



Universidad Internacional de La Rioja

Facultad de Educación

Máster Universitario en Métodos de Investigación en  
Educación

## Estudio cualitativo de las actividades lúdicas en estudiantes de EGB de Ecuador

Trabajo fin de estudio presentado por:	Katherin Hipatia Acurio Vizuite
Tipo de trabajo de investigación:	Tipo 3 Estudio de enfoque cualitativo
Director/a:	Dra. Isidora Valentina Sáez
Fecha:	23 de septiembre del 2020

## Agradecimiento

El amor incondicional, la confianza y, el apoyo brindado durante todas las etapas de mi vida, por parte de mi distinguido padre Miguelito, me ha permitido conseguir un propósito más en mi carrera profesional, como maestra.

Gracias a mi familia por acompañarme en todas mis metas, de igual manera, a la doctora Isidora Sáez, mi directora de TFM, por brindarme su paciencia, por compartir sus conocimientos y por contribuir en la redacción de esta investigación.

***Katherin***

## Resumen

En la actualidad, los estudiantes presentan nuevos comportamientos de acuerdo a sus necesidades y su entorno sociocultural, por eso nace el interés sobre las actividades lúdicas, tomando en cuenta que los centros educativos han sido el lugar propicio para resolver inquietudes, fortalecer valores y, preparar a los estudiantes para un porvenir mejor. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo y fue de tipo fenomenológico, la información se recolectó a través de entrevistas semiestructuras, en la que participaron tres profesores y, a través de análisis documental, se contó con seis planificaciones curriculares; para el análisis de la información se empleó el programa NVivo versión 12. Se encontró que los profesores emplean actividades lúdicas en sus clases, tanto para el desarrollo integral y el trabajo en equipo. Se concluye que las actividades relacionadas con la lúdica se convierten en una herramienta funcional y flexible que facilita la resolución de situaciones, en diversos ámbitos de la vida cotidiana y permite que el ser humano se desarrolle íntegramente.

**Palabras claves:** Actividades lúdicas, desarrollo integral, rol docente, Educación General Básica.

## Abstract

Nowadays, students present new behaviors according to their needs and their socio-cultural environment, that is why the interest in recreational activities is born, taking into account that educational centers have been the right place to solve concerns, strengthen values and prepare students for a better future. This research had a qualitative focus and was phenomenological, the information was collected through semi-structured interviews, in which three teachers participated and, through documentary analysis, there were six curricular plans; for the analysis of the information the program NVivo version 12 was used. It was found that the teachers use playful activities in their classes, both for integral development and teamwork. It was concluded that the activities related to play become a functional and flexible tool that facilitates the resolution of situations in various areas of daily life and allows the human being to develop fully.

**Keywords:** Leisure activities, integral development, teaching role, General Basic Education.

## Índice de contenidos

1. INTRODUCCIÓN.....	8
1.1. Justificación.....	10
1.2. Objetivos.....	12
1.2.1. Objetivo General.....	12
1.2.2. Objetivos específicos .....	12
2. MARCO TEÓRICO.....	13
2.1. Actividades Lúdicas .....	13
2.1.1. Características de las actividades lúdicas .....	15
2.1.2. Etapas de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil .....	15
2.1.3. Importancia de las actividades lúdicas .....	17
2.1.4. Actividades lúdicas para un aprendizaje significativo .....	18
2.1.5. Actividades lúdicas que promueven el desarrollo integral.....	18
2.1.6. Metodología para la aplicación de actividades lúdicas .....	19
2.2. Desarrollo integral humano en relación con las actividades lúdicas .....	20
2.2.1. Áreas del desarrollo integral humano .....	21
2.2.2. Habilidades para el fortalecimiento del desarrollo integral humano .....	23
2.2.3. Rol docente en el desarrollo integral humano de los niños y niñas de EGB .....	24
2.2.4. Objetivo de la hora de desarrollo integral humano en los niños y niñas en Ecuador	25
3. METODOLOGÍA .....	28
3.1. Enfoque y tipo de estudio .....	28
3.2. Participantes.....	28
3.3. Materiales- instrumentos.....	29
3.4. Procedimiento de recogida de datos.....	32

3.5.	Análisis de datos .....	32
4.	RESULTADOS .....	34
4.1.	Resultados de Entrevistas semiestructuradas .....	34
4.1.1.	Datos informativos de los profesores .....	34
4.1.2.	Resultados según cada categoría .....	34
4.2.	Resultados de análisis documental de las planificaciones didácticas .....	40
4.3.	Contraste entre las entrevistas semiestructuradas y el análisis documental .....	44
4.4.	Discusión de resultados .....	44
5.	CONCLUSIONES .....	46
5.1.	Limitaciones y prospectiva .....	48
	Referencias bibliográficas .....	50
Anexo A.	Plantilla de validación del instrumento para el juicio de expertos .....	55
Anexo B.	Entrevista dirigida a docentes de Educación General Básica .....	59

## Índice de gráfico

Gráfico 1.	Nodos de la entrevista .....	33
------------	------------------------------	----

## Índice de tablas

Tabla 1. Subniveles educativos de EGB.....	27
Tabla 2. Guion de la entrevista semiestructurada.....	30
Tabla 3. Ficha de análisis documental-Planificación didáctica docente .....	31
Tabla 4. Criterios para el análisis de las planificaciones didácticas de los docentes de EGB...	33
Tabla 5. Tipo de actividades lúdicas.....	38
Tabla 6. Beneficios de las actividades lúdicas .....	38
Tabla 7. Resumen de los resultados obtenidos en las entrevistas semiestructuras .....	39
Tabla 8. Actividades lúdicas identificadas en las planificaciones curriculares .....	40
Tabla 9. Análisis de las planificaciones.....	42
Tabla 10. Escala de valoración de las planificaciones didácticas de los docentes de EGB .....	43

## 1. INTRODUCCIÓN.

El desarrollo integral del ser humano es considerado un aspecto importante para los docentes, y es fortalecido a través de los diferentes procesos de aprendizaje, en Ecuador las instituciones educativas cumplen con la implementación de actividades lúdicas aplicadas una hora a la semana para el desarrollo integral de los niños y niñas. La escuela es el lugar estratégico donde el estudiante participa activamente sin ser juzgado, comparte experiencias con la comunidad educativa y aprende de ellas.

El Trabajo de Fin de Máster se centra en el análisis documental de la metodología empleada por los docentes y así, verificar el uso de actividades lúdicas en su plan de clase. De igual manera, conocer los criterios de los maestros en la ejecución de actividades lúdicas que ayudan a potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas, mediante entrevistas semiestructuradas, tomando en cuenta, que se fortalece el desarrollo integral de los estudiantes, cuando son perseverantes y optimistas en la resolución de conflictos y contribuyen proactivamente en los retos de la comunidad.

Este estudio se realiza por el interés de investigar, en estudiantes de Educación General Básica en Ecuador, la utilización de actividades relacionadas con la lúdica en el aprendizaje. Se debe considerar que la escuela es el lugar ameno que permite que los estudiantes se desarrollen integralmente, es la etapa apropiada para mejorar la parte comunicativa, afectiva e intelectual y sus resultados serán reflejados en el comportamiento con la sociedad. El aporte obtenido direcciona a que los maestros tomen en cuenta que las actividades relacionadas con la lúdica, son el medio indicado para promover el desarrollo integral humano; dando la oportunidad a los estudiantes actuar adecuadamente en diversos cambios que se presentan en la vida cotidiana, a la vez, sus beneficios se reflejarán en la realización de tareas, siendo estas, significativas para la resolución de problemas.



La familia es la base primordial, donde los estudiantes desarrollan sus destrezas mediante aprendizajes significativos que parten de equivocaciones, por el instinto de descubrir cosas nuevas. Por lo tanto, el desarrollo integral que se fortalece en la familia, se va modificando, autorregulando, según el entorno sociocultural que habita. La investigación tiene como aporte social, fomentar la importancia de conocer y utilizar actividades lúdicas en el aprendizaje, permitiendo la socialización, relación abierta y positiva en el entorno social.

Se debe tener presente que cada ser humano es un ser único con destrezas y habilidades que lo distinguen de los demás y se resalta que los educadores cumplen la responsabilidad de guiar el aprendizaje de estas actuales generaciones, que requieren más atención en evolucionar sus capacidades y poner en práctica sus talentos. Por su parte, Bautista (2000) señala que las primeras ludotecas aparecieron en la década de los 70, en los siguientes países: Perú, Brasil, Cuba, Argentina, Uruguay, Costa Rica y en los últimos 5 años, estuvieron Paraguay, Ecuador, Colombia, Bolivia, Venezuela, Panamá, México y Honduras. Es evidente que las ludotecas han dado resultados satisfactorios en niños, jóvenes y adultos, puesto que son espacios adecuados para aplicar actividades lúdicas donde facilita las manifestaciones libres y espontánea.

Los centros educativos de Ecuador, tienen como objetivo primordial ofrecer un entorno agradable y aprendizajes significativos para que los estudiantes se desarrollen integralmente en la parte cognitivo, motriz, emocional y social, a medida que vayan creciendo.

Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, p.13)

Los maestros de EGB, de la provincia de Cotopaxi, del cantón La Maná, tienen conocimiento que los aprendizajes están vinculados con el desarrollo integral humano, que se lo consigue mediante actividades lúdicas, permitiendo en los estudiantes despertar el interés por el estudio, relacionarse con facilidad y mejorar su conducta, factores que tienen valor positivo en su diario vivir. Esta situación requiere de un previo análisis que conlleve a entender ¿Cómo influye la ejecución de actividades lúdicas en el desarrollo integral de los estudiantes de EGB, desde la perspectiva docente?

### 1.1. Justificación

En el contexto de la formación del ser humano requiere fortalecer su desarrollo integral, mediante actividades lúdicas que ayudan a los estudiantes a participar activamente en clases, a interactuar con facilidad, a expresar sus sentimientos y a desarrollar su imaginación, bondades que favorecen al ser humano a desenvolverse integralmente con seguridad ante los problemas de la vida cotidiana, planteamiento que reafirma Pérez (2010) cuando refiere que las actividades lúdicas como estrategia en educación continua, permanente y para toda la vida del ser humano, se convierten en experiencias positivas, agradables y placenteras, puesto que beneficia la excelencia en el aprendizaje, motivando y permitiendo la participación de los estudiantes en el aula.

La forma adecuada de promover la adaptación exitosa de los estudiantes en las escuelas es mediante la ejecución de actividades enfocadas en la lúdica, estrategias que facilitan la comunicación entre compañeros y maestros, a la vez, la fomentación de valores tales como: respeto, solidaridad, amor, responsabilidad y puntualidad. A tal efecto, Martí (2008) plantea que los niños y niñas de EGB, poseen la capacidad de obtener y organizar de manera sistematizada los conocimientos de tal manera que superan a los del adulto.

La ejecución de actividades lúdicas permite optimizar las condiciones comportamentales de los estudiantes dentro y fuera de la escuela y, por ende, el mejoramiento del rendimiento

académico, para desenvolverse con facilidad y armonía en su diario vivir, aportando con ideas emprendedoras al servicio de la sociedad. Posada (2014, p. 36) refiere que las actividades lúdicas son apropiadas para motivar en las horas clase a los estudiantes, favoreciendo en la integración del grupo y a la vez, la relación de conocimientos previos con los nuevos, brindando seguridad, integración grupal y resultados significativos, logrando el cumplimiento del objetivo de la clase.

La socialización entre maestros y estudiantes es un proceso necesario para el desarrollo de destrezas y para fomentar el amor al estudio. Es por ello que, las orientaciones en las aulas deben ser adecuadas, donde se construya un ambiente de confianza y no de traumas psicológicos que perjudiquen el desarrollo integral. En relación con lo manifestado, Castellar, Gonzalez y Santana (2015) interpretan a las actividades lúdicas como el medio de interacción efectiva entre estudiantes y profesores, de igual manera, permite el lanzamiento de normas, valores y aprendizajes que favorecen en el desarrollo cognoscitivo motor y social. Por lo tanto, la implementación de actividades relacionadas con la lúdica potencia el desarrollo integral de los estudiantes, según se vayan desarrollando sus destrezas de acuerdo a sus necesidades. Además, se debe mencionar que son estrategias adecuadas que ayudan a tener confianza en aportar con ideas y demostrar interés en trabajar conjuntamente con sus compañeros de aula.

En el proceso educativo escolar están involucrados padres de familia y profesores teniendo como objetivo conseguir que los estudiantes se desarrollen integralmente. El compromiso debe ser crítico- reflexivo, basado en valores que contribuyan en el mejoramiento de la conducta y el rendimiento académico. Las actividades lúdicas permiten fortalecer los sentimientos, pensamientos y emociones; contribuyendo a obtener la autoestima elevada y apertura a la creatividad. Aprender jugando libera tensiones y da paso al disfrute de aprender, por lo tanto, el desarrollo de actividades lúdicas permite fortalecer la parte cognitiva, afectiva y social como lo expresa Tzic (2012, p. 76) “las actividades lúdicas permiten conseguir los logros de competencias en los niños y niñas, esto sucede cuando estas actividades constan en las planificaciones didácticas”.

Esta investigación resalta la importancia que tiene la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes, también para facilitar la comunicación y obtener la participación de todos los estudiantes. Por consiguiente, dicha investigación es primordial para los docentes porque este estudio refleja los beneficios, siendo así, una metodología adecuada para promover el interés por aprender y el fortalecimiento del desarrollo integral de los estudiantes de EGB.

## 1.2.Objetivos

### 1.2.1. Objetivo General

Describir las actividades lúdicas que aplican los docentes para el desarrollo integral de los estudiantes de EGB de Ecuador, desde la perspectiva docente.

### 1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar las actividades lúdicas que emplean los docentes de EGB.
- Analizar las actividades lúdicas que emplean los docentes de EGB respecto al desarrollo integral humano en la comunidad educativa.
- Explicar la importancia del desarrollo integral humano en la comunidad educativa.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Actividades Lúdicas

La actividad lúdica contribuye en fortalecer la autoconfianza y el desenvolviendo en el entorno al estudiante, como un ser social que disfruta del aprendizaje con ideas innovadoras que experimenta. Espiga (2013) señala que el lugar de las actividades lúdicas, cuando se habla de educación, se ha ido consolidando en los últimos años, principalmente al considerarse como una metodología de enseñanza. Por tanto, el paradigma la letra con sangre entra fue suplantado por la letra con juego entra, esta última premisa pone de relieve la importancia del empleo de las actividades lúdicas para el desarrollo integral en el contexto del aprendizaje para los estudiantes, porque da apertura a un proceso de enseñanza dinámico, creativo y significativo.

En la escuela los estudiantes, no solo aprenden a jugar, sino que también comprenden el significado de compartir en equipo y la búsqueda de soluciones en conjunto. Por ello, Jiménez (1998, p. 11) señala que “la actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo que contempla el juego, el ocio y las actividades placenteras”.

El desarrollo de actividades involucradas con la lúdicas en el aprendizaje logra en los estudiantes alegría, diversión y entretenimiento al realizar actividades académicas y pone en práctica valores y normas de convivencia para un buen vivir en la sociedad; los resultados obtenidos van a provocar satisfacción física, mental y espiritual. La creatividad, el entusiasmo y la afectividad son aspectos que el estudiante los adquiere a través de la interacción con sus compañeros de aula.

La lúdica como instrumento de enseñanza resalta el valor del aprendizaje para aprender de manera significativa y no tradicional, a través de un ambiente escolar que ofrezca espacios de interés para que cada uno goce del momento educativo y pueda

interiorizar y socializar sus experiencias para obtener resultados efectivos. (González y Rodríguez, 2018, p. 23)

Además, el desarrollo de actividades lúdicas permite al ser humano descubrir y poner en escena sus habilidades, destrezas y conocimientos teniendo confianza de sí mismo, y, por ende, se adaptan con facilidad a los cambios socioculturales, dando solución oportuna y emprendedora ante los problemas.

La estrategia pedagógica y didáctica fundamentada en las actividades lúdicas y de laboratorio, mediadas por el trabajo en grupo, permitieron crear un ambiente libre y espontáneo, propicio para que los niños generaran ideas, resolvieran sus propios cuestionamientos, lograran dar soluciones a problemas sencillos con un pensamiento lógico, pero a la vez divergente, dadas las diferentes formas de abordar las situaciones de su cotidianeidad. (Araujo, Gómez, Fonseca y Molano, 2013. p. 97)

En el desarrollo de la clase, los aprendizajes se tornan significativos en el momento que el estudiante los relaciona con momentos de la vida cotidiana, e interactúa con actividades lúdicas como lo señala Hidalgo (2013). De igual manera, los aprendizajes relacionados con la lúdica son difíciles de olvidar y se convierten en prácticos para su aplicación cuando los requiera.

Por lo tanto, los docentes logran conseguir objetivos en beneficio de los estudiantes, desarrollando en ellos el autoconocimiento, la autoestima y la confianza en sí mismos, lo que genera un desarrollo integral útil para resolver problemas en equipo, tomar decisiones adecuadas y certeras, encaminadas a mejores días de su entorno social.

### **2.1.1. Características de las actividades lúdicas**

Cuando los estudiantes interactúan con el docente y compañeros fortalecen su desarrollo integral mediante actividades lúdicas. Dentro de los beneficios se contemplan: experimentar emociones, despertar la imaginación por crear nuevas cosas, facilidad de emitir juicios de valor y desarrollar la coordinación psicomotriz, sensorial y mental. Por lo expuesto, las actividades lúdicas tienen como aporte positivo en los estudiantes. Melo y Hernández (2014, p. 44) señalan que: “a partir de juego las personas comienzan a establecer una serie de relaciones y conexiones cognitivas, a veces sin ser conscientes de ello, les permiten crear y recrear elementos y conceptos en torno del lenguaje, el arte y la libertad, entre otros”.

Los niños encuentran integralmente fortalecidos cuando logran por sí solos, desenvolverse con facilidad en su entorno social, tomando en cuenta la importancia de aprender cada día, sin necesidad de esperar el llamado de atención de sus padres o docentes.

Las actividades lúdicas están orientadas a la formación integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas de enseñanza y dinamizan los ambientes de aprendizaje, virtud de lo cual son grandes motivadores intelectuales. No obstante, se requiere capacitar y sensibilizar a los docentes, representantes y comunidad general para garantizar su éxito. (Piedra, 2018, p. 106)

Las actividades lúdicas liberan tensiones y esquemas autoritarios que desmotiva al estudiante, es por ello, que su aplicación da paso a la imaginación y a desarrollar el pensamiento crítico. Montero (2017) describe que las actividades lúdicas están presentes en las diferentes etapas de la persona, desde los primeros días hasta que llega a la etapa adulta, por lo tanto, serán evaluadas de manera positiva.

### **2.1.2. Etapas de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil**

En el desarrollo infantil las etapas de las actividades lúdicas son primordiales en los niños y niñas para su desarrollo integral, es por ello, que Piaget (1962) señala las siguientes etapas

como parte esencial del aprendizaje, tales como: etapa sensorio- motriz o de ejercicio, etapa preoperatoria, etapa de operaciones concretas y formales.

En la primera etapa sensorio-motriz o de ejercicio que se desarrolla a partir de los 0-2 años, la lúdica no estará presente, pero cuando el infante dé sus primeros movimientos pondrá a prueba la interacción con su entorno. Méndez (2008) señala que el niño y la niña en esta etapa logra conseguir la pertenencia del espacio, objeto y del tiempo, como esquemas motores de la acción propio del cuerpo. Por consiguiente, durante esta etapa se desarrolla la percepción de los sentidos, es por ello, que se debe ejecutar actividades lúdicas sensoriales.

En la segunda etapa preoperatoria se desarrolla entre los dos y siete años, el desarrollo obtenido en los primeros años de vida, brinda la facilidad de identificar figuras, gráficos y poder relacionar palabras con imágenes. Por tal motivo, Linares (2009) señala que en esta etapa es primordial que se aplique actividades lúdicas simbólicas, para el fortalecimiento del desarrollo del lenguaje, habilidades cognoscitivas y sociales.

Entre los siete a doce años se desarrolla la tercera etapa, el ser humano presenta cambios en la parte emocional, es por ello, que las actividades lúdicas deben estar orientadas al fortalecimiento de su autoestima, también enfatizar las reglas de la actividad. Montero (2017) señala que las reglas en las actividades lúdicas permiten aumentar el pensamiento crítico-reflexivo dando facilidad de aportar con ideas para resolver problemas durante la realización de la actividad.

Finalmente, a partir de los doce años en adelante se encuentra la última etapa de operaciones formales, donde se desarrollan actividades lúdicas con un mayor grado de dificultad, también actividades donde permita al estudiante dar sus opiniones de acuerdo a la situación que se presente. Montañés, et al., (2000) manifiestan que las actividades lúdicas tienen una función educativa y permiten al estudiante desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales,



afectivas y emocionales, además de estimular el interés de resolver problemas de la vida cotidiana, es decir, se posee la capacidad de emitir juicios de valor en la resolución de sus dudas.

### **2.1.3. Importancia de las actividades lúdicas**

Las actividades lúdicas en el aprendizaje son estrategias dinámicas y educativas que promueven la práctica significativa de los valores, por lo tanto, ayuda a que el estudiante perfeccione sus habilidades y se fortalezca integralmente, como lo mencionan Posso, Sepúlveda, Navarro y Laguna (2015) las actividades lúdicas tiene un valor educativo y se constituyen en actividades espontaneas y motivacionales, que ayudan a que el estudiante intervenga activamente en clases y desarrolle el pensamiento crítico que le permitirá aportar con sus experiencias en la construcción del aprendizaje, por lo tanto, la finalidad de las actividades lúdicas es la fomentación de valores que conducen a un buen vivir en la sociedad.

El aspecto psicológico de los estudiantes debe fortalecerse para que sus conductas sean adecuadas, por consiguiente, permite entender y comprender que decisiones tomar ante los diferentes comportamientos y necesidades que presentan los estudiantes. Calderón, Marín y Vargas (2014) señalan que como estrategia adecuada para fortalecer habilidades y destrezas de los estudiantes es mediante actividades lúdicas para realizar cualquier actividad, esto radica en el disfrute del aprendizaje y en la generación de confianza en sus resultados.

Cuando se realiza actividades lúdicas requiere de la integración de actividades manuales, simbólicas, de reglas y de procesos del pensamiento que permiten la coordinación adecuada de la mente y del cuerpo. Como lo plantean Vergara y Otero (2017) los estudiantes necesitan que el aprendizaje sea dinámico y significativo, que resuelva todas sus inquietudes, para conseguir aquello requiere que el docente utilice estrategias metodológicas activas basadas en actividades lúdicas que fortalezcan el desarrollo integral.

#### **2.1.4. Actividades lúdicas para un aprendizaje significativo**

Las actividades lúdicas ayudan al fortalecimiento de la creatividad y permiten la construcción del propio aprendizaje, donde las aulas serán el lugar armónico que les permite aprender con libertad sin límites, fomentando la participación individual y colectiva, la comunicación, el entretenimiento, la imaginación, el análisis crítico- reflexivo y la resolución de problemas, es decir, se obtiene un aprendizaje significativo.

No hay que olvidar que la escuela tradicional y la rutina diaria dentro del salón de clases oscurecen la imaginación y el goce del conocimiento, cambiar la rutina del aprendizaje por un entorno motivador de placer y autonomía es importante para que el niño pueda tener sus propias experiencias, en las que toma espacios para su adecuado desarrollo y para sus propias inclinaciones. (Rivas, 2016, p. 30)

La implementación de actividades lúdicas es ideal para orientar a los estudiantes a interactuar en clases, porque las clases se tornan dinámicas y da paso al análisis y a la reflexión crítica de los aprendizajes. Por lo tanto, Bovi, Palomino y González (2008) consideran a las actividades lúdicas como estrategias que permiten que los aprendizajes sean significativos y prácticos en todo momento de la vida cotidiana, porque brindan flexibilidad, contextualización y participación activa.

#### **2.1.5. Actividades lúdicas que promueven el desarrollo integral**

El ser humano en su etapa de la niñez y adolescencia, tiene la capacidad de receptar con facilidad aprendizajes, por ende, su desarrollo integral tiene que fortalecerse a partir de lo cognitivo, sociocultural, psicomotriz y su lenguaje. En este sentido, Jiménez (2008) señala que las actividades lúdicas que promueven el desarrollo integral son aquellas que despiertan la imaginación y fortalecen emociones de una manera más liberada que reglada, es decir, estas actividades promueven la creatividad.

Para que los estudiantes de EGB, se desarrollen integralmente el docente debe conseguir fortalecer la parte cognitiva, motriz, afectiva y social de los estudiantes. Garaigordobil (2005) expresa que las actividades lúdicas tienen beneficios que aporta en los estudiantes el fortalecimiento de su desarrollo integral, dejando en libertad la expresión de ideas, sentimientos y a la vez, el descubrimiento, la experimentación de movimientos, sensaciones y relación con su entorno; llegando a tener seguridad y equilibrio en sus actos.

#### **2.1.6. Metodología para la aplicación de actividades lúdicas**

La aplicación de actividades lúdicas en el aula tiene como funciones principales permitir en los estudiantes la integración interactiva y colaborativa en el aprendizaje, es decir, se puede relacionar con todas las asignaturas. Para que se cumpla el objetivo de una actividad lúdica el docente debe tener conocimiento que la lúdica es una estrategia motivadora y que es necesario que sea animadora para que los estudiantes participen en la actividad a ejecutarse.

El juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan. (Tamayo y Restrepo, 2017, p. 112)

La aplicación de actividades lúdicas tiene un contenido pedagógico, por lo tanto, requiere seguir una metodológica adecuada para su aplicación. Cepeda (2017) señala que se debe seguir los siguientes aspectos: diagnóstico, planeación, implementación, seguimiento y evaluación.

Al referirse al diagnóstico, el docente pregunta a los estudiantes su interés frente a la clase, y a la vez, determinan el objetivo a conseguir, esto permitirá que las actividades lúdicas se apliquen de acuerdo al objetivo de clase. En la planeación se eligen las actividades lúdicas de acuerdo con el objetivo propuesto para la hora clase y la temática que se va a conocer. En la

implementación se realizan las actividades lúdicas propuestas. El seguimiento es la parte más esencial donde da paso a la reflexión de los avances y dificultades que se presentaron en el aprendizaje. Finalmente, en conjunto se dialoga y se propone nuevas actividades a desarrollar, para superar dichas dificultades que se obtuvieron en la clase como base para mejorar.

## 2.2. Desarrollo integral humano en relación con las actividades lúdicas

Permitir que los estudiantes de EGB, realicen actividades lúdicas es potenciar el desarrollo integral humano, además se prepara para la vida futura y el logro de las metas. Esto ocasiona satisfacción, alegría, descarga energías y consigue alivio a sus frustraciones, toda actividad que realiza el estudiante es significativa cuando está orientada en un proceso motivador, por consiguiente, resulta fundamental desde el nacimiento y marca el futuro de la vida en la adultez (Armas, 2013).

El ser humano consigue mejoras en sus actividades a medida que coordina sus ideas y las relaciona con sus experiencias. Los aspectos de cada persona tales como: la parte intelectual, emocional, biológico, moral y social deben estar conjuntamente equilibrados, permitiendo desarrollarse integralmente (Ruiz, 2017).

Las actividades lúdicas son libres y espontáneas ayudan a realizar las tareas sin temor, teniendo confianza al ejecutarlas, con estrategias adaptables según el medio en que se desenvuelve, como lo manifiesta García y Alarcón (2011). Las actividades relacionadas con la lúdica son dinámicas y adaptables, para que el estudiante sea el ente activo de la clase, generando alegría y placer por interactuar y compartir entre compañeros.

El desarrollo integral de los estudiantes es importante porque es la base primordial para direccionar el emprendimiento al beneficio de la sociedad. Además, su formación está

relacionada con su cultura y su entorno social con la misión de solucionar problemas de la vida cotidiana. Cuando el ser humano no adquiere aprendizajes integrales, tendrá limitaciones para desenvolverse en su alrededor y, posiblemente asumirá un rol de receptor solamente; esto perjudicará en su crecimiento profesional teniendo dificultad de asumir retos y desafíos de la vida.

El auténtico desarrollo humano se ha visto sesgado a través de la historia, en una u otra dirección, con una u otra perspectiva limitante que, a veces, dejan fuera de su vista aspectos centrales y fundamentales. Por ello, la educación así desarrollada quizá merezca otro nombre menos ilustre y, sobre todo, menos comprometedor. (Martínez, 2009, p. 1)

Los niños y niñas cuentan con las habilidades innatas de receptar con facilidad nuevas competencias en diferentes ámbitos de la vida cotidiana. Por lo tanto, requiere de estrategias, herramientas y estímulos que eleve su autoestima de superación. La escuela es el lugar idóneo para el fortalecimiento del desarrollo integral de los estudiantes, donde los maestros se encargan de buscar las mejores actividades adaptadas al entorno social.

### **2.2.1. Áreas del desarrollo integral humano**

Las áreas del desarrollo integral humano son cuatro: desarrollo motriz, desarrollo cognitivo, desarrollo emocional y desarrollo social. Estas son fundamentales que en el nivel EGB se desarrollen con la ejecución de diferentes actividades lúdicas, los estudiantes fortalecen su desarrollo motriz cuando realizan movimientos por sí solos, para ello es necesario que las actividades lúdicas estén encaminadas a la coordinación y sincronización de todo su cuerpo.

La motricidad puede clasificarse en motricidad Gruesa y motricidad fina, el desarrollo motor grueso se determina como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad para caminar y correr; además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos (...) y el desarrollo

motor fino se hace patente un poco más tarde, este se refiere a los movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación. (Anaya, 2013, párr. 2)

El desarrollo cognitivo es un proceso donde los niños y niñas lo van potenciando a través de conocimientos prácticos de su entorno social, desarrollando su inteligencia y sus capacidades de razonamiento conforme vayan adquiriendo experiencias durante las etapas de vida. Arango, Infante y Lopez (2006, p. 18) expresan que es “el conjunto de acciones tendientes a proporcionar al niño y a la niña las experiencias que este necesita desde su nacimiento para desarrollar al máximo su potencial biopsicosocial”. El desarrollo cognitivo es fortalecido a través de la observación y la imitación, resultado del esfuerzo del estudiante por entender y desenvolverse adecuadamente en su entorno (Hernández, 2011).

En las etapas de vida de la persona se desarrolla una nueva forma de conseguir respuestas a las inquietudes que aparecen y da solución a los problemas. Este desarrollo gradual se obtiene a través de beneficios relacionados con la disciplina, la organización, la adaptación a los cambios y el equilibrio en la forma de actuar. Por ello, el desarrollo cognitivo es el resultado del trabajo del niño y la niña por actuar organizadamente en su entorno sociocultural según lo señala Piaget, (citado en Ordóñez y Tinajero, 2012).

Los docentes de EGB deben tomar en consideración la identificación de las diferentes emociones que expresan sus estudiantes y fortalecerlas para brindar confianza en sí mismos, ayudando a reconocer la importancia de expresar sus emociones, siendo un factor que indica el estado de aceptación y rechazo a diferentes situaciones de la vida. El niño, por su parte, debe saber los límites y las formas adecuadas de expresar sus emociones.

Cuando el niño desarrolla elementos emocionales y afectivos construye su identidad, su autoestima, fortalece su seguridad en sí mismo actuando con firmeza en sus decisiones. Los maestros se han constituido en el espejo de sus estudiantes, por tanto, el estado de ánimo de los orientadores debe estar dinámico y entusiasta ante los diversos problemas de la vida cotidiana. En la infancia y en la adolescencia se tiende a imitar el comportamiento de las personas que se admiran, quienes llegar a constituir en modelos, que tienen gran relevancia a nivel psicológico y que guían el desarrollo mental y emocional (Garriga, 2016).

Finalmente, al desarrollo social, que forma parte del desarrollo integral humano, donde las orientaciones por parte del adulto deben ser basadas en valores. Martínez (2015) indica que cuando el ser humano fortalece su desarrollo social tendrá la capacidad o destreza social para ejecutar competentemente tareas interpersonales, mediante actividades lúdicas el niño y la niña tienen la procedencia de interactuar y tener facilidad de comunicación con los demás, donde está explícitamente indicado lo que se refiere por liderazgo y, cada uno de los participantes ayudan con el objetivo de fomentar la unión.

Una vez fortalecido el desarrollo social el individuo será capaz de relacionarse con amabilidad y seguridad ante los demás, podrá trabajar en equipo comprendiendo que la unión hace la fuerza y que de las experiencias de otras personas se aprende mejor. Desde esa perspectiva Zavala, Valadez y Vargas (2008) sostienen que las habilidades sociales son imprescindibles en la aceptación, a nivel social, de una persona.

### **2.2.2. Habilidades para el fortalecimiento del desarrollo integral humano**

El desarrollo integral humano en los estudiantes es la base operacional de las competencias y la esencia primordial que le permite al ser humano relacionarse amablemente y positivamente ante los demás, como manifestación del mundo espiritual del mismo que de alguna manera se expresa en su conducta diaria (Martínez, 2013). Los niños y las niñas por medio de la

observación y la experimentación fortalecen habilidades como: autoconocimiento, control de emociones, empatía y solución de conflictos para la vida, estas habilidades tienen valor de acuerdo al entorno en que se desenvuelven, con ello, podrán saber determinar que quieren ser y hacer para contribuir al progreso del país.

### **2.2.3. Rol docente en el desarrollo integral humano de los niños y niñas de EGB**

El maestro cumple el papel principal en el aula, es el encargado de orientar el aprendizaje y tomar decisión de las estrategias metodológicas adecuadas a emplear de acuerdo al tema a explicar, y de ahí verificar fortalezas y debilidades de la clase para tomar las mejores decisiones.

Como lo indica (Prieto, 2008, p.328) el rol docente implica responsabilidad en aplicar estrategias metodológicas adecuadas que permita fortalecer el desarrollo integral humano, enfocado siempre en formar seres humanos con una serie de conocimientos, habilidades y valores que les ayude a adquirir capacidades básicas para cumplir a cabalidad sus responsabilidades como ciudadano.

El docente en los actuales tiempos cumple el papel de orientador del aprendizaje, dando la oportunidad de descubrir habilidades, capacidades y destrezas de sus estudiantes, útiles para la conceptualización de nuevos conocimientos que beneficien a toda la sociedad. La relación docente–estudiante es esencial para el desarrollo integral. No debe ser autoritario ni estricto puesto que estos aspectos limitan al estudiante a tener confianza en expresar sus ideas o sentimientos, debe prevalecer la alegría, el entusiasmo y la paciencia.

La actualización de conocimientos debe prevalecer en el docente, debido a los diferentes cambios de la sociedad. Es por ello, que el docente se prepara para la toma de decisiones y



esta predispuesto a resolver las dudas de sus estudiantes, dando oportunidad al debate en la solución de conflictos.

Ornelas (2005) expresa que el rol del docente contribuye en el desarrollo integral de los estudiantes, porque cumple el papel de guía en cada proceso de aprendizaje, siendo el nexo entre la sociedad actual y el estudiante, permite que el estudiante reconozca sus debilidades y sus virtudes y fomenta la retroalimentación, de manera que se obtenga un aprendizaje flexible para que los estudiantes se adapten con facilidad y aprendan a su ritmo. El maestro debe establecer armonía y tranquilidad en el aula para que se fortalezca el desarrollo socio-afectivo del niño. El currículo debe estar adaptado a las necesidades de los estudiantes que favorezcan aspectos socio-afectivos y cognitivos, con estrategias metodológicas adecuadas que dé paso a la participación dinámica de los niños y niñas. Todo aprendizaje estará expuesto a una evaluación permanente que permita evaluar el proceso educativo en su totalidad, para la mejora y potencialización de estrategias metodológicas, los resultados evaluativos serán de conocimiento a toda la comunidad educativa, creando relaciones amenas y las soluciones en conjunto.

Al respecto, Nieva y Martínez (2016) aluden que la comunicación docente-estudiante debe ser afectiva y respetuosa que demuestre confianza para el intercambio de ideas y lograr que se cumplan los objetivos planteados y desarrollarlos de la manera adecuada. Al aplicar actividades lúdicas se obtendrán resultados favorables, las clases se tornarán dinámicas, participativas y se cumplirá con las expectativas de los estudiantes. En el aprendizaje es el momento adecuado para fortalecer el desarrollo integral humano mediante actividades lúdicas que permita la interacción de ambos actores dando paso a la retroalimentación, recreando saberes y construyendo aprendizajes significativos.

#### **2.2.4. Objetivo de la hora de desarrollo integral humano en los niños y niñas en Ecuador**

El objetivo de la hora de desarrollo humano integral es brindar herramientas para fortalecer las habilidades necesarias para un pleno desarrollo personal que resulta en

la construcción de una comunidad armónica libre de violencia, con niños, niñas y adolescentes que vivencian sus proyectos de vida. De este modo, fomentar una cultura de paz basada en la prevención para la garantía de derechos en las instituciones educativas (Ministerio de Educación, 2018, p.10)

Actualmente, el ambiente de los niños y jóvenes se encuentra un tanto comprometido, puesto que se están expuestos a relacionarse con ambientes poco saludables, al no haber una equidad de oportunidades, la delincuencia, el narcotráfico y la violencia, han sido los hogares de la mayoría de los niños y jóvenes, situación preocupante, para toda la sociedad. De ahí, radica lo primordial de implementar la hora de desarrollo humano integral en las aulas, porque el docente tendrá la oportunidad de fortalecer valores éticos y morales a través de actividades lúdicas para direccionar a los niños y jóvenes a un mejor porvenir y librarlos que sean víctimas de grupos criminales.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Ley Orgánica de Educación Intercultural ,2012, p.27)

Por lo tanto, los maestros tienen la responsabilidad de trabajar con estrategias adecuadas que benefician al estudiante a desarrollarse integralmente, dejando atrás clases tradicionales que no permiten al niño fortalecer su pensamiento crítico-reflexivo limitándole a fortalecer sus capacidades cognitivas, morales y sociales. Finalmente, la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje convierte a los estudiantes en seres independientes, pensantes y emprendedores capaces de dar solución a los problemas de su comunidad.

La EGB en Ecuador, abarca desde el primer hasta décimo año, en estos años de estudio se pretende que se desarrollen varias habilidades, fundamentadas en la justicia, la innovación y la solidaridad, que constituyen los valores fundamentales que todo bachiller ecuatoriano debe poseer. Al finalizar este nivel, estarán en condiciones para continuar el bachillerato y de participar en la vida política y social, conscientes de su rol histórico (Ministerio de Educación, 2016).

El nivel de EGB, se constituye la etapa esencial para que el ser humano desarrolle habilidades y destrezas que faciliten la socialización con respeto en el entorno social, propiedades que aporta la realización de actividades lúdicas en la enseñanza. De igual manera, tendrán la facilidad de identificarse con las costumbres y las tradiciones propias de su lugar de origen. El nivel de EGB, comprende cuatro subniveles que se adjunta en la tabla 1.

**Tabla 1. Subniveles educativos de EGB**

Subnivel	Grado de EGB	Edad del estudiante
Preparatoria	1.º grado	5 años de edad
Básica elemental	2.º, 3.º y 4.º grado	6 a 8 años de edad
Básica media	5.º, 6.º. y 7.º grado	9 a 11 años de edad
Básica superior	8.º, 9.º y 10.º grado	12 a 14 años de edad

Fuente: Elaboración propia a partir de Ministerio de Educación (2016).

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1. Enfoque y tipo de estudio

El enfoque de este trabajo fue cualitativo porque la información se recolectó usando métodos no estandarizados (Fernández, Fernández y Bautista, 2014) y el diseño fue fenomenológico porque se buscó describir, identificar y analizar las experiencias de los informantes, personas sobre un fenómeno (empleo de actividades lúdicas). Cabe mencionar lo propuesto por Quecedo y Castaño (2002) quienes señalan que el estudio cualitativo es flexible y ayuda a estudiar los comportamientos de las personas desde sus experiencias y las situaciones actuales que se encuentran, además, permite interactuar con los informantes de modo natural para comprender la realidad que experimentan y llegar a la interpretación de la información.

#### 3.2. Participantes

La presente investigación es de estudio cualitativo en razón de que el problema y los objetivos están direccionados en el ámbito educativo social, es por ello, que ante la situación de la pandemia, se escogió como alternativa realizar entrevistas semiestructuradas a los maestros de E.G.B, con el objetivo de analizar si aplican actividades lúdicas para el desarrollo integral humano en una Unidad Educativa, del cantón La Maná, provincia de Cotopaxi-Ecuador, en el periodo lectivo 2020-2021, considerando que en la institución educativa seleccionada tiene 12 paralelos en referente al nivel de Educación General Básica, además son 15 docentes que trabajan en dicha institución; de ellos se tomó en cuenta a 3 docentes con más años de experiencia en la enseñanza para la realización de las entrevistas. El primer y el segundo docente tiene 10 años de experiencia y el tercer docente entrevistado tiene 12 años de experiencia, los docentes colaboradores tienen título de Licenciados en Ciencias de la Educación.

Por otro lado, se considera entrevistar a los docentes porque imparten clases a estudiantes de los siguientes grados de Educación General Básica: 2 grado, 7 grado y al 10 grado, resaltando que son los grados propicios para llegar al objetivo planteado, y seguir un orden

lógico para su previo análisis de los resultados obtenidos ante la relación de actividades lúdicas con los aprendizajes, para el fortalecimiento del desarrollo integral humano.

También, se solicitó la colaboración de tres docentes más de la institución educativa de los siguientes grados: 1 grado, 4 grado y 8 grado, para proceder a analizar sus planificaciones didácticas, y determinar si en el desarrollo de sus clases aplican actividades lúdicas enfocadas para el fortalecimiento del desarrollo integral humano. El total de docentes colaboradores para llevar efecto este estudio investigativo son seis docentes.

Se caracteriza que existe la predisposición de los docentes en participar en esta investigación, a pesar de las condiciones de distanciamiento que limita presenciar sus actividades docentes en la escuela, y de igual manera es imposible la realización de entrevistas personales, pero, sin embargo, existe la voluntad de contribuir con sus conocimientos y experiencias, para llevar acabo con el objetivo de la investigación.

### 3.3. Materiales- instrumentos

La información se recolectó a través de entrevistas semiestructuras y de análisis documental.

Entrevistas semiestructuradas: se tomó los aportes de Folgueiras (2016) donde señala que es importante el tipo de información que se quiere obtener para realizar el guion de preguntas. Se llevaron a cabo vía online por motivo de la pandemia Covid 19. Cabe mencionar que la guía de preguntas fue validada cualitativamente mediante el juicio de expertos. La guía de la entrevista estuvo compuesta por 17 preguntas, distribuidas en cinco categorías, como se observa en la tabla 2.

**Tabla 2. Guion de la entrevista semiestructurada**

<b>Categorías</b>	<b>Preguntas</b>
<b>Motivación docente</b>	<p>1.- ¿Cuál fue la razón que le motivó a ser maestro?</p> <p>2.- ¿Qué tiempo dedica para planificar una clase?</p> <p>3.- ¿Considera usted que la preparación continua es válida para fortalecer sus capacidades de maestro?</p>
<b>Rol del docente de EGB</b>	<p>4.- ¿Qué proceso sigue usted para alcanzar su objetivo propuesto en una hora clase?</p> <p>5.- ¿Qué estrategias utiliza para que los aprendizajes sean significativos?</p> <p>6.- ¿Considera importante realizar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>7.- En su planificación hace constar en estrategias metodológicas actividades relacionadas con la lúdica ¿Cuáles son sus razones para hacerlo?</p> <p>8.- ¿Qué estrategias metodológicas aplica para promover la participación del estudiante?</p> <p>9.- ¿Ha utilizado actividades lúdicas como estrategia metodológica? ¿Qué beneficios le ha aportado?</p>
<b>Aplicación de las áreas del desarrollo integral</b>	<p>11.- ¿Al ejecutar actividades lúdicas en el aula con la finalidad de mejorar el desarrollo motor qué cambios manifiestan sus estudiantes?</p> <p>12.- ¿Qué tipo de actividades lúdicas conoce para promover el desarrollo cognitivo?</p> <p>13.- ¿Considera que las actividades lúdicas permiten predisponer al estudiante para el aprendizaje cuando no está animado?</p> <p>14.- ¿Conoce alguna actividad lúdica que incentive a sus estudiantes a trabajar en equipo como medio para fortalecer su desarrollo social?</p>
<b>Importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los estudiantes</b>	<p>15.- ¿Los resultados que quiere alcanzar en sus estudiantes al usar actividades lúdicas están encaminados a que se desarrollen integralmente?</p> <p>16.- Cuando el ser humano se desarrolla integralmente tiene más oportunidades de llevar una vida productiva y creativa según sus necesidades ¿Considera adecuado que los aprendizajes estén enfocados en el desarrollo integral de los estudiantes tomando en cuenta los beneficios que obtiene a futuro?</p> <p>17.- ¿De acuerdo a las actividades lúdicas que aplica con sus estudiantes contribuyen al desarrollo integral humano de los niños y niñas?</p>
<b>Aportes de las actividades lúdicas en los estudiantes.</b>	<p>10.- ¿Cuándo aplica actividades lúdicas para introducir un tema, que actitudes observa en sus estudiantes?</p>

Nota: elaboración propia

Análisis documental: Peña y Pirela (2007, p.59) refieren que es una técnica de recogida de datos dinámica, permitiendo plasmar el contenido de un documento de manera distinta al documento original, generando uno nuevo, de igual manera, se considera social por su finalidad en su adquisición de información motivo por el cual, se pide prestado a los usuarios. Para registrar organizadamente la información se diseñó una ficha para el análisis de las planificaciones didácticas, que se establece en la tabla 3.

**Tabla 3. Ficha de análisis documental-Planificación didáctica docente**

<b>Datos informativos:</b>	
Institución Educativa:	Nivel Educativo:
Grado de E.G.B:	Fecha:
Escala de valoración del desempeño:	
<b>Niveles de desempeño</b>	<b>Descripción resumida del desempeño</b>
<b>Nivel I</b> <b>Deficiente</b>	No cumple con los atributos del ciclo de aprendizaje tales como: motivación, experiencias, reflexión, conceptualización y aplicación.
<b>Nivel II</b> <b>En proceso</b>	Se observa la aplicación correcta del ciclo de aprendizaje relacionadas con el fortalecimiento del desarrollo integral, pero hay deficiencias en la planificación curricular.
<b>Nivel III</b> <b>Satisfactorio</b>	Cumple con la mayoría de atributos que requiere una planificación didáctica, donde consta la aplicación de actividades lúdicas relacionadas con el fortalecimiento del desarrollo integral humano.
<b>Nivel IV</b> <b>Destacado</b>	Adecuada planificación curricular, estrategias metodológicas direccionadas al cumplimiento de los objetivos, de igual manera enfatiza como eje primordial el fortalecimiento del desarrollo integral a través de actividades lúdicas.

Nota: elaboración propia.

### 3.4.Procedimiento de recogida de datos

Las entrevistas se las obtuvo mediante vía online por motivo de la pandemia y por comodidad de los participantes, de igual manera la documentación de las planificaciones se las receptó a través de correo electrónico con la previa aprobación de los seis docentes colaboradores.

Para la recogida de datos se acudió con el señor Rector de la Unidad Educativa, donde se le solicitó información de los maestros que tienen más años trabajando como maestros, de igual manera los contactos para dialogar y solicitar la colaboración en la investigación.

Debido a la situación de la pandemia los docentes comentaron que no disponen de mucho tiempo y para guardar las medidas de bioseguridad se acordó realizar las entrevistas semiestructuradas vía online, acordando fecha y horario accesible. Antes de iniciar con las entrevistas se informó a los docentes, que los datos serán confidenciales y que se guardara el anonimato y se recalcó que la información se empleará solamente para fines investigativos.

### 3.5.Análisis de datos

Al inicio de la investigación se realizó el consentimiento informado a los informantes, se les señala el objetivo de la investigación y sus implicaciones, se recalcó que la información obtenida se mantendrá con los estándares éticos. Además, se indicó a los informantes que los resultados de la investigación no están sesgados por motivaciones, interés personal y perspectiva del investigador.

Una vez realizadas las entrevistas vía online, se grabaron y posteriormente fueron transcritas con el programa Microsoft Word 2010. Posteriormente, se pasaron al programa NVivo, versión 12, para la codificación y análisis de la información. En el gráfico 1, se encuentran las seis categorías que se consideraron para el previo análisis.



Nodos			
Nombre	Archivos	Referencias	Creado el
Actividades lúdicas aplicadas	11	53	12/08/2020 19:03
Aspectos de los profesores	0	0	01/08/2020 16:11
Actitud hacia la preparación continua	3	3	01/08/2020 15:18
Motivación	3	3	01/08/2020 15:14
Beneficios de las actividades lúdicas	0	0	01/08/2020 15:43
En el desarrollo integral	3	9	01/08/2020 15:29
En el desarrollo motriz	3	4	01/08/2020 15:24
En la introducción de un tema	3	3	01/08/2020 15:23
Clases	0	0	01/08/2020 16:14
Estrategias para aprendizaje significativo	3	3	01/08/2020 15:22
Estrategias para promover la participación	3	3	01/08/2020 15:18
Proceso para alcanzar el objetivo en-hora de clase	3	3	01/08/2020 15:18
Uso de actividades lúdicas	1	1	01/08/2020 15:22
Importancia actividades lúdicas	3	6	01/08/2020 15:20
Planificación	0	0	01/08/2020 16:22
Razones para incluir actividades lúdicas	3	3	01/08/2020 15:20
Tiempo planificación	3	3	01/08/2020 15:16
Tipos de actividades lúdicas	0	0	01/08/2020 15:37
Actividades lúdicas con trabajo en equipo	3	3	01/08/2020 15:27

Gráfico 1: Nodos de la entrevista

En el análisis documental de las planificaciones, se solicitó la autorización y colaboración a los docentes, para proceder a analizar las planificaciones didácticas. Las planificaciones didácticas se analizaron tomando en cuenta los criterios e indicadores de la tabla 4.

Tabla 4. Criterios para el análisis de las planificaciones didácticas de los docentes de EGB

Criterios	Indicadores
<b>Contexto del entorno de la institución educativa</b>	Identifica el entorno social, familiar, cultural en el aprendizaje de los niños y niñas. Emplea actividades que promueven un clima armonioso y seguro, incentivando el respeto por la comunidad educativa.
<b>Prescripción del grupo</b>	Conoce los procesos de desarrollo y los diferentes ritmos de aprendizaje de sus estudiantes. Reconoce las características del grupo y los aportes que pueden brindar para mejorar el aprendizaje diario.
<b>Plan de clase</b>	Conoce los contenidos del currículo vigente. Reconoce los objetivos de cada asignatura. Utiliza adecuadamente el tiempo en actividades de índole formativo y significativo, para los estudiantes enfocados en el desarrollo integral. Aplica estrategias metodológicas para el aprendizaje significativo según el objetivo de cada asignatura. Usa materiales y recursos didácticos para el logro de los aprendizajes. Permite la participación activa de los estudiantes mediante actividades lúdicas que fomentan el trabajo en equipo. Aplica diferentes actividades acordes al aprendizaje a estudiar.

<b>Fundamentación de las estrategias metodológicas</b>	<p>Utiliza actividades lúdicas basadas en contextos de la vida cotidiana para apoyar el aprendizaje.</p> <p>Tiene conocimiento de estrategias lúdicas que fortalecen el desarrollo integral de los estudiantes.</p>
<b>Fundamentación de las estrategias de evaluación</b>	<p>La evaluación esta direccionada para la mejora del aprendizaje.</p> <p>Utiliza instrumentos de evaluación adecuados para recaudar información que permita determinar el desempeño del estudiante.</p> <p>Conoce los diferentes tipos de evaluación y su importancia.</p>

Nota: Elaboración propia.

## 4. RESULTADOS

A continuación, se presentarán los resultados en dos partes, en primera instancia se mostrarán aquellos obtenidos a través de las entrevistas semiestructuradas a tres profesores participantes (ordenados por categorías) y, después, los resultados del análisis documental, para ello se contó con seis planificaciones curriculares.

### 4.1. Resultados de Entrevistas semiestructuradas

#### 4.1.1. Datos informativos de los profesores

El primer y el segundo docente tiene 10 años de experiencia y el tercer docente entrevistado tiene 12 años de experiencia, los docentes colaboradores son Licenciados en Ciencias de la Educación.

#### 4.1.2. Resultados según cada categoría

Cabe recordar que inicialmente se habían planteado cinco categorías (como se visualiza en la tabla 2), no obstante, cuando se realizó el proceso de codificación, estas se reestructuraron, de modo que se obtuvo seis categorías con sus respectivas subcategorías, estas se presentan a continuación:

Primera categoría, *Aspectos de los profesores*, que está integrada por motivación para ser docente y por actitud hacia la preparación. Segunda categoría, *Planificación*, que incluye pertinencia de incluir actividades lúdicas en la planificación y por tiempo de planificación. Tercera categoría, *Clases*, que contempla estrategias para lograr un aprendizaje significativo, estrategias para promover la participación, proceso para alcanzar el objetivo en una hora de clase y uso de actividades lúdicas como estrategia metodológica. Cuarta categoría, *Importancia de las actividades lúdicas*, esta no tiene subcategorías. Quinta categoría, *Tipo de actividades lúdicas* compuesta por actividades lúdicas para el trabajo en equipo y por actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo. Sexta categoría, *Beneficios de las actividades lúdicas* integrada por: beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo integral, beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo motriz y beneficios de las actividades lúdicas en la introducción de un tema.

**Primera categoría:** aspectos de los profesores

**Subcategoría:** motivación

De acuerdo a las respuestas de los profesores que participaron en este trabajo, se identificaron varios motivos para ser docentes, entre ellos se encuentran: “Siempre me gustaron los niños, jugar, disfrutar, reír de sus ocurrencias, de sus juegos y por ende enseñar” (Prof. 1), “Vocación” (Prof. 2) y “me gusta enseñar y estar al servicio de la sociedad formando hombres y mujeres de bien” (Prof. 3).

**Subcategoría:** actitud hacia la preparación

Los profesores reconocieron la importancia que tiene la preparación continua en su profesión, pues refirieron: “estar en constante preparación hace que los conocimientos se estén actualizando constantemente y un maestro moderno debe estar en constante cambio para enfrentar los nuevos retos que la educación actual exige” (Prof. 3), “Es importante porque siempre debemos actualizarnos y conocer nuevos modelos de enseñanza y por la tecnología sería una obligación actualizarnos. Lo pienso así” (Prof. 1).

## **Segunda categoría:** planificación

### **Subcategoría:** pertinencia de incluir actividades lúdicas

Respecto a la pertinencia de incluir actividades lúdicas dentro de la planificación, se mencionó: “Sí, porque es un proceso de aprendizaje” (Prof. 1), “Sí, en relación al objetivo y temáticas a tratarse” (Prof. 2) y, “Obviamente, puesto que la educación moderna exige la integración de actividades que inciten a los estudiantes a participar de manera autónoma y participativa” (Prof. 3).

### **Subcategoría:** tiempo de planificación

Sobre el tiempo que toma realizar una planificación, se encontró que toma: “Más de dos horas diarias (Prof. 1), “2h30” (Prof. 2) y que “Depende del tipo de planificación que se realice, puesto que cuando es un plan de clase por lo general se demora hasta unas 2 horas. Pero si es un Plan de Unidad Didáctica lleva más tiempo” (Prof. 3).

## **Tercera categoría:** clases

### **Subcategoría:** estrategias para aprendizaje significativo

Los informantes refirieron que emplean diversas estrategias para que se produzca un aprendizaje significado en sus clases, estas son: “Explorando sus conocimientos por medio de preguntas desde las experiencias que ellos han vivido” (Prof. 1), “La construcción del conocimiento en un ambiente interdisciplinario” (Prof. 2) y “Empiezo con una dinámica de motivación que esté relacionada con la temática en estudio. A partir de allí se hacen los equipos de trabajo” (Prof. 3).

### **Subcategoría:** estrategias para promover la participación

Entre las estrategias para promover la participación de los estudiantes, se mencionaron: “Tener buena comunicación con el padre de familia, trabajar juntos e incentivar la participación” (Prof. 1), “Depende del objetivo de aprendizaje” (Prof. 2) y, “las estrategias que utilizo son diversas, entre ellas puedo mencionar clases dinámicas y de participación individual y participativa, técnicas activas de aprendizaje, lecturas exegéticas. En todo momento la

motivación hacia los estudiantes para captar su atención y evitar el aburrimiento en ellos” (Prof. 3).

**Subcategoría:** proceso para alcanzar el objetivo en hora-clase

El proceso que siguen los profesores para alcanzar el objetivo en la hora de clase es diverso, pues mencionaron: “Es a donde nos dirigimos, la meta que nos proponemos, que vamos a enseñar y para qué” (Prof. 1), “Implementación de estrategias metodológicas acorde al estudiante partiendo de sus intereses y experiencias previas” (Prof. 2) y, “Me baso en el ciclo del aprendizaje, puesto que cada una de sus etapas hace que alcance con éxito el objetivo propuesto” (Prof. 3).

**Subcategoría:** uso de actividades lúdicas como estrategia metodológica

También se indagó sobre si emplean las actividades lúdicas como estrategia metodológica y, los informantes respondieron: “Sí, porque es una motivación que mejora la atención, concentración y así crear nuevos conocimientos” (Prof. 1), “sí (la he empleado) (Prof. 2), y, “Sí lo he utilizado, he obtenido muy buenos resultados, puesto que se ofrece una alternativa diferente de aprender” (Prof. 3).

**Cuarta categoría:** importancia de las actividades lúdicas

Los informantes refirieron que la importancia de las actividades lúdicas radica en que: “Los niños aprenden mediante el juego, al desarrollar sus habilidades y a través de dinámicas” (Prof. 1), “El ambiente de aprendizaje se torna atractivo e interesante (...) la atención, participación, despierta el interés” (Prof. 2) y, “permite la motivación en los estudiantes. De igual modo, se rompe esquemas mentales tradicionales y se ofrece una forma diferente de enseñar a los estudiantes (...) ofrece al estudiante esa alternativa de ser participativa y mantener motivado a los estudiantes” (Prof. 3).

**Quinta categoría:** tipo de actividades lúdicas

La tabla 5 muestra dos tipos de actividades lúdicas: (a) para el trabajo en equipo y (b) para el desarrollo cognitivo.

**Tabla 5. Tipo de actividades lúdicas**

Para el trabajo en equipo	Para el desarrollo cognitivo
“Aquellas de competencias grupales para el logro de consignas” (Prof. 2).	“Por medio de canciones para ayudar a los niños a aumentar su imaginación” (Prof. 1).
	“Juegos matemáticos” (Prof. 2).
“La actividad lúdica de las casas y los inquilinos es una actividad en donde todos participan y activamente y deben trabajar en equipo” (Prof. 3).	“Actividades de participación en el patio en donde todos los estudiantes participan activamente y a partir de allí se inicia el proceso educativo” (Prof. 3).

Nota: Elaboración propia a partir de los resultados obtenidos.

### **Sexta categoría:** beneficios de las actividades lúdicas

La tabla 6 muestra el beneficio de la aplicación de actividades lúdicas, tanto en el desarrollo integral como en el desarrollo motriz de los estudiantes, y cuando se emplean este tipo de actividad para introducir un tema en la clase.

**Tabla 6. Beneficios de las actividades lúdicas**

En el desarrollo integral	En el de desarrollo motriz	En la introducción de un tema
“aprenden a construir sus propios conocimientos para que sean entes productivos para la sociedad (...) Un ser humano creador de propios conocimientos aportará con proyectos que beneficiaran en bien de la sociedad” (Prof. 1).	“Se sienten motivados felices y se divierten, comparten sus experiencias y aprenden de las de sus compañeros” (Prof. 1)	“Participan y disfrutan de la actividad, se sienten motivados” (Prof. 1)
“En relación al desarrollo de valores éticos y morales dependiendo de las consignas de aprendizaje (...) Si, la integralidad de las personas son herramientas para enfrentar y resolver	“Espontaneidad basada en el movimiento libre acorde a sus capacidades físicas” (Prof. 2).	“Interés, curiosidad” (Prof. 2).

problemáticas sin descuidar principios de los valores humanos (...) Si, son parte de la formación en valores” (Prof. 2).

“Las actividades lúdicas también deben estar encaminadas a la formación integral de los estudiantes (...) es necesario hoy en día la formación integral de los estudiantes y que mejor alternativa hacerlo a través de las actividades lúdicas (...) cada actividad que desarrollo siempre es bajo un margen de formación del estudiante” (Prof. 3).

“Las actividades motrices en ellos cada vez son mejores y los estudiantes están motivados durante la clase” (Prof. 3).

“Participación, autonomía, libertad, colaboración, motivación, solidaridad, compañerismo” (Prof. 3).

Nota: Elaboración propia a partir de los resultados obtenidos.

**Tabla 7. Resumen de los resultados obtenidos en las entrevistas semiestructuras**

Dimensiones	Resultados
<b>Motivación docente</b>	Los docentes indicaron que la razón de ser maestros es de vocación, donde dedican tiempo estricto para planificar y escoger las estrategias metodológicas idóneas para lograr con el objetivo planteado. Resaltan que el docente debe capacitarse y seguir adquiriendo conocimientos que ayuden a entender los cambios que presenta los estudiantes en el diario vivir y qué alternativas aplicar para llegar con el aprendizaje. Señalaron también que cumplen con el ciclo del aprendizaje adecuadamente para lograr con el objetivo de clase, indicando que inician con actividades lúdicas para despertar el interés de los estudiantes, seguido recaudan conocimientos previos de los estudiantes y entran a la reflexión para después conceptualizar el conocimiento y llegar a un aprendizaje significativo, finalmente, concluyen comprobando lo aprendido mediante la evaluación. Señalaron que las estrategias para obtener aprendizajes significativos se relaciona los conocimientos previos con los nuevos y así, el aprendizaje resultante será significativo. También señalaron que los estudiantes en la
<b>Rol del docente de Educación General Básica</b>	
<b>Aplicación de las áreas del desarrollo integral</b>	

<b>Importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los estudiantes de EGB</b>	<p>actualidad son más activos y presentan comportamientos diferentes, es por ello, que el Ministerio de Educación implantó una hora de actividad lúdica como parte motivacional de una clase, los resultados corroboran que las actividades lúdicas son propicias para motivar y dinamizar la hora clase. Un docente señaló que comprobó que las actividades lúdicas son adecuadas para llegar con el aprendizaje, destacando que los estudiantes participan activamente, reflexionan y aportan con ideas para la solución de conflictos.</p>
<b>Aportes de las actividades lúdicas en los estudiantes.</b>	<p>También indicaron que cuando aplican actividades lúdicas sus estudiantes se alegran, existe confianza y participan en equipo, liberan tensiones y sobre todo sus conductas cambian positivamente. De acuerdo a lo que dispone el Ministerio de Educación, la realización de una hora a la semana, acerca del fortalecimiento del desarrollo integral humano a través de la ejecución de actividades lúdicas detallan cambios comportamentales adecuados de los estudiantes y su interés activo por aprender. Dentro de las actividades lúdicas que emplean para fortalecer las áreas del desarrollo integral tales como: motriz, cognitivo, social y afectivo se encuentran las simbólicas, las de reflexión, las reglas, sintetizando que su aplicación ha permitido que desarrollen su creatividad, facilidad de comunicación y críticos en la resolución de conflictos</p>

Nota: elaboración propia.

#### 4.2. Resultados de análisis documental de las planificaciones didácticas

La tabla 8 muestra las actividades lúdicas que emplean los profesores, entre ellas se han encontrado: empleo de cuentos, de videos, visitas a diferentes lugares externos del aula, entre otros varios.

**Tabla 8. Actividades lúdicas identificadas en las planificaciones curriculares**

Año	Actividad lúdica
<b>Primer año</b>	Empleo de cuentos
	Empleo de videos
	Presentación de un poema, <i>una vida saludable</i>
	Elaboración de un álbum de etiquetas



<b>Segundo año</b>	Empleo de rompecabezas
	Medición de diferentes tamaños de botellas utilizando medidas no convencionales
	Formación de conjuntos empleando objetos y frutas
	Observación y manipulación de varios objetos: piedras de colores, semillas secas, frutas, legos y otros.
	Empleo de monedas didácticas para realizar transacciones simples de compra y venta.
<b>Cuarto año</b>	Dinámica <i>Batalla de los números</i> .
<b>Séptimo año</b>	Lectura de cuentos.
	Dramatización.
	Empleo de videos.
	Visita a un museo (alternativa: presentar videos o imágenes sobre la temática).
	Elaboración y decoración de vasijas con arcilla o con cualquier material.
	Elaboración de la maqueta del callejón interandino.
	Elaboración de un mandala con las especies animales de Galápagos.
<b>Octavo, y décimo</b>	Visita a lugares arqueológicos, arquitectónicos, monumentos, iglesias, parques nacionales, reservas naturales.
	Debate de las causas y efectos del calentamiento global en el planeta.
	Observación de videos.
	Redacción de una carátula como ha sido la convivencia en casa en tiempos de Covid.
	Elaboración de un guion sobre las emociones.
	Elaboración de un video evidenciando un test flexibilidad.
<b>Octavo, y décimo</b>	Elaboración de un diario personal, con imágenes, textos, recortes de periódicos o revistas, para registrar las emociones durante la semana.

Fuente: Elaboración personal a partir de los resultados obtenidos.

Además, de identificar las actividades lúdicas presentes en las planificaciones curriculares se realizó un análisis de cada planificación, este se presenta en la tabla 9.

**Tabla 9. Análisis de las planificaciones**

Criterios	Resultado
<b>Contexto del entorno de la institución educativa</b>	<p>Las planificaciones didácticas de los docentes están enfocadas a las necesidades del entorno social, cultural y familiar de los estudiantes, en este caso, zona rural.</p> <p>Sus actividades están enfocadas a la realidad que se encuentran los estudiantes y están comprometidas en el logro de sus objetivos, promoviendo un ambiente saludable y armonioso.</p>
<b>Prescripción del grupo</b>	<p>En las planificaciones de los docentes hacen constar adaptaciones curriculares para niños con necesidades especiales y están enfocadas con actividades lúdicas, de igual manera las demás planificaciones didácticas son adaptables y flexibles relacionadas con el propósito de fortalecer la parte integral de los estudiantes.</p>
<b>Plan de clase</b>	<p>Los docentes adaptan sus aplicaciones de acuerdo a los contenidos del currículo vigente planteado en el Ministerio de Educación de Ecuador. Los objetivos planteados están bien estructurados y tienen una visión enriquecedora para que los estudiantes se desarrollen integralmente, el tiempo en que se desarrolla la planificación es adecuada ya que permite cumplir con el objetivo propuesto, en las estrategias metodológicas planteadas hacen constar lo siguiente: actividades de reflexión que estimulan el pensamiento crítico-reflexivo, actividades lúdicas al inicio de cada clase, y actividades de reflexión que permiten que el estudiante interactúe activamente durante todo el aprendizaje. Los materiales y recursos didácticos propuestos son adecuados según el desarrollo de cada actividad planteada, finalmente, hacen constar técnicas de trabajo grupal necesarias para que los estudiantes intercambien ideas y resuelvan sus inquietudes llegando a la verdad.</p>
<b>Fundamentación de las estrategias metodológicas</b>	<p>Algunos docentes emplean como estrategias metodológicas a las actividades lúdicas relacionadas con vivencias del diario vivir, de igual manera hacen constar su respectiva reflexión a cada actividad. Otros docentes aplican en sus estrategias metodológicas técnicas de trabajo grupal enfatizando la reflexión del tema planteado y el debate. En los objetivos de las planificaciones están alineados a la fomentación del desarrollo integral humano.</p>

**Fundamentación de las estrategias de evaluación**

La evaluación empleada en las planificaciones didácticas es significativa y bien estructuradas para la verificación de lo aprendido, implementan evaluaciones que ayudan al estudiante a la reflexión. Los diferentes tipos de evaluación están direccionados en la comprobación del desempeño del estudiante.

Nota: Elaboración propia.

Finalmente, en la tabla 10 se analiza si las planificaciones didácticas de los docentes presentan los requerimientos que exige una planificación.

**Tabla 10. Escala de valoración de las planificaciones didácticas de los docentes de EGB**

Escala de valoración del desempeño - Planificación didáctica docente		Grados de EGB					
		1ro	2do	4to	7mo	8vo	10mo
Niveles de desempeño	Descripción resumida del desempeño	Valoración					
<b>Nivel I</b> Deficiente	No cumple con los atributos del ciclo de aprendizaje tales como: motivación, experiencias, reflexión, conceptualización y aplicación.						
<b>Nivel II</b> En proceso	Se observa la aplicación correcta del ciclo de aprendizaje relacionadas con el fortalecimiento del desarrollo integral, pero hay deficiencias en la planificación curricular.					x	x
<b>Nivel III</b> Satisfactorio	Cumple con la mayoría de atributos que requiere una planificación didáctica, donde consta la aplicación de actividades lúdicas relacionadas con el fortalecimiento del desarrollo integral humano.	x		x			
<b>Nivel IV</b> Destacado	Adecuada planificación curricular, estrategias metodológicas direccionadas al cumplimiento de los objetivos, de igual manera enfatiza como eje primordial el fortalecimiento del desarrollo integral a través de actividades lúdicas.		x		x		

Nota: elaboración propia.

#### 4.3. Contraste entre las entrevistas semiestructuradas y el análisis documental

Respecto a la información obtenida mediante las entrevistas, los maestros destacan lo fundamental de aplicar actividades lúdicas y sus beneficios que aportan en el fortalecimiento del desarrollo integral de los estudiantes. Cabe mencionar que los docentes tienen vocación por enseñar, lo que se puede decir, que se desenvuelven con facilidad demostrando interés y buscan las estrategias metodológicas acordes al objetivo planteado en sus planificaciones.

En el análisis documental de las planificaciones didácticas los maestros de EGB, de los grados de 1ro, 2do, 4to y 7mo, hacen constar actividades lúdicas en sus estrategias metodológicas, los demás docentes manifiestan que, sí consideran necesario emplear actividades lúdicas, pero en sus planificaciones utilizan otras estrategias metodológicas, y en sus objetivos de hora clase persiguen conseguir el fortalecimiento del desarrollo integral humano en los estudiantes.

#### 4.4. Discusión de resultados

Los docentes de EGB, señalan vocación en su trabajo cumpliendo con el proceso adecuado del aprendizaje, involucran actividades metodológicas que dinamizan sus clases, es decir, su objetivo propuesto en sus planificaciones didácticas se cumple. Por lo tanto, el rol que desempeñan como maestros es aceptable, siguiendo la postura de Prieto (2008) el rol docente involucra responsabilidad en emplear estrategias metodológicas adecuadas que admita fortalecer el desarrollo integral humano, encaminado siempre en formar seres humanos con una serie de conocimientos, habilidades y valores que les ayude a alcanzar capacidades básicas para desempeñar a cabalidad sus responsabilidades como ciudadano. Las actividades que utilizan para llegar con el aprendizaje los docentes de 1ro, 2do, 4to, 7mo, grado de EGB, son actividades lúdicas donde implica el fortalecimiento del desarrollo motor, cognitivo, emocional y social, necesarias para el fortalecimiento integral humano. En cambio, los docentes de 8vo y 10mo grado de EGB, aplican otro tipo de actividades que fortalece el pensamiento crítico, analítico y lógico-matemático. Se puede determinar que los docentes que aplican actividades lúdicas en los grados mencionados consideran que todavía son

adaptables por su edad, y los docentes de los grados que no aplican actividades lúdicas, no lo hacen por los diferentes cambios que presentan los estudiantes, donde señalan que ya son actividades que no despierta interés por realizar; pero utilizan otro tipo de actividades que también fortalecen el desarrollo integral humano, los docentes en sus planificaciones didácticas aplican estrategias metodológicas relacionadas en el desarrollo integral humano. Por lo tanto, se da cumplimiento en la aplicación de actividades relacionadas con el desarrollo integral tomando en cuenta lo manifestado por Martínez (2013) que expresa que el fortalecimiento del desarrollo integral humano son la base operacional de las competencias y la esencia principal que le permite al ser humano relacionarse afectuosamente y positivamente ante los demás, como expresión del mundo espiritual del mismo que de alguna manera se enuncia en su conducta diaria.

Finalmente, los docentes de EGB detallan en sus planificaciones el proceso sistemático del aprendizaje que, direccionado al cumplimiento del objetivo planteado, por consiguiente, cumplen con lo que establece el Ministerio de Educación (2018) la aplicación de actividades para el fortalecimiento del desarrollo integral humano, como lo establece en el objetivo de la hora de Desarrollo Humano Integral

Brindar herramientas para fortalecer las habilidades necesarias para un pleno desarrollo personal que resulta en la construcción de una comunidad armónica libre de violencias, con niños, niñas y adolescentes que vivencian sus proyectos de vida. De este modo, fomentar una cultura de paz basada en la prevención para la garantía de derechos en las instituciones educativas (Ministerio de Educación, Guía de desarrollo humano integral, 2018, p.10).

## 5. CONCLUSIONES

Las conclusiones del estudio investigativo que se obtuvo mediante el análisis de la información adquirida con dos técnicas de recogida de datos. Se ha buscado considerar la perspectiva de los maestros en cuanto a la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo integral humano.

Respecto al primer objetivo específico, se ha identificado que las actividades lúdicas que emplean los docentes de EGB, para el desarrollo integral son competencias grupales o actividad de las casas, en tanto que entre las actividades lúdicas para el desarrollo integral se contemplan las canciones, los juegos matemáticos y la participación en el patio.

Sobre el segundo objetivo específico, se identificó que las planificaciones curriculares incluyen actividades lúdicas como: empleo de cuentos, de videos, elaboración de maquetas, visitas a museos, lugares turísticos o similares, elaboración de manualidades, elaboración de caratulas, poemas y videos. Además, al otorgar una valoración a las planificaciones se evidenció que dos planificaciones poseen un nivel *en proceso*, dos se ubican en *satisfactorio* y las otras dos restantes, se ubican en *destacado*.

Respecto a este punto, también cabe mencionar que las planificaciones de los docentes cumplen los criterios del contexto del entorno de la institución educativa, la prescripción del grupo, al plan de clase, y poseen fundamentación de las estrategias metodológicas y de evaluación.

Asimismo, se recalca que en la actualidad los niños y niñas necesitan encontrar espacios dinámicos, seguros y afectivos que permita la libertad de expresión y el intercambio de ideas entre compañeros. Es por ello, que las estrategias metodológicas que utilizan los docentes deben ser adecuadas, no solo para cumplir con el ciclo del aprendizaje, sino para que exista participación durante toda la clase. De igual manera, para que los aprendizajes sean

significativos requiere que el docente permita la participación de los estudiantes acogiendo sus experiencias como parte esencial para la conceptualización del aprendizaje, para ello, necesita la aplicación de actividades lúdicas para entrar en ambiente y confianza con el estudiante.

Por consiguiente, el aprendizaje es exitoso si el docente aplica estrategias metodológicas motivadoras y enriquecedoras que cumplan y tengan relación con el tema y objetivo de estudio, también, requiere que la parte emocional del docente sea propicia para la aplicación de actividades que requiere del buen sentido del humor, señalando que el docente es quien cumple el rol de orientador del aprendizaje y necesita estar activo y predispuesto para resolver las inquietudes de los estudiantes.

La aplicación de actividades lúdicas es considerada como estrategias idóneas para la motivación y los docentes la aplican al inicio de clases, además, contribuyen positivamente en la conducta del estudiante, como también despiertan el interés por aprender y participar en todas las actividades programadas por el docente. Los docentes de EGB, consideran fundamental la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje señalando los aportes que brindan las actividades lúdicas en los estudiantes entre ellas: permite la convivencia afectiva con la comunidad educativa, participan y contribuyen en la resolución de conflictos que se presenta en la ejecución de las clases, permitiendo mejorar su capacidad de reflexión-análisis superando sus miedos al interactuar en público, fortaleciendo su autoestima y llegando a alcanzar sus expectativas.

Las necesidades que presentan los estudiantes cambian conforme vayan entrando a diferentes cambios físicos y psicológicos, como también por diversos contextos que se suscitan en la sociedad, de esta manera es primordial que el docente conozca la realidad que viven sus estudiantes y se familiarice con sus necesidades, sus dificultades y sus costumbres. Según la información obtenida en base a la realidad que viven los estudiantes se aplican

estrategias metodológicas que incentiven la importancia del estudio y sobre todo el fortalecimiento del desarrollo integral.

Por otro lado, los docentes de EGB consideran la aplicación de actividades lúdicas, indicando que su desarrollo es favorable y beneficioso para obtener un ambiente agradable entre docente y estudiantes, las actividades lúdicas que utilizan están relacionadas con el desarrollo integral de los estudiantes, tales como: actividades sensorio-motriz, afectivas y sociales, estas actividades fortalecen el desarrollo integral humano ya que tienen como objetivo involucrarse en temas relacionados a contextos de la vida cotidiana, permitiendo que el estudiante comprenda su rol en la sociedad y también que solución dar a dichos problemas que se presentan en la vida cotidiana.

### 5.1. Limitaciones y prospectiva

En cuanto a las limitaciones que se presenta en la investigación y las prospectivas para investigaciones futuras, se señala que faltó constatar la ejecución de las planificaciones didácticas de los docentes mediante la técnica de la observación participativa, es por ello, que se señala que existiera consistencia en la información, si se hubiera realizado una triangulación de datos entre la observación participativa, entrevistas semiestructuras y análisis documental.

A pesar de la situación de la pandemia que no permitió observar directamente la ejecución de las planificaciones didácticas de los docentes, y de igual manera no se pudo ejecutar las entrevistas semiestructuras personalmente, se puede señalar, que si fue posible interpretar los datos de las entrevistas y el análisis documental de las planificaciones didácticas, destacando el aporte social que brinda a la investigación en el ámbito educativo, dando a conocer lo fundamental que son las actividades relacionadas con la lúdicas en el aprendizaje.

La característica de este estudio investigativo es las posibilidades existentes para investigaciones futuras, a pesar de las limitaciones de la recogida de datos se pudo concretar



y llegar a los objetivos propuestos. Entre los estudios a seguir realizando a base de esta investigación son: la primera y más interesante que se puede llegar a estudiar sería, la comprobación comportamental entre los estudiantes que realizan actividades lúdicas y los que no realizan, considerando la opinión de los maestros y padres de familia de la institución educativa ya estudiada mediante las técnicas como: encuestas, entrevistas y observación. El segundo estudio sería investigar la aplicación de estrategias metodológicas relacionadas con la lúdica entre instituciones educativas privadas y fiscales con la utilización de técnicas tales como: encuestas, entrevistas a autoridades, maestros y padres de familia y la observación para diferenciar la conducta de los estudiantes de las dos instituciones mencionadas.

## Referencias bibliográficas

- Anaya, M. (2013). *Desarrollo motriz en el niño, etapas y sugerencias para su estimulación*. Recuperado de <http://www.sieteolmedo.com.mx/2013/04/07/desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion/>
- Araujo Oviedo, M. L., Gómez Bonilla, N., Fonseca Joya, F., & Molano Lamprea, W. (2013). *Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria*. Recuperado de Dialnet-EstrategiaDeEnsenanzaaprendizajeBasadaEnLaLudicaEn-4817227.pdf
- Arango, M. T., Infante, E., & López, M. E. (2006). *Estimulación Temprana*. Bogotá: Gamma
- Armas, H. (2013). *Importancia del juego en el desarrollo infantil integral*. Revista Universidad Politécnica Estatal del Carchi.
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi, Ecuador: Recuperado de <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec030es.pdf>
- Asamblea Nacional (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Ecuador. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Bautista, R. (2000). *Ludoteca un espacio comunitario de recreación*. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
- Bovi, F., Palomino, A., & González Henríquez, J. (2008). *Evaluación y contraste de los métodos de enseñanza tradicional y lúdico*. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/300318/389773>
- Castellar, G., Gonzalez, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto Madre Teresa de Calcuta* (tesis de grado). Universidad de Tolima. Recuperado de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2106/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20>

- Cepeda, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Espiga, H. (2013). *Encastres. Propuestas para una escuela en juego*. Recuperado de [http://www.ceip.edu.uy/documentos/2013/ProgramaMaestrosComunitarios/encastres/recreacion\\_imprenta3.pdf](http://www.ceip.edu.uy/documentos/2013/ProgramaMaestrosComunitarios/encastres/recreacion_imprenta3.pdf)
- Folgueiras, P. (2016). *Técnica de recogida de información: la entrevista*. Recuperado de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- García, E., & Alarcón, M. (2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Garriga, J. (2016). *Desarrollo emocional: Recursos en inteligencia emocional para el crecimiento personal en armonía y equilibrio con el entorno*. Bubok Publishing
- Garaigordobil, M. (2005). *Importancia del juego infantil en el desarrollo humano*. España: Graó
- González, M., y Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial* (tesis de pregrado). Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>
- Hernández, L. (2011). *Desarrollo cognitivo y motor*. España: Paraninfo
- Hidalgo, K. (2013). *Preguntas generadoras de la 4 tutoría de pedagogía creatividad y lúdica*. Recuperado de [karenhidalgo81.blogspot.com/2013/10/preguntas-generadoras-de-la-4-tutoria.html](http://karenhidalgo81.blogspot.com/2013/10/preguntas-generadoras-de-la-4-tutoria.html)
- Jiménez, C. A. (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá: Magisterio

- Jiménez, C. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la Neuropedagogía*. Bogotá: Magisterio
- Linares, A. (2009). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Recuperado de [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Teorias\\_desarrollo\\_cognitivo.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/Teorias_desarrollo_cognitivo.pdf)
- Martí, E. (2008). *Procesos cognitivos básicos y desarrollo intelectual entre los 6 años y la adolescencia*. En J. Palacios, A. Marchesi & C. Coll (Eds.), *Desarrollo psicológico y educación 1: Psicología Evolutiva* (329-354). Madrid: Alianza
- Martínez, H. (2013). *El enfoque por competencias desde la perspectiva del desarrollo humano: aspectos básicos y diseño curricular*. Recuperado de <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2013.v21n1.302>
- Martínez, M. (2009). *Dimensiones básicas de un desarrollo humano integral*. Polis. *Revista Latinoamericana*, (23)
- Martínez, M. (2015). *Familia y su relación con el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial nivel 2 de la escuela de educación básica "La Inmaculada" de la ciudad de Zamora, provincia de Zamora Chinchipe. Periodo lectivo 2014-2015* (tesis de grado). Universidad Nacional de Loja. Recuperado de <http://dspace.unl.edu.ec:9001/jspui/bitstream/123456789/14094/1/TESIS%20MAR%C3%8DA%20MART%C3%8DNEZ.pdf>
- Melo M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>
- Méndez, Z. (2008). *Aprendizaje y cognición*. Costa Rica: EUNED.
- Ministerio de Educación. (2012). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Recuperado de <https://www.todaunavida.gob.ec/wp>
- Ministerio de Educación. (2016). *Educación General Básica*. Recuperado de [https://educacion.gob.ec/educacion\\_general\\_basica/](https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/)
- Ministerio de Educación. (2018). *Guía de Desarrollo Humano Integral*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/GUIA-DE-DESARROLLO-HUMANO-INTEGRAL.pdf>

- 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 de Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996.pdf
- Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza*. Recuperado de Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065%20(5).pdf
- Nieva, J. & Martínez, O. (2016). *Una nueva mirada sobre la formación docente*. Recuperado de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202016000400002](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000400002)
- Ordóñez, M., & Tinajero, A. (2012). *Estimulación temprana: Inteligencia emocional y cognitiva*. España: Equipo Cultural S.A.
- Ornelas, C. (2005). *Buenas prácticas de educación básica en América Latina*. Recuperado de <http://biblio.upmx.mx/textos/15523.pdf>
- Peña, T., & Pirela, J. (2007). *La complejidad del análisis documental Información, cultura y sociedad*. Revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2630/263019682004.pdf>
- Pérez, M. (2010). *Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer*. Revista Educación. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44013961003.pdf>
- Piaget. J. (1962). *Play dreams imitation in childhood*. New York
- Piedra, S. (2018). *Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos*. Revista Cognosis. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica. La lúdica como estrategia didáctica (tesis de grado)*. Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C.E. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar*. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174
- Prieto, E. (2008). *El papel del profesor en la actualidad*. Recuperado de Dialnet-ElPapelDelProfesoradoEnLaActualidadSuFuncionDocent-2907073%20(2).pdf

- Quecedo, R. y Castaño, C. (2002). *Introducción a la metodología de investigación cualitativa*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=175/17501402>
- Ruiz, H. (2017). *¿Qué es el desarrollo integral personal?* Huayranga.com. Recuperado de <https://huayranga.com/desarrollo-integral-personal/>
- Tamayo, A., y Restrepo, J. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1341/134152136006>
- Tzic, J. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias. Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias* (tesis de grado). Universidad Rafael Landívar. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/22/Tzic-Juan.pdf>
- Vergara, D., & Otero, H. (2017). *La lúdica como estrategia para motivar el desarrollo integral de los niños* (trabajo especialista). Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1502/vergaradinah2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Zavala, M., Valadez, M., & Vargas, M. (2008). *Inteligencia emocional y habilidades sociales en adolescentes con alta aceptación social*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2931/293121924004>

### **VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS**

Este instrumento tiene como finalidad analizar las actividades lúdicas que aplican los docentes para el desarrollo integral de los estudiantes de Educación General Básica. Por favor, llenar la siguiente tabla con los datos que se solicita.

<b>Datos informativos:</b>	
<b>Apellidos y nombres:</b>	
<b>Profesión:</b>	
<b>Años de experiencia como profesional:</b>	
<b>Instrumento motivo de evaluación:</b>	Prueba de análisis de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de estudiantes de Educación General Básica
<b>Título:</b>	Análisis de las actividades lúdicas que aplican los docentes para el desarrollo integral de los estudiantes de Educación General Básica de Ecuador.
<b>Autor del instrumento:</b>	Lic. Katherin Hipatia Acurio Vizuite

La siguiente matriz de especificaciones, señala las dimensiones que se desea conseguir con el instrumento, de igual manera indicadores que permite evaluar si los items cumplen con las expectativas a investigar.

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
<b>Motivación docente</b>	-Existe entusiasmo y compromiso del orientador.	1.- ¿Cuál fue la razón que le motivo ser maestro? 2.- ¿Qué tiempo dedica para planificar una clase? 3.- ¿Considera que la preparación continua es válida para fortalecer sus capacidades de maestro?
<b>Observaciones</b>		

<b>Rol del docente de Educación General Básica</b>	-Emplea estrategias metodológicas adecuadas que promueve la participación de los estudiantes	<p>4.- ¿Qué proceso sigue para alcanzar su objetivo propuesto en una hora clase?</p> <p>5.- ¿Qué estrategias utiliza para que los aprendizajes sean significativos?</p> <p>6.- ¿Considera importante realizar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>7.- En su planificación hace constar en estrategias metodológicas actividades relacionadas con la lúdica, ¿Cuáles son sus razones para hacerlo?</p> <p>8.- ¿Qué estrategias metodológicas aplica para promover la participación del estudiante?</p> <p>9.- ¿Ha utilizado actividades lúdicas como estrategia metodológica?, ¿Qué beneficios le ha aportado?</p>
--	--	--

---

**Observaciones**

<b>Aplicación de las áreas del desarrollo integral</b>	-Fortalece las áreas del desarrollo integral tales como: desarrollo motriz, cognitivo, emocional y social.	<p>11.- ¿Al ejecutar actividades lúdicas en el aula con la finalidad de mejorar el desarrollo motriz, qué cambios manifiestan sus estudiantes?</p> <p>12.- ¿Qué tipo de actividades lúdicas conoce para promover el desarrollo cognitivo?</p> <p>13.- ¿Considera que las actividades lúdicas permiten predisponer al estudiante para el aprendizaje, cuando no está animado?</p> <p>14.- ¿Conoce alguna actividad lúdica que incentive a sus estudiantes a trabajar en equipo, como medio para fortalecer su desarrollo social?</p>
--	--	---

---

**Observaciones**

---



<b>Importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los estudiantes de Educación General Básica.</b>	Usa adecuadamente de actividades lúdicas en el fortalecimiento del desarrollo integral.	15.- ¿Los resultados que quiere alcanzar en sus estudiantes al usar actividades lúdicas están encaminados a que se desarrollen integralmente?
		16.- Cuando el ser humano se desarrolla integralmente, tiene más oportunidades de llevar una vida productiva y creativa según sus necesidades ¿Considera adecuado que los aprendizajes estén enfocados en el desarrollo integral de los estudiantes, tomando en cuenta los beneficios que obtiene a futuro?
		17.- ¿De acuerdo a las actividades lúdicas que aplica con sus estudiantes contribuyen al desarrollo integral humano de los niños y niñas?

**Observaciones:**

<b>Aportes de las actividades lúdicas en los estudiantes.</b>	Mejoramiento en la parte actitudinal del estudiante.	10.- ¿Cuándo aplica actividades lúdicas para introducir un tema, que actitudes observa en sus estudiantes?
---	--	--

**Observaciones:**

Estimado docente (colaborador experto), después de haber observado y evaluado el instrumento. Proceda a calificar ubicando una X, de acuerdo a la escala Likert que se indica continuación.

**Muy deficiente (1)    Deficiente (2)    Regular (3)    Bueno (4)    Excelente (5)**

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
<b>Claridad</b>	Los ítems están planteados con un lenguaje adecuado.					
<b>Objetividad</b>	Los ítems están expresados en conductas observables.					

<b>Actualidad</b>	La guía de la entrevista está realizada de acuerdo a la realidad educativa que se pretende estudiar.
<b>Organización</b>	Los ítems tienen una organización lógica.
<b>Suficiencia</b>	Los ítems están elaborados con claridad y calidad.
<b>Intencionalidad</b>	Los ítems son apropiados para valorar los conocimientos de los participantes.
<b>Consistencia</b>	Los ítems están basados en aspectos teóricos y científicos.
<b>Coherencia</b>	Hay relación entre indicadores, dimensiones e ítems.
<b>Metodología</b>	Los procedimientos implantados responden al objetivo de la investigación.
<b>Aplicación</b>	El instrumento es de fácil aplicación.

#### VALIDEZ

<b>Opinión de aplicabilidad:</b>	No aplicable: <input type="radio"/>	Aplicable atendiendo a las observaciones: <input type="radio"/>	Aplicable: <input type="radio"/>
<b>Validado por:</b>	<b>C.I.</b>		
<b>Teléfono:</b>	<b>E-mail:</b>		
<b>Firma:</b>	<b>Fecha:</b>		

**ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

*Esta entrevista tiene como propósito realizar un análisis de las actividades lúdicas, que aplican los docentes para el desarrollo integral de los estudiantes de Educación General Básica de Ecuador, en el periodo lectivo 2020-2021.*

**DATOS INFORMATIVOS DEL DOCENTE COLABORADOR**

**Edad:** ..... **Estado civil:** ..... **Profesión:** .....

**Cargo que desempeña:** ..... **Lugar donde realizó sus estudios:** .....

**Condición laboral:** ..... **Nombramiento:** ..... **Contrato:** .....

Preguntas previas sólo, para el análisis investigativo.

***Cuestionario***

- 1.- ¿Cuál fue la razón que le motivo ser maestro?
- 2.- ¿Qué tiempo dedica para planificar una clase?
- 3.- ¿Considera que la preparación continua es válida para fortalecer sus capacidades de maestro?
- 4.- ¿Qué proceso sigue para alcanzar su objetivo propuesto en una hora clase?
- 5.- ¿Qué estrategias utiliza para que los aprendizajes sean significativos?
- 6.- ¿Considera importante realizar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- 7.- En su planificación hace constar en estrategias metodológicas actividades relacionadas con la lúdica ¿Cuáles son sus razones para hacerlo?
- 8.- ¿Qué estrategias metodológicas aplica para promover la participación del estudiante?

- 9.- ¿Ha utilizado actividades lúdicas como estrategia metodológica? ¿Qué beneficios le ha aportado?
- 10.- ¿Cuándo aplica actividades lúdicas para introducir un tema, que actitudes observa en sus estudiantes?
- 11.- ¿Al ejecutar actividades lúdicas en el aula con la finalidad de mejorar el desarrollo motriz, qué cambios manifiestan sus estudiantes?
- 12.- ¿Qué tipo de actividades lúdicas conoce para promover el desarrollo cognitivo?
- 13.- ¿Considera que las actividades lúdicas permiten predisponer al estudiante para el aprendizaje, cuando no está animado?
- 14.- ¿Conoce alguna actividad lúdica que incentive a sus estudiantes a trabajar en equipo, como medio para fortalecer su desarrollo social?
- 15.- ¿Los resultados que quiere alcanzar en sus estudiantes al usar actividades lúdicas están encaminados a que se desarrollen integralmente?
- 16.- Cuando el ser humano se desarrolla integralmente, tiene más oportunidades de llevar una vida productiva y creativa según sus necesidades ¿Considera usted, adecuado que los aprendizajes estén enfocados en el desarrollo integral de los estudiantes, tomando en cuenta los beneficios que obtiene a futuro?
- 17.- ¿De acuerdo a las actividades lúdicas que aplica con sus estudiantes contribuyen al desarrollo integral humano de los niños y niñas?