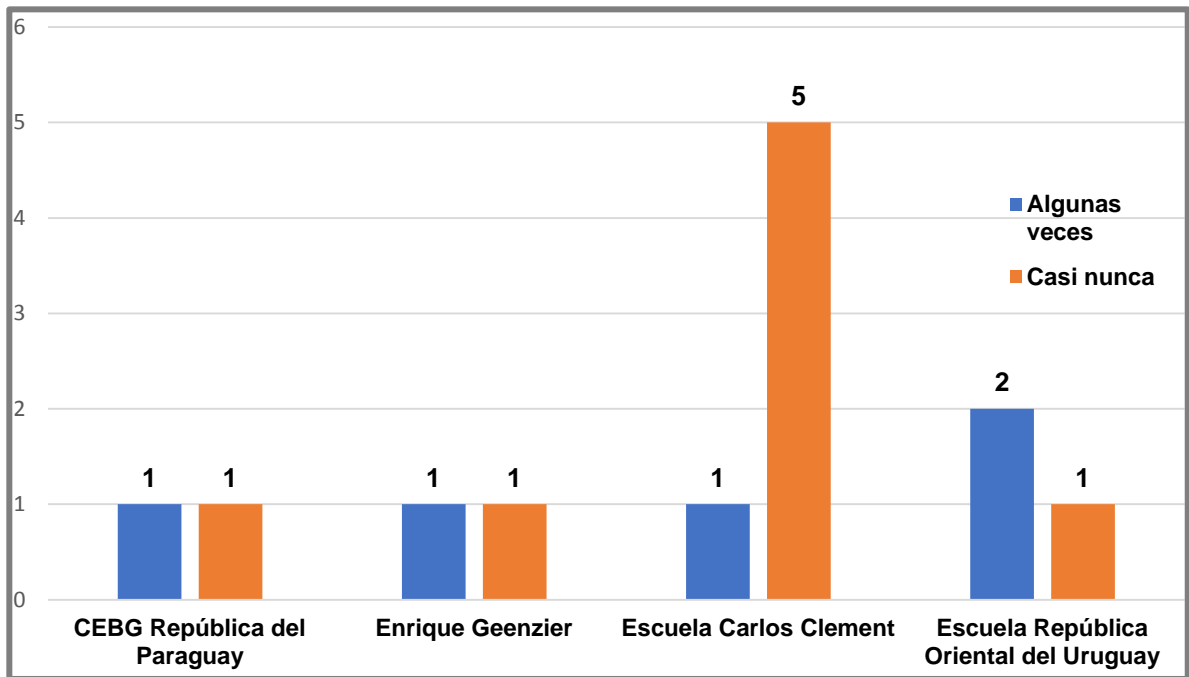


Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 10. Los alumnos muestran curiosidad por aprender diferentes maneras de resolver problemas

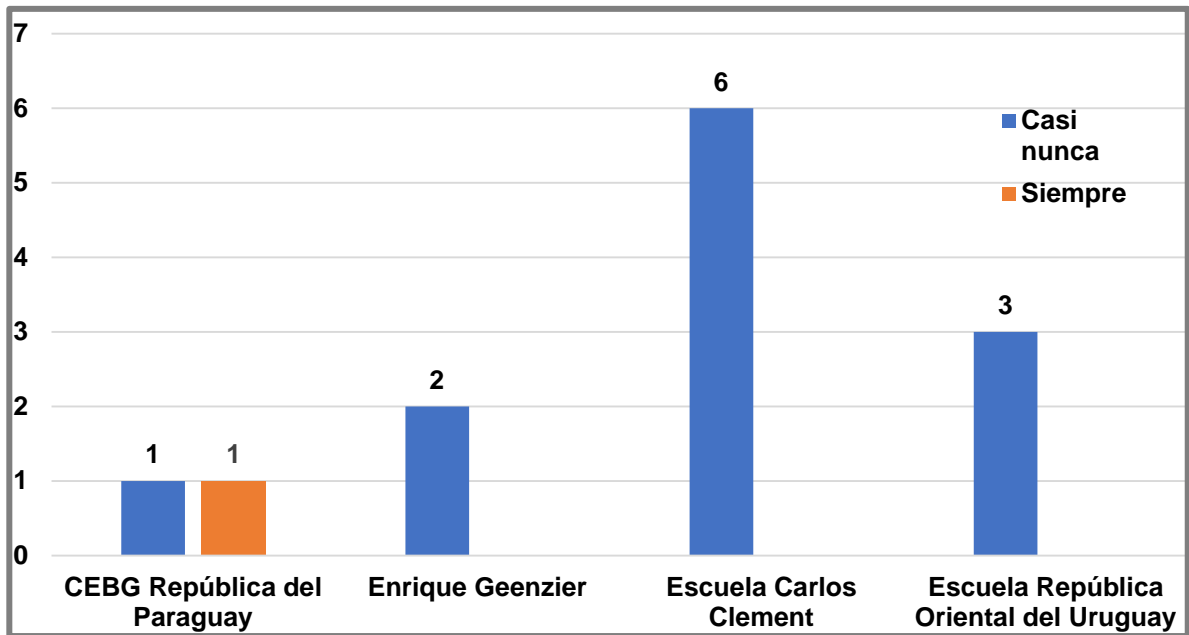


Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 11. El docente emplea diversos materiales al realizar la actividad lúdica

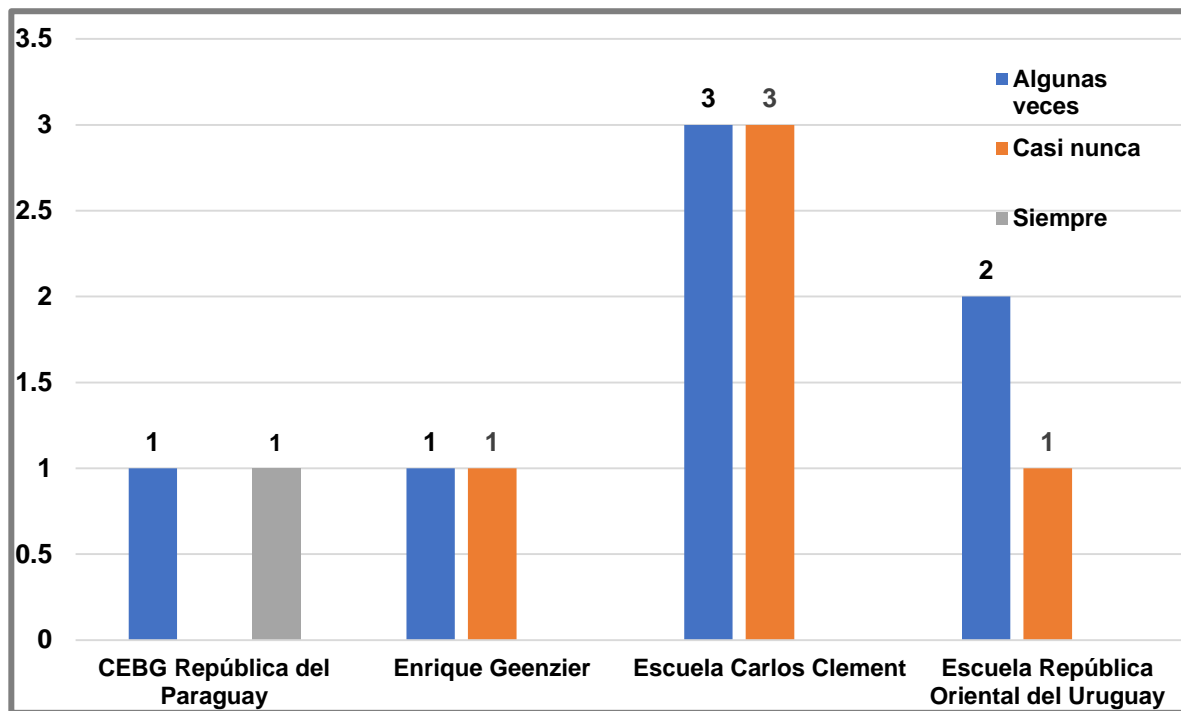
Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 12. El docente emplea la lúdica para cerrar la clase



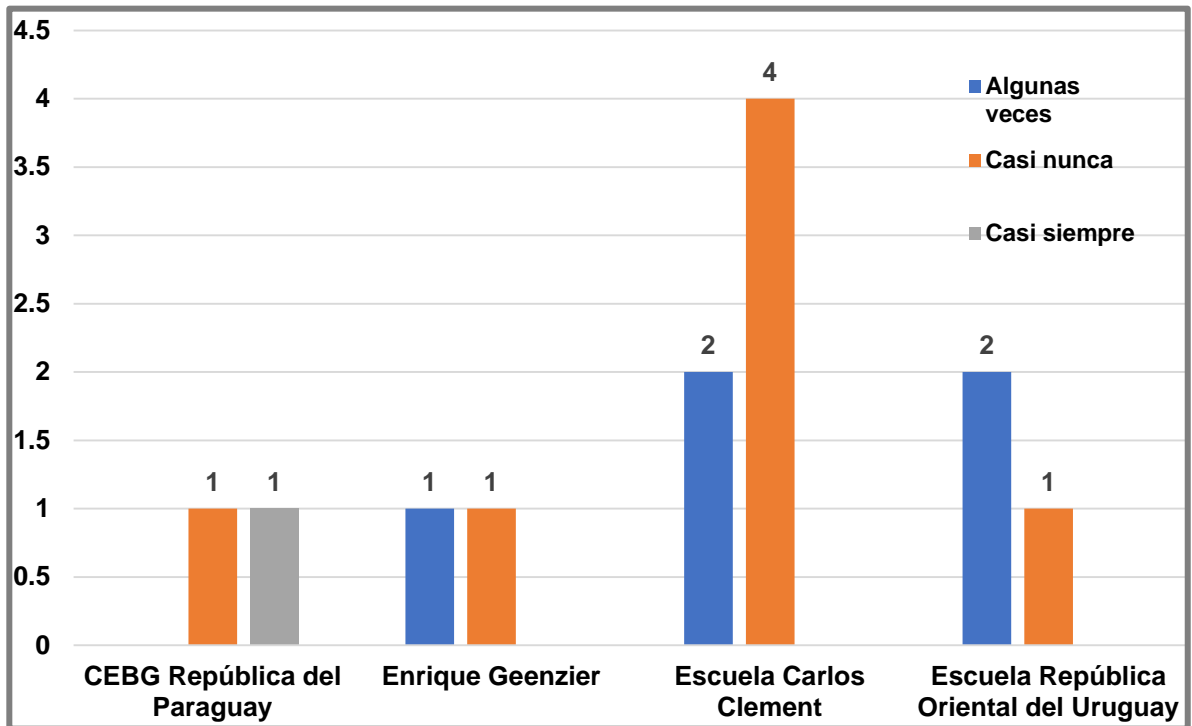
Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 13. El docente comprueba la adquisición de los aprendizajes por medio de las actividades lúdicas



Fuente: Guía de observación en el aula / patio

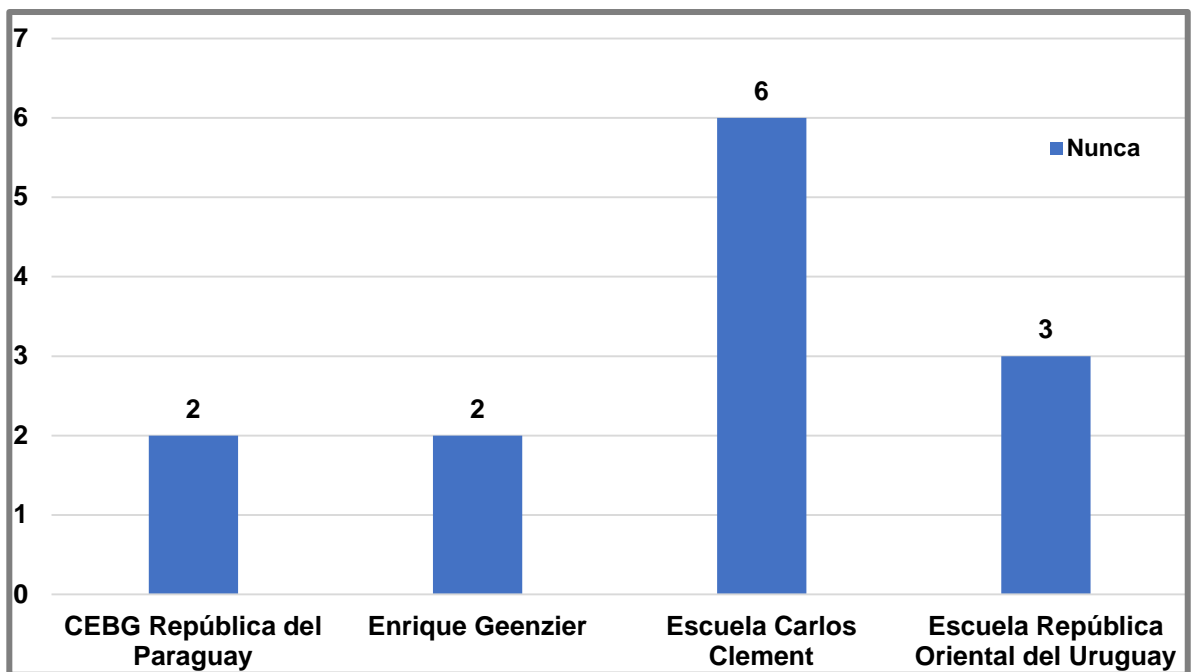
Gráfica 14. La metodología empleada por los docentes es correcta



Fuente: Guía de observación en el aula / patio

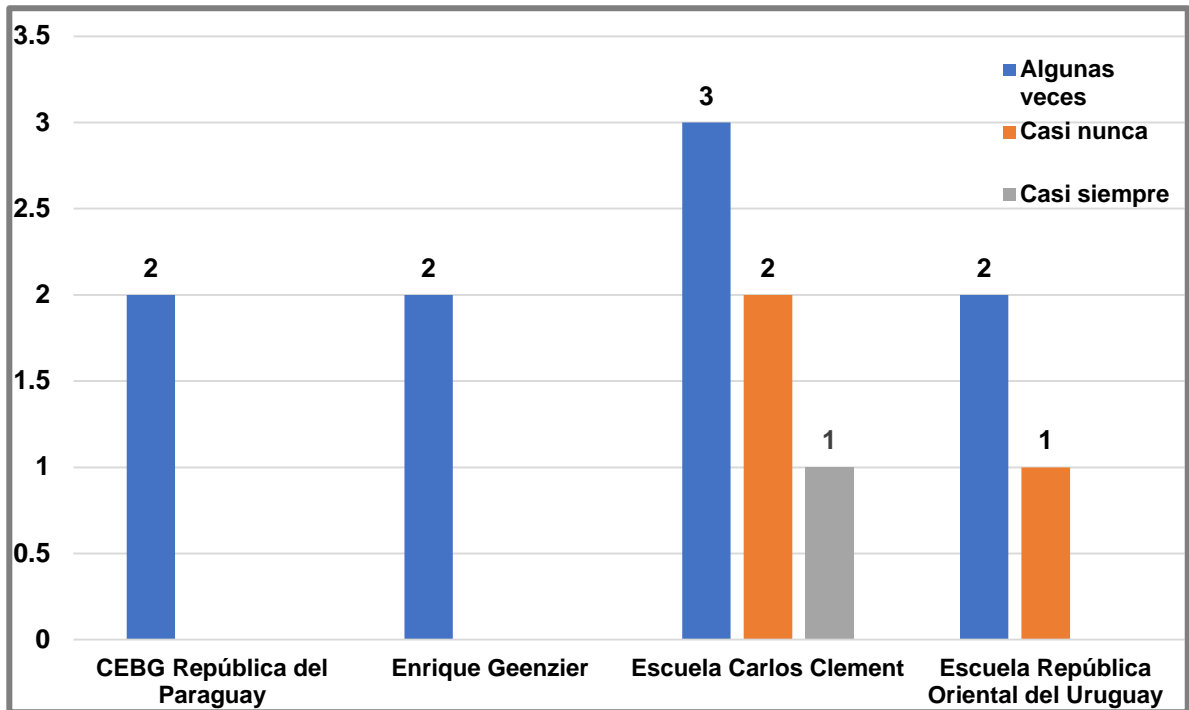
RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DENTRO DEL AULA SEGÚN LA ESCUELA VISITADA

Gráfica 15. El docente utiliza el patio para desarrollar actividades lúdicas

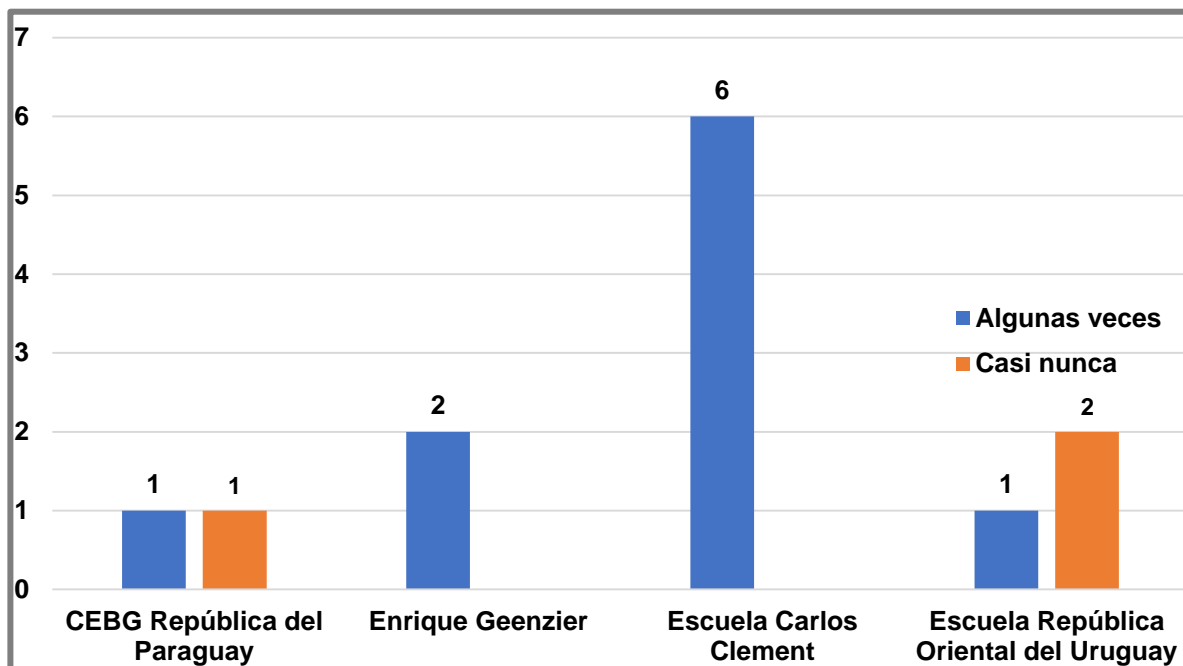


Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 16. Los alumnos demuestran interés por realizar actividades lúdicas grupales en el patio

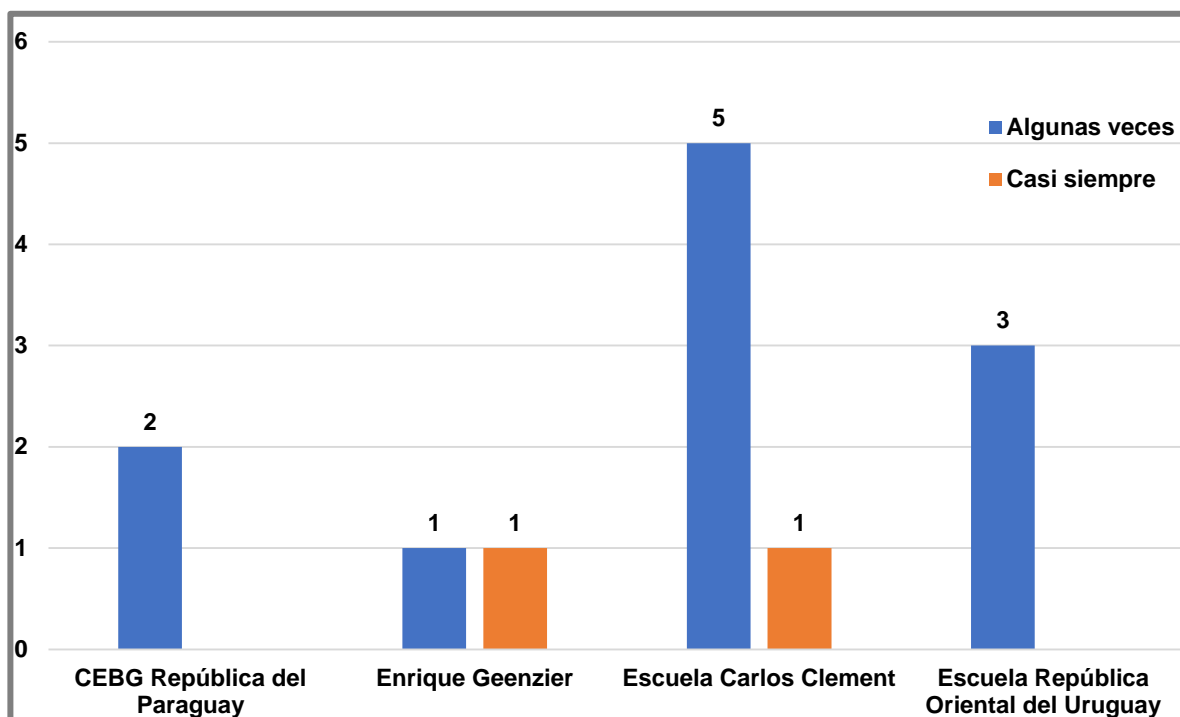


Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 17. Los alumnos prefieren no realizar actividades lúdicas en el patio

Fuente: Guía de observación en el aula / patio

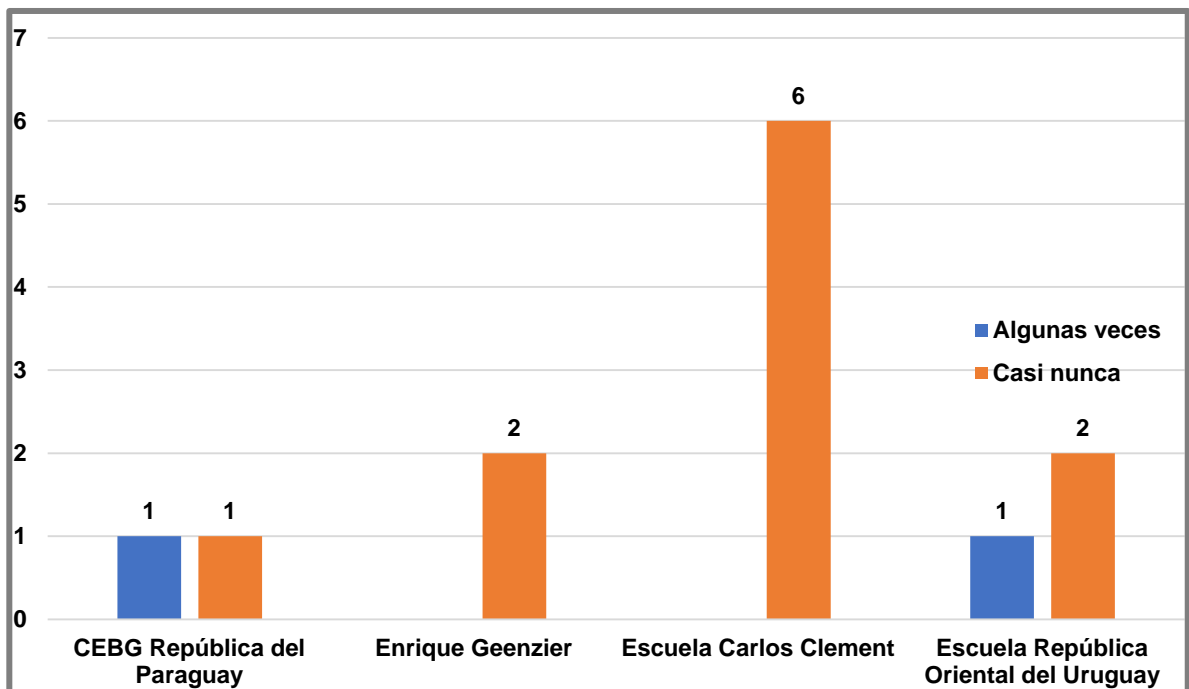
Gráfica 18. Se observa la socialización de los alumnos en el patio



Fuente: Guía de observación en el aula / patio

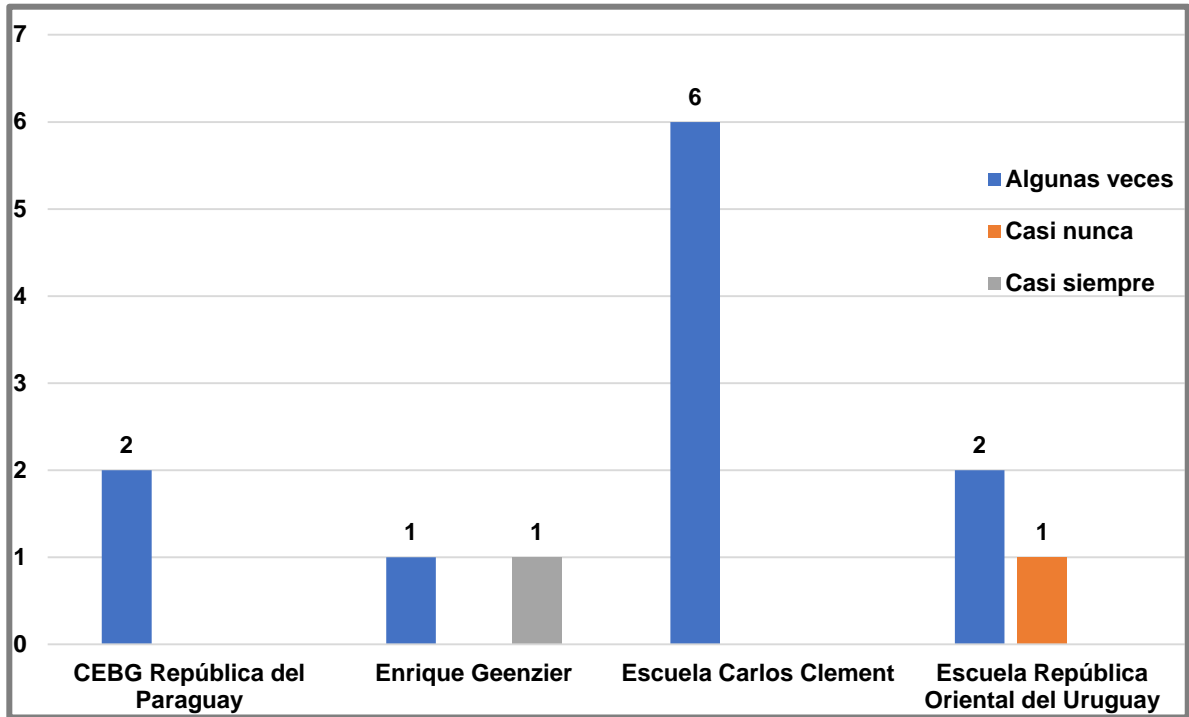
Gráfica 19. Los alumnos de primer grado prefieren realizar la lúdica con otros de mayor nivel académico

nivel académico



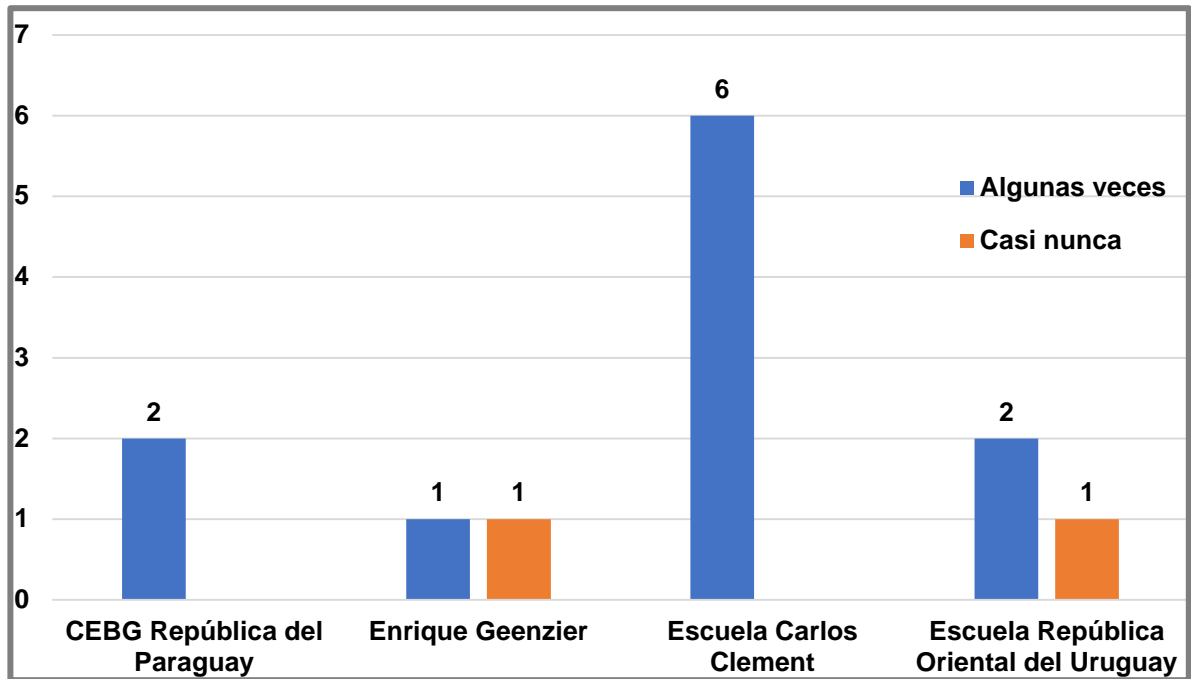
Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 20. Los alumnos representan en sus actividades lúdicas situaciones de la vida diarias

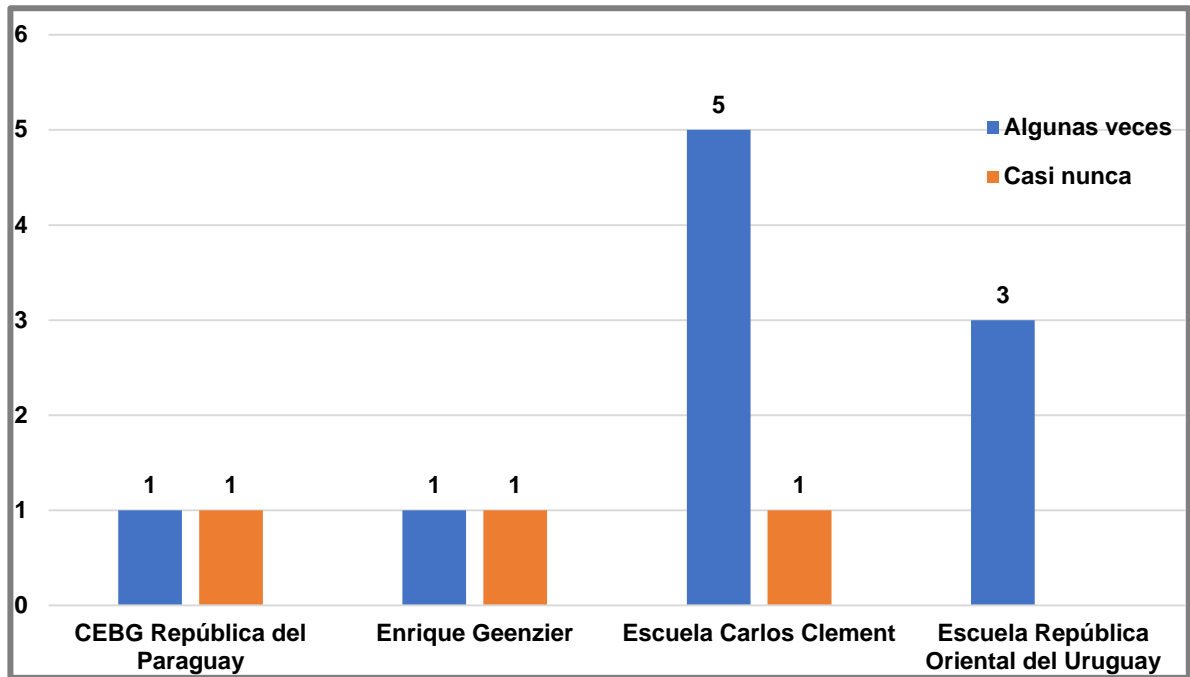


Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 21. Las actividades lúdicas desarrolladas por los alumnos en el patio favorecen el trabajo cooperativo



Fuente: Guía de observación en el aula / patio

Gráfica 22. Las actividades lúdicas favorecen la convivencia escolar

Fuente: Guía de observación en el aula / patio

CONCLUSIONES

Al culminar la investigación se presenta la conclusión en dos aristas: primero desde los resultados del cuestionario y posteriormente desde nuestro punto de vista:

- Se observó que a pesar de que el currículo lo resalta en las actividades académicas, el juego es más utilizado por las docentes en el aula de clases en asignaturas como Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Religión, Artística y Educación Física; mientras es poco utilizado en Inglés y Ciencias Sociales (46.2%).
- Es importante destacar que a pesar de que un porcentaje significativo afirma que no evalúa los juegos en el recreo (15.4%), todas mencionan que se utilizan formatos para evaluar las actividades lúdicas en el aula o en el patio de recreo (rubrica, guía de observación y lista de cotejo).
- Sólo un 38.5% de las docentes observó las actividades lúdicas cooperativas (propias de esta edad), aunque un 61.5% sí observó actividad de cooperación en los juegos de los niños (características de la edad). Lo cual nos dice que un porcentaje significativo de entre el 38.5% y 61.5% no están percibiendo a profundidad las características de los juegos de los alumnos.
- Únicamente el 13.1% conoce las actividades de los niños en el recreo, lo cual es un indicativo de que se utiliza este tiempo para otras actividades diferentes a la sabia supervisión (para evitar el bullying y los niños apartados de los grupos). Y sólo el 7.7% considera el juego como parte del desarrollo integral del niño, lo cual es un problema alarmante en cuanto a las nuevas técnicas didácticas.

- Los juegos de persecución más utilizados fueron el gato y el ratón (53.8%) y la gallinita ciega (46.2%). Los juegos para desarrollar las habilidades motoras más

201

utilizados fueron saltar la soga (76.9%), bolitas o canicas (61.5%), y rayuela (46.2%).

Las

rondas más utilizadas fueron mirón, mirón, mirón (92.3%) y ambó, ambó, materile... (53.8%). En otros juegos para evaluar más importantes están las adivinanzas (lenguaje) (92.3%), las palmadas (76.9%), la cuchara con huevo/limón (53.8%) y Charadas (nuevo, expresión corporal, adivinanzas) (46.2%).

- Las actividades lúdicas desempeñan un papel importante en la educación de los estudiantes de primer grado al fomentar el aprendizaje activo, desarrollar habilidades sociales, motivar a los estudiantes, estimular la creatividad y mejorar la autoestima.
- Las actividades lúdicas no solo son efectivas para el aprendizaje académico, sino que también tienen un impacto positivo en la salud emocional de los estudiantes al reducir el estrés y promover habilidades como la adaptabilidad, el trabajo en equipo y la empatía.
- El docente tiene un papel esencial como facilitador, adaptador de estrategias y promotor del ambiente lúdico en el proceso educativo a través de actividades lúdicas. Su capacidad para guiar, adaptar y crear un entorno propicio para el juego influye en la efectividad de la lúdica como herramienta educativa.
- Es importante que la elección de actividades lúdicas debe estar alineada con los objetivos de aprendizaje y el nivel de los estudiantes. Estas actividades no solo hacen que el aprendizaje sea divertido, sino que también pueden aumentar la participación y la retención del conocimiento en el aula.

- Al observar los escenarios del aula y del desenvolvimiento de los niños en el patio de los cuatro centros educativos básico general del Barrio Norte de la Provincia de Colón se pudo evidenciar que los docentes no utilizan el patio a la hora del recreo para desarrollar actividades lúdicas.

202

- Por otra parte las maestras están ausentes a la hora del recreo.
- Al momento del recreo los alumnos de primer grado socializan en pequeños grupos únicamente para consumir la merienda, son muy pocos los que hacen actividades lúdicas en este tiempo.
- De los cuatro patios de los centros educativos, algunos son totalmente de cemento, sin techo y cuando llueve no se pueden utilizar. Los niños se quedan en el salón y algunos pasillos son muy estrechos.
- En uno de los patios que es de cemento hay un dibujo de la Rayuela, pero casi no se usa, casi no se ve.

RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Se considera que los resultados de la encuesta son representativos de lo que sucede en las escuelas públicas del Barrio Norte de la provincia de Colón, sin embargo, es necesario entrevistar a más maestras en otras escuelas, de otros corregimientos y de otras provincias para tener una mejor aproximación a la realidad de nuestras escuelas públicas.

Ampliar la muestra en una próxima investigación, lo cual requiere mayores recursos económicos a la disposición de la doctoranda, pero se cuenta con la documentación suficiente para elaborar una guía técnica que mejore la supervisión de la actividad del niño en el recreo y fomentar la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Aprovechar la documentación presentada en el marco teórico para elaborar una guía de mejora de la actividad docente en primer grado con amplia utilización de la lúdica en las actividades académicas incluyendo especialmente las asignaturas de Inglés y Ciencias Sociales.

También es importante que se aproveche el tiempo de recreo para supervisar y hacer evaluaciones profundas de la actividad de cada uno de los alumnos (evitando el bullying y el aislamiento).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA

- Arévalo, M. G. (s.f). ***Estrategias lúdicas de aprendizaje significativo en el área de entorno social y cultural para niños de 4 a 5 años de edad***. Quito, Pichincha, Ecuador: Propia.
- Auciello, F (2018). ***Life, o el juego de la vida***. En Revista de filosofía de las ciencias de la vida = journal of philosophy of life sciences = revue de philosophie des sciences de la vie, , Vol. 26, N°. 50, 2018
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. . (s.f). ***Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo***: México: Trillas.
- Avendaño, I., Martínez, D (2013). ***Competencia Lectora y Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación***. Escenarios, Vol,11, No, 1.
- Baquiáx Socop, J.C. (2014). ***Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego***” Universidad Rafael Landívar: Quetzaltenango
- Behringer, W. (2014). ***Historia del juego a través del tiempo***. México: Fischer.
- Bermejo Cabezas R., Blázquez Contreras, T. (2016). ***El juego infantil y su metodología***. España: Síntesis
- Buytendijk, F.J. (s.f). ***Psicología del juego***. Madrid. Gredos.
- Cagigal, J.M. (s.f). ***Deporte y agresión***. Madrid, Alianza Deporte.

Caillois, R. (1969). **Teoría de los juegos, ensayo**. Biblioteca Breve. Editorial Seix Barral, S. A. Barcelona

Calzetti H. (s.f). **Pedagogía general y Psicología infantil**. Buenos Aires Editorial Estrada.

205

Claparède, E. (s.f) **L'educació funcional**, Prólogo y traducción de Josep González-Agàpito, Vic: Eumo Editorial y Diputació de Barcelona.

Csikszentmihalyi, M. (s.f). "**Flow: The Psychology of Optimal Experience**." Harper & Row.

Decroly, O. M. (s.f). **El Juego Educativo**. México: Editorial Alfaomega Tomo1

Elkind, D. (2017). **The power of play: How spontaneous imaginative activities lead to happier, healthier children**. Da Capo Press.

Fírvida Noy, C. Z. (s.f). **Espacio lúdico escolar en el aprendizaje de los estudiantes de la enseñanza media**. Buenos Aires (Argentina), Argentina: El Cid Editor

Froébel, F. (s.f) **La educación del hombre**, Traducida por J. Abelardo Núñez, New York-London: Appleton y Compañía

García Serrano, R. (2015). **Juegos y Deportes Tradicionales de España**. Textos Cátedras Universitarias de Tema Deportivo Cultural. Universidad de Navarra

Gee, J.P. (2014). **Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo**. Archidona: Aljibe

Gimeno, J. (2016), **Educación y convivir en la cultura global**. Madrid: Morata

Goicoechea, M.A. y Clemente, R. (1991): "**El juego simbólico y su valor como tarea educativa no formal**". En el I Congreso Internacional Infancia y Sociedad. Volumen II: 40-57. Madrid. Ministerio de Asuntos Sociales.

Goldschmied, E., & Jackson, S. (2017). **La educación infantil de 0 a 3 años**. Ediciones Morata.

Gross, B. (2007). **Videojuegos y aprendizaje**. Barcelona: Graó

206

Guiraud, P. (2016). "**Historia griega: Vida pública y privada de los griegos**", Jorro editor, Madrid, España.

Gutiérrez-García, C., Pérez-Pueyo, A., Pérez-Gutiérrez, M., y Palacios, A. (s.f). **Percepciones de profesores y alumnos sobre la enseñanza, evaluación y desarrollo de competencias en estudios universitarios de formación de profesorado**. Cultura y Educación, 23(4), 499-514.

Hernández, Fernández y Baptista (2016). **Metodología de la Investigación**. Ediciones Mc Graw Hill. México

Henricks, T.S. (2013). **Play as ascending meaning: Implications of a general model of play**. In S. Reifel. (Ed.) Play Contexts Revisited (257-277). Stamford: Ablex Publishing Group.

Hill E.T. (2015). **La dimensión oculta. Enfoque antropológico del uso del espacio**. México, Siglo XXI

Huizinga, J. (s.f). **Homo Ludens: Ensayos sobre la función social del juego**. Madrid: Alianza.

Johnson, D. W., Johnson, R. T. (2014): **El aprendizaje cooperativo en el aula**. Buenos Aires: Paidós.

Justo De La Rosa, M. (2013). **Juegos y actividades para el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento**. España: Trillas.

Martínez Criado, G. (2018): **El juego y el desarrollo infantil**. Barcelona, Octaedro

- Méndez-Giménez, A. (s.f). ***Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física. Juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*** Barcelona: University of Oviedo
- McGonigal, J. (s.f). ***SupperBetter***. Estados Unidos: Prentice Hall
- Marín, V. (2014). ***Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos***. México: Síntesis.

207

- Miranda, R.R. (2016). ***El juego en la práctica docente***. México: Trillas
- Montessori, M. (s.f.). ***Diseño de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos***.
- Moreno Palos, C. (2014). ***El componente lúdico y la creatividad en la enseñanza de la gramática***. En redELE, número 0.
- Navarro Adelantado, V. (2014) ***El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores***. Inde. Barcelona.
- Ortega, R. (s.f): ***Jugar y aprender***. Sevilla, Diada
- Palacios, J. & Castañedas E. (s.f). ***La primera infancia (0-6 años) y su futuro***. Organización de Estados Iberoamericano.
- Papert, S. (s.f). ***Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas***
- Parlebas, P. (2021). ***Juego Deportes y Sociedades***. Léxico de la praxiología motriz. Barcelona. Editorial Paidotribo.
- Piaget, J. (s.f). ***La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación***. México: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (s.f). ***Clasificación de Los Juegos***. Innov@

Pfister, A. (2021). **Boonlake**. Estados Unidos: Capstone Games

Pigna, J. (2018). **El juego en la historia**. México: Síntesis

Platón, **“República”, Diálogos IV, s.f.** editorial Gredos, Madrid, España.

Polk Lillard, P. (s.f). **Montessori today: A comprehensive approach to education from birth to adulthood**. Estados Unidos: Books

208

Posada González, R. (2014). **La lúdica como estrategia didáctica** (Disertación doctoral, Universidad Nacional de Colombia).

Organización Mundial de la Salud y Organización Panamericana de la Salud. (2018). **Recomendaciones Mundiales sobre Actividad Física para la Salud**. Suiza: OMS.

Queyrat, F. (s.f). **Los Juegos de los Niños**. México: Limusa.

Rives Antuña, D. (2013). **El juego infantil y su metodología**. Bogotá: Ediciones de la U.

Rosemberg, F. (2020) **From discourse to reality. A profile of the lives and na estimate of the number of Street children and adolescents in Brazil**. Londres, Routledge

Russ W, S. (2004). **Play in Clinical Practice: Evidence-Based Approaches**. Estados Unidos: Guilford Press

Sánchez, G. (2017). **Estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico**. Suplementos, 25-26.

Sánchez Rodríguez, J. / Carmona Bustamante, J. (s.f). **Juegos motores para primaria 6-8 años**. Paidotribo; México.

Sarlé, P.M. (2018). **Enseñar el juego y jugar la enseñanza**. Paidós.

- Sarlé, P.M. (2019). ***Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil***. Novedades Educativas. México.
- Solórzano Calle, J. R., Tariguano Bohórquez, Y. S. (2018). ***Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática***
- Stake, R. E. (2005). ***Qualitative case studies***. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (3rd ed., pp. 443-466). Sage Publications.
- 209
- Sutton-Smith, B. (2017). ***"The Ambiguity of Play."*** Harvard University Press.
- Tekinbaş y Zimmerman (s.f). ***Rules of Play: Game Design Fundamentals***. Estados Unidos: MIT Press
- Tonucci, F. (2019). ***¿Enseñar o aprender?: la escuela como investigación quince años después***. Graó.
- Torres, C. M. (s.f). ***El juego: una estrategia importante***. Educere, 6(19), 289-296
- Vera, D. (2018). ***Actividades lúdicas a través de las TIC's, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica*** (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica
- Vigotsky, L.S. ***El papel del juego en el desarrollo***. En Vigotsky, L.S.: *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona. Crítica.
- Yadeshko, V y. Sogin F.A. (2011). ***El juego infantil y su metodología***. Bogotá: Ediciones de la U.
- Yin, R. K. (2019). ***Case Study Research: Design and Methods***.
- Zapata, O.A (2018). ***El aprendizaje por el juego en la escuela primaria***. México: Pax

INFOGRAFÍA

Academia Americana de Pediatras.
<https://www.healthychildren.org/Spanish/Paginas/about-aap.aspx>

210

Araúz, M. (2016). **Por qué aumentar los recreos...**, *Blog de Educación, El Definido*. <https://eldefinido.cl/actualidad/mundo/6604/Por-que-aumentar-los-recreos-mejora-el-rendimiento-academico-mas-que-aumentar-las-horas-de-estudio/>

Arias. <http://datateca.unad.edu.co>. Obtenido de <http://datateca.unad.edu.co>: http://datateca.unad.edu.co/contenidos/202030/Fidias_G._Arias_El_Proyecto_de_Investigacion_5ta._Edicion-.pdf

Centro de Investigación Educativa de Panamá (CIEDU). (2022). <https://ciedupanama.org/>

Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), 2022. **Así eran los juguetes con los que se divertían los niños en la prehistoria, hace 5,000 años** <https://www.ngenespanol.com/historia/como-eran-los-juguetes-prehistoricos-en-la-edad-de-bronce/>

DLE (2022). **Lúdico, Diccionario de la Lengua Española**, Real Academia Española. <https://dle.rae.es/l%C3%BAdico>

ELSEVIER (2019). **Prevalencia de inactividad física en Latinoamérica ¿Logrará Chile y el Cono Sur reducir en un 10% los niveles de inactividad física para el año 2025?** *Revista Médica Clínica Las Condes*, Vol. 30, Núm. 3, pp. 236-239 (mayo-junio 2019). <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-medica->

clinica-las-condes-202-articulo-prevalencia-de-inactividad-fisica-en-S0716864019300410

Flores Ríos, C. (2013). *Psicología experimental*. México: Red Tercer Milenio.
<http://aliatuniversidades.com.mx/rtm/index.php/producto/psicologia-experimental/>

Gallardo-López, J. A. (2018). ***Teorías del juego como recurso educativo, Conferencia, INNOVAGOGIA 2018, IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.***

211

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1>

Gallardo-López, J. A. y Gallardo Vásquez, P. (2018). ***Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil***, *Revista Educativa Hekademos*, 24, Año XI, junio de 2018, pp. 40-51.
https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil/link/5ba23731299bf13e603c1cb5/download

García-Bullé, S. (2019). ***En el descanso también se aprende ¿Por qué el recreo es tan importante como las clases? Observatorio del TEC.***
<https://observatorio.tec.mx/edu-news/beneficios-de-la-hora-del-recreo-educacion/>

García, F. y Doménech, F. (2014). ***Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar.***
Recuperado de:
<http://www.revistadocencia.cl/new/wpcontent/pdf/20100728164200.pdf>

Luna Castro, M. A.; Bagué Luna, Y. M. y Pérez Payrol, V. B. (2018). ***El juego en la educación primaria: Una vía para el fortalecimiento de la inclusión educativa***, Universidad de Cienfuegos, *Conrado*, Vol. 14, Supl. 1, oct.-dic.

2018. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000500033

MEDUCA (2014). **Programa de Primer Grado de Primaria de Educación Básica General.** <http://www.educapanama.edu.pa/?q=programas-de-educacion-basica-general-primaria>

MEDUCA (2023). Mi Portal Educativo. <http://www.educapanama.edu.pa/>

Montañés, j., Parra, M., Sánchez, López, Latorre, J., Blanc, P. Turégano P., (2000). **El juego en el medio escolar.** Universidad de Castilla, La Mancha. Recuperado

212

de Dialnet-ElJuegoEn ElMedioEscolar-22929996.pdf

National Geographic (2022). **¿Cuál es el origen de la humanidad según la ciencia?** Redacción, 21 de diciembre de 2022. <https://www.nationalgeographicla.com/historia/2022/12/cual-es-el-origen-de-la-humanidad-segun-la-ciencia/>

OECD-iLibrary (2021). **Panorama de la Salud: Latinoamérica y el Caribe 2020. Base de conocimiento central de la experiencia de la OCDE.** <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/bb392bd3-es/index.html?itemId=/content/component/bb392bd3-es>

Paris, J.; Beeve, K. y Springer, C. (2023). **Cómo planificar de manera efectiva el plan de estudios para niños pequeños;** Editora: Alexa Jonson, Colegio de los Cañones, LibreTexts. [https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Libro%3A_Introduccion_al_Plan_de_Estudios_para_la_Educacion_Infantil_\(Paris_y_Beeve\)/03%3A_Preparando_las_Escenario_para_el_Aprendizaje_de_los_Ni%C3%B1os/05%3A_Preparando_el_escenario_para_entornos_de_juego/5.05%3A_Los_espacios_de_juego_como_plan_de_estudios/](https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Libro%3A_Introduccion_al_Plan_de_Estudios_para_la_Educacion_Infantil_(Paris_y_Beeve)/03%3A_Preparando_las_Escenario_para_el_Aprendizaje_de_los_Ni%C3%B1os/05%3A_Preparando_el_escenario_para_entornos_de_juego/5.05%3A_Los_espacios_de_juego_como_plan_de_estudios/)

Psicología-Online. <https://www.psicologia-online.com/>

Resnick, M (2017). <https://www.iste.org/es/explore/Empowered-Learner/Mitchel-Resnick%3A-Scratch-creator%2C-professor-is-an-expert-on-helping-student-creativity-flourish>

Rivero, M. (2015). **De cuando aparecieron los mamíferos.** <https://blogs.ciencia.unam.mx/lahuella/2015/02/23/de-cuando-aparecieron-los-mamiferos/>

Rodríguez, M. (30 de mayo de 2019). **El pensamiento Lógico matemático desde la perspectiva de Piaget.** Sitio web. Obtenido de <https://webdelmaestrocmf.com/portal/pensamiento-logico-matematico-desde-laperspectiva-piaget/EI%20conocimiento%20lógico>

213

Russell, C. and Shepherd, J. Online role-play environments for higher education. *British Journal of Educational Technology*, 41(6), 992-1002. Recuperado de <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01048.x>

Tzic, J. (2014). **Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias. Actividades y su incidencia en el logro de competencias (tesis de grado).** Universidad Rafael Landívar. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/>

Scholas (2019). <https://scholasoccurrentes.org/es/>

UNICEF (2013). Convención sobre los Derechos del Niño, UNICEF Comité Español. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

UNICEF (2021). El sobrepeso en la niñez: Un llamado para la prevención del sobrepeso en América Latina y el Caribe, UNICEF. <https://www.unicef.org/lac/informes/el-sobrepeso-en-la-ninez/>

ANEXOS

ANEXO NO.1
CUESTIONARIO



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

CUESTIONARIO A DOCENTES

Respetable docente: Solicitamos su apoyo para obtener información importante para una investigación como trabajo de posgrado. Por tal motivo, lo invitamos a responder a las interrogantes planteadas de acuerdo con su experiencia docente. Sus respuestas a este instrumento serán de carácter confidencial y la información solo será utilizada para atender los objetivos de este estudio.

OBJETIVO

Conocer y describir los antecedentes y características de la situación actual, de las actividades lúdicas con miras a identificar las falencias de la realidad de la práctica educativa en la educación primaria.

INSTRUCCIONES

- No necesita escribir su nombre.
- Lea cuidadosamente cada pregunta y sus diferentes alternativas.

- Una vez seleccionada la respuesta, marque con una equis (x) en el espacio señalado para ello.
- El éxito de la investigación depende de su objetividad y sinceridad al responder cada pregunta.

GENERALIDADES

1. Años de servicio docente: _____ 2. Sexo: _____ Hombre _____ Mujer 3. Edad: _____
4. Título: _____ Maestro egresado de la normal _____ Lic. en Educación Primaria
 _____ Lic. en Educación _____ Lic. en otra especialidad
 _____ Otro (especifique)

ITEM	En Gran Medida	En Escasa Medida	Nunca
------	----------------	------------------	-------

5. ¿Sabe usted a qué juegan los niños durante el recreo?			
6. ¿La práctica de las actividades lúdicas (juegos y rondas), tienen un espacio dentro de la labor educativa que usted desarrolla?			
7. ¿Cree que el uso de los juegos y rondas en la escuela se está perdiendo con el paso del tiempo?			
8. ¿Considera que se pueden recuperar las actividades lúdicas (juegos tradicionales y rondas) en la escuela?			
9. ¿Considera esencial el uso de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de sus alumnos?			

10. ¿En qué asignaturas deberían utilizarse las actividades lúdicas (*puede seleccionar varias*):

- _____ Español
- _____ Religión, Moral y Valores
- _____ Inglés
- _____ Expresiones Artísticas
- _____ Matemática
- _____ Ciencias Naturales
- _____ Educación Física

USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS

ITEM	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
11. ¿La infraestructura escolar propicia un ambiente cónsono a la hora de realizar actividades lúdicas?					
12. ¿Los estudiantes tienen la oportunidad de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos?					
13. ¿Ejecutan los estudiantes actividades lúdicas sin reglas pre-establecidas?					
14. ¿Practican los estudiantes actividades lúdicas donde, además de imitar personas, ponen manifiesto su fantasía?					
15. ¿Los alumnos tienen oportunidad para representar, mediante actividades lúdicas, situaciones vividas por ellos?					
16. ¿Los alumnos emplean actividades lúdicas de expresión plástica con el fin de fomentar el razonamiento de acuerdo a su edad?					
17. ¿Los alumnos emplean la lectura de cuentos como actividad lúdica pasiva?					
18. ¿Los alumnos usan actividades lúdicas donde prevalece la cooperación?					

ITEM	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Casi Nunca	Nunca
19. ¿Los niños tienen acercamiento con la naturaleza utilizando como recurso las actividades lúdicas cooperativas?					
20. ¿Es importante la selección del material cuando el niño va a jugar?					
21. ¿Los alumnos introducen nuevos personajes para hacer enriquecer el juego?					
22. ¿Los alumnos practican las actividades lúdicas en función de su interés?					

23. ¿Los niños expresan valores al momento de hacer las dinámicas de juegos?

--	--	--	--	--	--

RECURSOS Y LIMITACIONES

24. ¿Qué factores favorecen el desarrollo de actividades lúdicas? (puede seleccionar varias):

- Espacio apropiado en el aula Espacio apropiado en las áreas comunes en la escuela
 Gimnasio Se cuenta con material y equipo de apoyo en la escuela
 Otros (especifique) _____

25. ¿Con qué recursos se cuenta para desarrollar diversos juegos?

- Equipo de sonido portátil Discos compactos Memoria extraíble
 Acceso a piscina Pelotas, sogas de saltar
 Otros (especifique) _____

26. ¿Cómo evalúa las actividades lúdicas?
 _____ Guía de observación _____ Rúbrica _____ No las
 evalúa _____ Otros (especifique)_____

USO DE JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES

24. En el actual año lectivo, ¿ha utilizado algunas de estas actividades lúdicas?

JUEGOS DE PERSECUCIÓN	
Gallinita Ciega	
El Gato y el Ratón	
JUEGOS DE HABILIDAD MOTORA	
Rayuela	
Saltar la soga + Integración del lenguaje.	
“Bolsita”	
Pan con queso	
Bolitas o canicas	
Yoyo	
Trompo	
RONDAS	
Mirón, Mirón, Mirón	
La Señorita Elvia	
Ambó, Ambó (Materile)	

¿Dónde va mi Pobre Vieja?	
Gavilán y Pollitos	
OTROS	
La Lata (Escondite)	
Carretilla	
Cuchara con huevo/limón	
El Florón (Lenguaje -Ritmo)	
Adivinanzas (Lenguaje)	
Guacho	
Cometas	
Charadas (Nuevo) (Expresión Corporal- Adivinanzas)	
Juego de Palmadas.	
La Lata (Escondite)	
Carretilla	

¡Gracias por su colaboración!

ANEXO NO. 2
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
POR EXPERTOS



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR EXPERTOS

Título de tesis: **Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón**

Elaborado por: **Noris Ortiz de Mejía**

DATOS DEL EXPERTO EVALUADOR

Nombre y Apellido: _____ Grado académico: _____

Institución: _____ Cargo: _____

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy bueno
Redacción	Enunció claramente las preguntas					
Contenido	El instrumento está diseñado con ejemplos claros.					
Organización	Está presentado de modo lógico.					
Congruencia	El instrumento está esbozado en correspondencia al tema planteado					
Metodología	Responde al propósito de la investigación					
Pertinencia	El instrumento es apto de aplicarse.					

Juicio de aplicabilidad: _____

(Aplicable) (No aplicable)

Recomendación: _____

Firma de Experto: _____
valoración: _____

Fecha de



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR EXPERTOS

Título de tesis: Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón

Elaborado por: Noris Ortiz de Mejía

DATOS DEL EXPERTO EVALUADOR

Nombre y Apellido: Rocío Del Cid Grado académico: Univ. de Colón

Institución: MEDUCA Cargo: Maestra de grado

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy bueno
Redacción	Enunció claramente las preguntas					X
Contenido	El instrumento está diseñado con ejemplos claros.					X
Organización	Está presentado de modo lógico.				X	
Congruencia	El instrumento está esbozado en correspondencia al tema planteado					X
Metodología	Responde al propósito de la investigación					X
Pertinencia	El instrumento es apto de aplicarse.				X	

Juicio de aplicabilidad: Aplicable
(Aplicable) (No aplicable)

Recomendación: Incentivar a los docentes para que jueguen en práctica los juegos y rondos a través de sus actividades escolares.

Firma de Experto: Rocío Del Cid Fecha de valoración: _____



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR EXPERTOS

Título de tesis: Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón

Elaborado por: Noris Ortiz de Mejía

DATOS DEL EXPERTO EVALUADOR

Nombre y Apellido: Dagoberto Chung, Grado académico: Técnico Superior en Teatro, Especialista en Actividades Lúdicas.

Institución: Centro de Estudios Superiores de Bellas Artes y Folklore de Colón – MEDUCA.

Cargo: Profesor.

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy bueno
Redacción	Enunció claramente las preguntas					X
Contenido	El instrumento está diseñado con ejemplos claros.					X
Organización	Está presentado de modo lógico.					X
Congruencia	El instrumento está esbozado en correspondencia al tema planteado					X
Metodología	Responde al propósito de la investigación					X
Pertinencia	El instrumento es apto de aplicarse.					X

Juicio de aplicabilidad: Aplicable.
(Aplicable) (No aplicable)

Recomendación: Esta encuesta debería ser aplicada en todas las escuelas, porque su pertinencia es vigente e importante. Su instrumentación permite abrir muchas áreas de investigación relacionadas con diversas áreas de la lúdica actual en los centros educativos.

Firma de Experto:  (Cédula 3-82-2398) Fecha de valoración: _____



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR EXPERTOS**

Título de tesis: **Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón**

Elaborado por: **Noris Ortiz de Mejía**

DATOS DEL EXPERTO EVALUADOR

Nombre y Apellido: **Omayra Fruto de Santana**
Grado académico: **Maestría en Estadística Aplicada**
Institución: **Universidad de Panamá** Cargo: **Docente Titular**

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACION				
		Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy bueno
Redacción	Enunció claramente las preguntas					✓
Contenido	El instrumento está diseñado con ejemplos claros.					✓
Organización	Está presentado de modo lógico.					✓
Congruencia	El instrumento está esbozado en correspondencia al tema planteado					✓
Metodología	Responde al propósito de la investigación					✓
Pertinencia	El instrumento es apto de aplicarse.					✓

Juicio de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Recomendación: _____

Firma de Experto:  _____

Fecha de valoración: _____



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR EXPERTOS

Título de tesis: **Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón**

Elaborado por: **Noris Ortiz de Mejía**

DATOS DEL EXPERTO EVALUADOR

Nombre y Apellido: Oscar Sittón Grado académico: Doctorado

Institución: UDELAS _____ Cargo: Profesor Titular II_

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy bueno
Redacción	Enunció claramente las preguntas					x
Contenido	El instrumento está diseñado con ejemplos claros.					x
Organización	Está presentado de modo lógico.					x
Congruencia	El instrumento está esbozado en correspondencia al tema planteado					x
Metodología	Responde al propósito de la investigación					x
Pertinencia	El instrumento es apto de aplicarse.					x

Juicio de aplicabilidad: Es un instrumento diáfano con ejemplos torales de juegos tradicionales, que le permitirá efectuar su investigación doctoral.

(Aplicable) (No aplicable)

Recomendación: Colocar los grados académicos de los posibles encuestados por nivel educativo.

Firma de Experto:  Fecha de valoración: _____



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR EXPERTOS

Título de tesis: **Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón**

Elaborado por: **Noris Ortiz de Mejía**

DATOS DEL EXPERTO EVALUADOR
Nombre y Apellido: **Inés Salcedo** Grado académico: **Doctorado**
Institución: **Universidad de Pinar** Cargo: **Docente**

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Muy bueno
Redacción	Enunció claramente las preguntas					✓
Contenido	El instrumento está diseñado con ejemplos claros					✓
Organización	Está presentado de modo lógico.					✓
Congruencia	El instrumento está esbozado en correspondencia al tema planteado					✓
Metodología	Responde al propósito de la investigación					✓
Pertinencia	El instrumento es apto de aplicarse.					✓

Juicio de aplicabilidad:
(Aplicable) (No aplicable)

Recomendación: **Considero que han sido enmarcadas dentro del tema en estudio.**

Firma de Experto: **Inés Salcedo** Fecha de valoración: **xxxxxx/xx/xx**

ANEXO NO. 3
GUÍA DE OBSERVACIÓN



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

GUÍA DE OBSERVACIÓN EN EL AULA / PATIO

La guía de observación en el aula / patio tiene el propósito de recopilar información sobre las actividades lúdicas desarrolladas por los alumnos de primer grado tanto en el aula como en el patio al momento del recreo.

Centro Educativo Básico General	Docente	Turno

Niveles de desempeño

5	4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

Actividades lúdicas dentro del aula

No.	Items	5	4	3	2	1
1	El docente emplea actividades lúdicas dentro del aula que promueva la participación del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje.					
2	Los alumnos manifiestan interés y entusiasmo al participar de las actividades lúdicas					
3	El docente presenta claras las reglas de las actividades lúdicas					
4	Los alumnos participan con satisfacción de las actividades lúdicas					
5	El docente utilizan las actividades lúdicas para enseñar materias					
6	Los alumnos muestran curiosidad por aprender diferentes maneras de resolver problemas					
7	El docente emplean diversos materiales al realizar la actividad lúdica					
8	El docente emplea la lúdica para cerrar la clase					
9	El docente comprueba la adquisición de los aprendizajes por medio de las actividades lúdicas					
10	La metodología empleada por los docentes es correcta					

ANEXO NO. 4

**SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN
DIRIGIDO A LOS DIRECTORES DE
LOS C.E.B.G. DEL BARRIO NORTE
DE COLÓN**



Decanato de Postgrado
Coordinación de Doctorado

Panamá, 25 de septiembre de 2023
NOTA-DO-067-23

Profesora
Zenaida de Young
Escuela Carlos Clement
Directora
E. S. M.

Respetada Profesora Young:

Deseamos solicitar su autorización, para que la Profesora **Noris O. de Mejía**, con cédula de identidad personal **3-76-255**, estudiante del **Doctorado en Ciencias de la Educación con Orientación en Educación Social y Desarrollo Humano**, aplicar el instrumento, recolectar evidencias de datos relacionados con el centro educativo en cuanto a población del plantel educativo que usted dirige.

La Profesora Mejía, utilizara los datos de manera confidencial en su Trabajo de Grado denominado: **"Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón."**

Agradecemos el apoyo que nos pueda brindar.

Con nuestras más alta muestras de consideración y respeto,


Dra. Elsa González de Núñez
Coordinadora de Doctorado de Educación





Decanato de Postgrado
Coordinación de Doctorado

Panamá, 25 de septiembre de 2023
NOTA-DO-068-23

Profesora
Virginia Niño
Escuela República Oriental del Uruguay
Directora
E. S. M.

Respetada Profesora Niño:

Deseamos solicitar su autorización, para que la Profesora **Noris O. de Mejía**, con cédula de identidad personal **3-76-255**, estudiante del **Doctorado en Ciencias de la Educación con Orientación en Educación Social y Desarrollo Humano**, aplicar el instrumento, recolectar evidencias de datos relacionados con el centro educativo en cuanto a población del plantel educativo que usted dirige.

La Profesora Mejía, utilizara los datos de manera confidencial en su Trabajo de Grado denominado: **"Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón."**

Agradecemos el apoyo que nos pueda brindar.

Con nuestras más alta muestras de consideración y respeto,


Dra. Elsa González de Núñez
Coordinadora de Doctorado de Educación





Decanato de Postgrado
Coordinación de Doctorado

Panamá, 25 de septiembre de 2023
NOTA-DO-069-23

Profesora
Zeira S. de Bennett
C.E.B.G República del Paraguay
Directora
E. S. M.

Respetada Profesora Brenes:

Deseamos solicitar su autorización, para que la Profesora **Noris O. de Mejía**, con cédula de identidad personal **3-76-255**, estudiante del **Doctorado en Ciencias de la Educación con Orientación en Educación Social y Desarrollo Humano**, aplicar el instrumento, recolectar evidencias de datos relacionados con el centro educativo en cuanto a población del plantel educativo que usted dirige.

La Profesora Mejía, utilizara los datos de manera confidencial en su Trabajo de Grado denominado: **“Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón.”**

Agradecemos el apoyo que nos pueda brindar.

Con nuestras más alta muestras de consideración y respeto,


Dra. Elsa González de Núñez
Coordinadora de Doctorado de Educación





Decanato de Postgrado
Coordinación de Doctorado

Panamá, 25 de septiembre de 2023
NOTA-DO-070-23

Profesora
Griselda Oliveros
Escuela Enrique Geenzier
Directora
E. S. M.

Respetada Profesora Bennett:

Deseamos solicitar su autorización, para que la Profesora **Noris O. de Mejía**, con cédula de identidad personal **3-76-255**, estudiante del **Doctorado en Ciencias de la Educación con Orientación en Educación Social y Desarrollo Humano**, aplicar el instrumento, recolectar evidencias de datos relacionados con el centro educativo en cuanto a población del plantel educativo que usted dirige.

La Profesora Mejía, utilizara los datos de manera confidencial en su Trabajo de Grado denominado: **"Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón."**

Agradecemos el apoyo que nos pueda brindar.

Con nuestras más alta muestras de consideración y respeto,


Dra. Elsa González de Núñez
Coordinadora de Doctorado de Educación



ANEXO NO. 5
CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA APLICACIÓN DEL
INSTRUMENTO

Doctoranda: Noris Ortiz de Mejía- investigadora
Correo electrónico: noris.ortiz.5@udelas.ac.pa
Doctorado en Ciencias de la Educación con Énfasis en Educación Social y Desarrollo Humano

Yo _____ expreso que he notificado para participar de manera voluntaria en la investigación titulada “**Actividades lúdicas para estudiantes de primer grado: una mirada a cuatro escuelas públicas de la provincia de Colón**”. Entendiendo que el estudio procura desarrollar una **GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DOCENTES DE PRIMER GRADO DE LOS CENTROS EDUCATIVOS BÁSICO GENERAL DEL BARRIO NORTE DE LA CIUDAD DE COLÓN**, por lo que mi colaboración radicará en responder un cuestionario y permitir que la investigadora pueda observar por 30 minutos el desarrollo de una clase en mi aula. Me han declarado que la información registrada será de carácter confidencial. Por lo tanto estoy en pleno conocimiento que los datos proporcionados y observados no me serán proporcionados y que tampoco tendré remuneración por la cooperación en este estudio. Estoy consciente de que la información podrá contribuir de manera oportuna a la comunidad escolar donde laboro para que podamos realizar de la mejor manera las actividades lúdicas. Igualmente, tengo el conocimiento de que puedo declinar a mi participación en cualquier etapa de la investigación, sin necesidad de formular los causales.

Firma del participante _____ Fecha: _____

Doy fe de que se ha manifestado a los docentes colaboradores el propósito de la investigación y el método que se le dará a la información lograda. Por otra parte se ha compartido la información de contacto de la investigadora con el objetivo de esclarecer preguntas que muestren los participantes.

Nombre del investigador: _____ Firma:

Fecha: _____

ANEXO NO. 6
FACHADAS DE LOS C.E.B.G DEL
BARRIO NORTE DE COLÓN

Fotografía 1: Centro Educativo Básico General República del Paraguay



Fotografía 2: Centro Educativo Básico General Carlos Clement



Fotografía 3: Escuela República Oriental del Uruguay



Fotografía 4: Centro Educativo Básico General Enrique Geenzier



ANEXO NO. 7
EVIDENCIAS DE LA APLICACIÓN
DEL INSTRUMENTO

Fotografía 5: Aplicación del instrumento de docente del C.E.B.G. Enrique Geenzier



Fotografía 6: Aplicación del instrumento de docente del C.E.B.G República del Paraguay



Fotografía 7: Aplicación del instrumento de docente del C.E.B.G República del Uruguay



Fotografía 8: Aplicación del instrumento a docentes del C.E.B.G Carlos Clement



ANEXO NO. 8
EVIDENCIAS DE LA OBSERVACIÓN
AULA/PATIO

Fotografía 9. Observación del aula de primer grado del C.E.B.G. República Oriental del Uruguay (matutino)



Fotografía 10: Observación del aula de primer grado del C.E.B.G. República Oriental del Uruguay (vespertino)



Fotografía 11: Condición del patio de juego del C.E.B.G. República Oriental del Uruguay

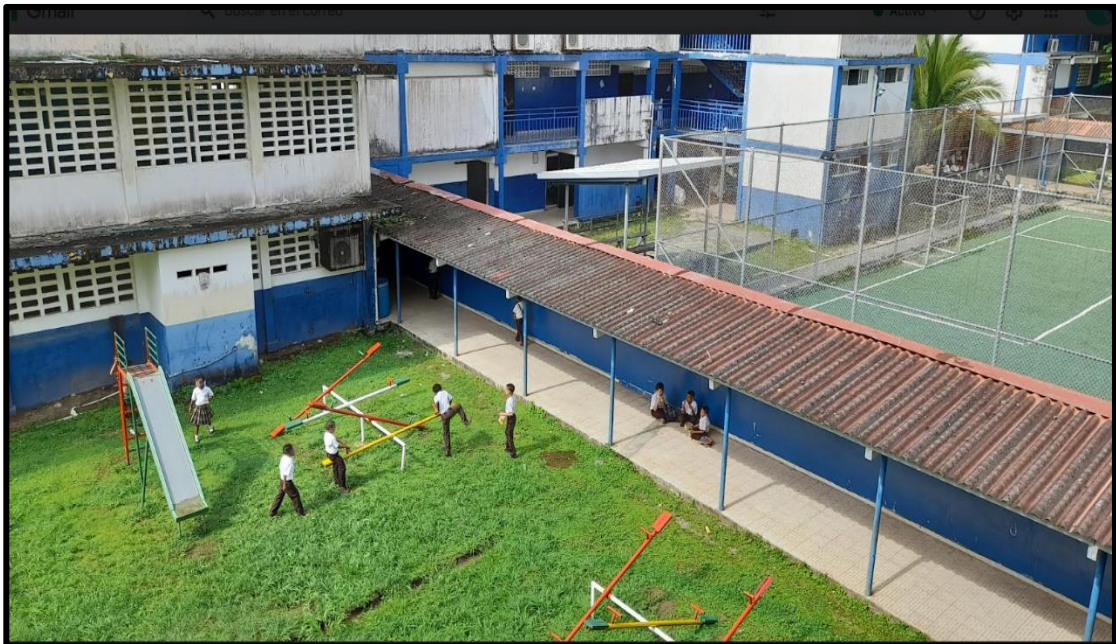


Fotografía 12: Observación del aula de primer grado del C.E.B.G. Enrique Geenzier





Fotografía 13: Condición del patio de juego del C.E.B.G. Enrique Geenzier



Fotografía 14: Observación del aula de primer grado del C.E.B.G. República del Paraguay





Fotografía 15: Condición del patio de juego del C.E.B.G. República del Paraguay



Fotografía 16: Observación del patio de primer grado del C.E.B.G. Carlos Clement





Fotografía 17: Condición del patio de juego del C.E.B.G. Carlos Clement



INDICE DE CUADROS

Cuadro	Descripción	Página
Cuadro 1	Etapas de la teoría del desarrollo cognosciti de Piaget	44
Cuadro 2	Juegos según Calzetti	67
Cuadro 3	Clasificación de la lúdica de acuerdo al período evolutivo del niño, según Piaget	66
Cuadro 4	Importancia de las actividades lúdicas	73
Cuadro 5	Población de estudio	98
Cuadro 6	Matriz de consistencia	103

INDICE DE TABLAS

Tabla	Descripción	Página
Tabla 1	Título más alto obtenido por las docentes de estudio	168
Tabla 2	Generalidades de las actividades lúdicas como las perciben los docentes sujetos de estudio	170
Tabla 3	Asignaturas en que deberían utilizarse las actividades lúdicas	161
Tabla 4	Uso de las actividades lúdicas	173
Tabla 5	Factores que favorecen el desarrollo de las actividades lúdicas	174
Tabla 6	Recursos para desarrollar las actividades	175

	lúdicas	
Tabla 7	Herramientas para evaluar las actividades lúdicas	176
Tabla 8	Juegos de persecución para evaluar las actividades lúdicas	177
Tabla 9	Juegos de habilidad motora para evaluar las actividades lúdicas	178
Tabla 10	Rondas para evaluar las actividades lúdicas	179
Tabla 11	Otras actividades lúdicas para evaluar las actividades lúdicas	180

INDICE DE GRÁFICAS

Gráficas	Descripción	Página
Gráfica 1	Título más alto obtenido por las docentes de estudio	169
Gráfica 2	Recursos para desarrollar las actividades lúdicas	176
Gráfica 3	Resultados generales de la observación de las actividades lúdicas dentro del aula según el ítem y su puntuación	181
Gráfica 4	Resultados generales de la observación de las actividades lúdicas en el patio, según el ítem y su puntuación	182
Gráfica 5	El docente emplea actividades lúdicas dentro del aula que promueva la	

	participación del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje	183
Gráfica 6	Los alumnos manifiestan interés y entusiasmo al participar de las actividades lúdicas	184
Gráfica 7	El docente presenta claras las reglas de las actividades lúdicas	185
Gráfica 8	Los alumnos participan con satisfacción de las actividades lúdicas	186
Gráfica 9	El docente utiliza las actividades lúdicas para enseñar materias	187
Gráfica 10	Los alumnos muestran curiosidad por aprender diferentes maneras de resolver problemas	188
Gráfica11	El docente emplea diversos materiales al realizar la actividad lúdica	189
Gráfica 12	El docente emplea la lúdica para cerrar la clase	190
Gráfica 13	El docente comprueba la adquisición de los aprendizajes por medio de las actividades lúdicas	191
Gráfica 14	La metodología empleada por los docentes es correcta	192
Gráfica 15	El docente utiliza el patio para desarrollar actividades lúdicas	193
Gráfica 16	Los alumnos demuestran interés por realizar actividades lúdicas grupales en el patio	194
Gráfica 17	Los alumnos prefieren no realizar actividades lúdicas en el patio	195
Gráfica 18	Se observa la socialización de los alumnos en el patio	196

Gráfica 19	Los alumnos de primer grado prefieren realizar la lúdica con otros de mayor nivel académico	197
Gráfica 20	Los alumnos representan en sus actividades lúdicas situaciones de la vida diarias	198
Gráfica 21	Las actividades lúdicas desarrolladas por los alumnos en el patio favorecen el trabajo cooperativo	199
Gráfica 22	Las actividades lúdicas favorecen la convivencia escolar	200

INDICE DE FIGURAS

Figura	Descripción	Página
Figura 1	Distribución de participantes por región educativa	31
Figura 2	Estadios evolutivos del Juego según Piaget	45
Figura 3	El juego: teorías, particularidades categorizaciones	47
Figura 4	Características de la lúdica competitiva según Omeñaca y Ruíz	51
Figura 5	Características de la lúdica cooperativa	53
Figura 6	Capacidades del juego heurístico	54

Figura 7	Aspectos clave de la lúdica psicomotora	55
Figura 8	Características de la lúdica tradicional, según Ribes Antuña	56
Figura 9	Características de la lúdica por rincones	58
Figura 10	Objetivos de la lúdica multicultural	59
Figura 11	Tipos de lúdicas	62
Figura 12	Características de las actividades lúdicas	69
Figura 13	Características de las actividades lúdicas según Bermejós Cabezas	71
Figura 14	Relevancia de las actividades lúdicas	74
Figura 15	Ventajas de las actividades lúdicas	75
Figura 16	Beneficios de la lúdica en el aprendizaje	78
Figura 17	Beneficios de la lúdica en los alumnos	80
Figura 18	La lúdica y el docente	82
Figura 19	Importancia del aula como espacio fundamental para las actividades lúdicas	90
Figura 20	El patio: lugar propicio para las actividades lúdicas	93

