

USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SÓCOTA, 2023

por Gilmer Cayao Díaz Everth Misael Leyva Muñoz

Fecha de entrega: 01-sep-2023 01:27a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2155576424

Nombre del archivo: Tesis_Everth_y_Gilmer_23-08-23-1_turnitin.docx (195.27K)

Total de palabras: 9148

Total de caracteres: 48685

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
CON MENCIÓN EN: MATEMÁTICA Y FÍSICA



USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SÓCOTA,
2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: MATEMÁTICA Y FÍSICA

AUTORES

Br. Everth Misael Leyva Muñoz

Br. Gilmer Cayao Díaz

ASESOR

Dr. Rodri Demus de la Cruz Rodríguez

<https://orcid.org/0000-0002-8357-7344>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ

2023

RESUMEN

La indagación se efectuó con la finalidad de identificar el nivel de uso de las estrategias lúdicas en educandos ¹ de secundaria de la institución educativa San Lorenzo de Súcota 2023. La indagación fue de enfoque cuantitativo y de tipo básica, se realizó según el diseño no experimental transversal, de forma descriptiva, ³ se utilizó el método hipotético deductivo. La población fue representada por todo el estudiantado matriculados en el presente año escolar 2023 de la Institución Educativa secundaria San Lorenzo de Súcota, con una muestra ¹⁰ 37 estudiantes de las secciones A y B de segundo grado. Como método se usó la técnica de la encuesta y se empleó como instrumento el cuestionario uso de estrategias lúdicas, dicho instrumento se realizó bajo la escala de medición de tipo Likert y validado mediante juicio de expertos. Los datos que se obtuvieron se sistematizaron mediante el software SPSS v23 y Microsoft Excel, en la cual se obtuvo tablas, figuras y pruebas estadísticas. Los resultados mostraron que el 43,2 % usan estrategias lúdicas en un alto nivel, el 54,1% de forma media y el 2.7% en un nivel bajo.

Palabras clave: Lúdica, estrategia, motivación, secundaria.

ABSTRACT

The investigation was carried out with the purpose of identifying the level of use of playful strategies in secondary school students of the San Lorenzo de Sócola 2023 educational institution. The investigation was of a quantitative approach and of a basic type, it was carried out according to the non-experimental cross-sectional design, descriptively, the hypothetical deductive method was used. The population was represented by all the students enrolled in the current school year 2023 of the San Lorenzo de Sócola Secondary Educational Institution, with a sample of 37 students from sections A and B of second grade. As a method, the survey technique was used and the questionnaire use of playful strategies was used as an instrument, said instrument was carried out under the Likert-type measurement scale and validated by expert judgment. The data obtained was systematized using the software SPSS v23 and Microsoft Excel, in which tables, figures, and statistical tests were obtained. The results showed that 43.2% use playful strategies at a high level, 54.1% in a medium way and 2.7% at a low level.

Key words: Playful, strategy, motivation, secondary.

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día la educación necesita de diferentes herramientas y actividades para llegar mejor a los estudiantes, de tal manera desarrollar de una manera más motivadora sus competencias académicas; y una de las herramientas para lograr ello es la aplicación de la lúdica, que viene hacer los juegos educativos. El maestro y escritor del saber neerlandés Johan Huizinga, con su obra titulada “Homo Ludens” (1938) que traducido al español es “hombre que juega” nos da a conocer sobre la importancia del juego en lo cultural y social. Homo Ludens es uno de los primeros libros que toca sobre el fenómeno lúdico en el contexto académico, expresa la importancia del juego en el proceso del desarrollo humano, en la que menciona que el juego es parte del desarrollo del ser humano y por consiguiente en la formación cultural.

La lúdica es una forma de vivir el día a día, sentirse a gusto y valorar lo que sucede, obteniendo como recompensa la motivación física o mental (Pomare y Steele, 2018). La lúdica es el acto de juego que normalmente lo aplicamos de manera rutinaria y que nos conlleva a estar motivados, lo que permite estar bien uno mismo y con los demás. Estudios han demostrado que la lúdica aporta creatividad, ayuda a solucionar conflictos, motivación, lo que conlleva a evitar tensiones en lo académico, cultural y social. La lúdica en la educación es una herramienta que ayuda mucho al desarrollo eficiente de las actividades de aprendizaje que reciben los educandos, haciéndolas más entretenidas, por lo que despierta el interés de aprender de una manera más significativa, obteniendo mejores resultados en el logro de sus capacidades y competencias esperadas.

Moyolema (2015) expresa que en Ecuador sería muy necesaria la implantación y aplicación de actividades lúdicas en campo educacional, ya que influye en el pensamiento del estudiante, además en su desarrollo físico y emocional, permitiendo que aprendan de una manera más eficiente las clases ofrecidas por los profesores. Además, agrega que en ese país gran cantidad de docentes estiman que el uso de las lúdicas no son más que juegos que permite indisciplina en las aulas y no como una estrategia que sirva para aprender de mejor manera cognoscitiva.

En Colombia, Saba (2019) en su investigación menciona que la inserción de la lúdica en los procesos académicos actúa como una herramienta didáctica que influye en el desarrollo íntegro, libre, de goce y de buena convivencia académica, a cambio de no

obligar a cumplir las normas por algún castigo; ya que los estudiantes de la institución educativa Ana Josefa Morales Duque, presentan problemas de convivencia escolar afectando el buen desempeño académico.

En Perú las problemáticas actuales de las instituciones educativas están parcializadas, en la que muestran ineficiencia en el desarrollo de la formación cognitiva, no se muestran resultados positivos en algún proceso de investigación para forjar conocimientos a partir de su contexto que lo rodea al estudiante (Medina, 2017).

Carbajo (2018), menciona que el estudiante peruano tiene un grado bajo de comprensión lectora y argumento matemático, ya que son cursos relevantes para el aprendizaje, una vez que el estudiantil no cuenta con ellas se sienten reducido en su desarrollo integral y una vez que llega a la adultez no van a ser habitantes capaces en la resolución de problemas. Según la Evaluación Censal de Alumnos – ECE, 2007, el 15,9% del segundo nivel del grado primaria tuvo un manejo suficiente en comprensión de textos, lo opuesto en matemáticas que tuvo el 7,2%.

Calle y Viera (2019) Precisan que en centro educativo “Señor de la Divina Misericordia” en la ciudad de Sullana región Piura, no cuenta con los recursos didácticos necesarios, el profesor debería ser creativo para elaborarlos conjuntamente con sus estudiantes, en ese sentido contribuir al desarrollo de la creatividad e imaginación de chicos y chicas, la misma que va a tener como entorno el desarrollo del pensamiento lógico.

Tapia (2017) expresa que los niños del aula de inicial de 5 años de Choromarca en la región Cajamarca, no se evidencia el uso de actividades lúdicas durante las sesiones de clase, teniendo encuesta que durante ésta etapa los juegos lúdicos son propios de su edad, por lo que no se logrará enseñar de manera significativa. Por otro lado, afirma que las estrategias actuales son inadecuadas para su mundo académico y que carecen de fundamento teórico, por lo que se encuentra la necesidad de implementar juegos lúdicos matemáticos que ayuden a mejorar el desarrollo de las nociones pre numérico, para luego estar mejor preparados hacia la resolución de problemas en las que implican operaciones como suma, resta o multiplicar y dividir.

En relación a la problemática identificada anteriormente, se plantea lo siguiente:
4 ¿Cuál es el nivel de uso de las estrategias lúdicas en estudiantes de segundo grado sección A y B de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Súcota, 2023?

En los problemas específicos se ha relacionado las dimensiones de la variable estrategias lúdicas: ¿Cuál es el nivel de aplicación de actividades lúdicas en estudiantes de segundo grado sesión A y B de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócuta, 2023? ¿Cuál es el nivel de uso de espacios lúdicos en estudiantes de segundo grado sesión A y B de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócuta, 2023? ¿Cómo influye el uso de estrategias lúdicas en estudiantes de segundo grado sesión A y B de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócuta, 2023?

El motivo de la indagación se sustenta que hay un nivel medio en el uso de estrategias lúdicas en un buen porcentaje del estudiantado del nivel secundario de la Institución Educativa San Lorenzo del distrito de Sócuta, Cutervo en la región de Cajamarca.

Teóricamente la investigación busca entender las teorías que tratan sobre las estrategias lúdicas, se elabora para conocer y describir el nivel de aplicación en relación al uso de estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza y, que a partir de esto plasmar la metodología y seleccionar herramientas de obtención de información. Además, resulta importante demostrar los beneficios de los juegos lúdicos durante el desarrollo de la clase manteniendo motivados, elevando el nivel de interés y concentración para la optimización del conocimiento en la educación.

Empíricamente la investigación, permite saber cuál es grado de uso de las estrategias lúdicas y que nos ayuda a la formulación de métodos para la adecuada aplicación de las estrategias lúdicas en la institución educativa donde se realizó el empleo de las herramientas para la medición de la investigación. Además, será de utilidad ya que los resultados de la investigación permitirán promover, generar, propiciar cambios y transformaciones en el uso de estrategias lúdicas para fortalecer la adquisición de conocimientos en los estudiantes, dado que las actividades lúdicas son netamente recreativas y motivadoras, mejorando la disposición del aprendizaje.

En lo metodológico aporta con técnicas que estén a la altura del contexto, en la que los instrumentos y la síntesis de resultados son positivos que podrían ser utilizados en otros contextos afines. El presente estudio también aporta al desarrollo del trabajo docente, ya que muestra la utilización adecuada de las estrategias lúdicas en la enseñanza; de tal forma otorgar las herramientas necesarias para el buen desempeño del docente en el aula.

Desde el contexto social, la presente indagación se sustenta por los alcances que nos brinda, dando a conocer sobre la realidad en uso de estrategias lúdicas y que ayudará a propiciar un mejor ambiente para el mejor desenvolvimiento en la sociedad, mejorando las actitudes de los individuos en la cotidianidad.

En atención al problema general, se formuló el siguiente objetivo: ¹¹ Determinar el nivel de uso de las estrategias lúdicas en estudiantes de segundo grado sesión A y B de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócota, 2023.

Atendiendo a los problemas específicos, se formularon los siguientes objetivos particulares: Identificar el nivel de aplicación de las actividades lúdicas en estudiantes de segundo grado sesión A y B de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócota, 2023. Identificar el uso de espacios lúdicos en estudiantes de segundo grado sesión A y B de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócota, 2023. Identificar cómo influye el uso de estrategias lúdicas en estudiantes de segundo grado sesión A y B de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócota, 2023.

La presente indagación tuvo como antecedentes tanto en el contexto internacional, nacional y regional; a continuación, se muestran los siguientes estudios:

Un primer estudio en el contexto internacional, Apolinario y Tomala (2023) desarrolló su trabajo en Ecuador. Con el propósito de analizar las características que cumplen las estrategias lúdicas en los estudiantes. Utilizaron una metodología descriptiva y de campo, con un enfoque cuantitativo, con una muestra de 24 educandos, a los que se les empleó una encuesta. Obtuvieron los siguientes resultados el 92% reaccionó de forma positiva puesto que se generó un ambiente idóneo en la enseñanza de las matemáticas a la vez el 100% de los estudiantes se siente satisfecho estudiar haciendo uso de la lúdica porque se sienten motivados, el 88% prestó atención y pudo resolver una división. Concluyen que el uso de estrategias lúdicas apoya la enseñanza en las matemáticas, a través de juegos los estudiantes obtienen una mejor asimilación de los diversos temas.

Venegas et al. (2021), desarrolló su artículo en Ecuador. Con el propósito identificar las principales necesidades en cuanto al nivel de lectura comprensiva en un grupo de estudiantes. Aplicaron un método de indagación mixto, de tipo descriptivo transversal, con un universo de 50 personas entre educandos y docentes tomando un muestreo de 30 estudiantes y 12 docentes, a los que se aplicó una encuesta. Obtuvieron

los siguientes resultados el 50% de educandos leen escasamente, el 70% leen cuentos, el 90% quieren que el profesor promueva las lecciones mediante actividades lúdicas. Concluyen que el uso de estrategias lúdicas basadas en juegos sería una buena iniciativa para los educandos, ya que permite fortalecer la motivación y mejorar las habilidades en la comprensión lectora.

Paramo (2019) en su artículo desarrollado en Colombia. Con el propósito de utilizar la lúdica y la informática como técnica para estimular motivaciones, desarrollar habilidades matemáticas y competencias sociales. Utilizó una metodología cualitativa y cuantitativa, con un universo de 32 educandos y un muestreo de 25, como instrumento se utilizó un cuestionario. Los resultados arrojan que el 66% de los educandos tienen un conocimiento regular de los temas de matemáticas. Concluyen que las metas de aprendizaje que sostiene el sistema educativo colombiano ratifican el papel de la asignatura matemática en la mejora de la personalidad del estudiante y por ello estimula y causa decisiones de progreso para corregir el proceso, sobre todo, con el uso de los recursos de la lúdica y la informática.

En Colombia, Pomare y Steele (2018) con el propósito de proponer una estrategia fundamentada en la didáctica lúdica en los procesos de aprendizajes significativos en los educandos. Utilizaron una metodología de investigación de enfoque cuantitativo descriptivo y a la vez cualitativo, con una población de 28 estudiantes, a quienes se les aplicó una encuesta. Donde se obtuvieron resultados generales que el juego, reflejó ser positivo para causar el aprendizaje significativo, se incorporó el juego a las acciones didácticas en múltiples áreas de conocimiento donde se observó en el aula la aplicación de las estrategias lúdicas. Concluyen que el uso de la lúdica es llamativo y a la vez genera incitación, atrayendo su atención direccionado a un aprendizaje particular, obteniendo beneficios como la mejora de habilidades de percepción, coordinación motriz, estructura de espacio y tiempo, y de relaciones sociales.

Córdova y Martínez (2016) desarrolló su investigación en Colombia con el propósito resolver problemas matemáticos mediante el juego para que la enseñanza aprendizaje sea atractiva para los estudiantes. Procedimientos como el análisis y la síntesis la cual dio como resultado el reforzamiento de los conocimientos adquiridos durante la enseñanza de las matemáticas, a partir del trabajo lúdico y recreativo;

concluyendo que el trabajo lúdico contribuye al conocimiento significativo emprendido en las aulas de los colegios, contribuyendo a tener más motivados a los estudiantes.

En Argentina, Fiorotto (2021) con la intención de conocer los tipos de juego y espacios lúdicos que utilizan los niños y niñas. La indagación de enfoque cualitativa y cuantitativa, de tipo descriptiva y comparativa, de estudio no experimental. La muestra analizada fue dada por 60 niños de 6 a 12 años, se aplicó un cuestionario para la obtención de dato. Los resultados dieron ¹⁴ que, los niños y niñas tienen preferencia por los juegos motores, simbólicos y electrónicos, con lo concierne a los espacios lúdicos se supo que los lugares donde más frecuentan para jugar son la escuela, las plazas o parques y la casa. Concluyendo que los niños y niñas prefieren los espacios tanto abiertos y cerrados para realizar algún tipo de juego lúdico ya sea en la casa, colegio u otros espacios.

En el ámbito nacional, Palomino y Ramos (2018) su tesis fue desarrollada en Chíncha, Perú. El propósito de su investigación fue diseñar estrategias lúdicas con la idea de perfeccionar el aprendizaje de las matemáticas en los educandos. Realizaron una investigación de metodología científica y descriptiva. El universo fue de 371 educandos del primer grado, con una muestra de 112. Se usó como técnica el empleo de un examen de conocimientos previos y otro de salida. La obtención de resultados en el área de matemática fue con un promedio de 9.34 (en proceso) en el examen inicial y de 15.70 (aprobatorio) en el de salida; concluyendo que las estrategias lúdicas permitieron que los estudiantes pongan más interés en el aprendizaje de las matemáticas, obteniendo mejores resultados.

Para Zegarra (2020) la investigación fue desarrollada en Chiclayo, Perú. El objetivo de la indagación fue formular estrategias lúdicas para optimizar el aprendizaje en los escolares. El tipo de investigación fue catalogada como descriptiva, transeccional; con una población de 420 estudiantes y como instrumento se les aplicó una evaluación a 25 estudiantes que lo conforman la muestra. Para ésta investigación la autora concluye que, aplicado el diagnóstico y en escala de Likert se observa que por más que reconozcan la importancia que tiene para elevar de nivel la enseñanza en los educandos en la asignatura de matemática, en la realización de su práctica pedagógica lo usan escasamente, en ambientes de técnicas espontaneas, sin haber alguna programación o coordinación con la intención de una mejora en la enseñanza.

Carranza (2019) desarrolló su tesis en Lambayeque, Perú. Con la intención de sugerir un programa de estrategias dirigido a facilitar en la solución de casos matemáticos. Utilizó una metodología de tipo descriptiva, cuantitativa no experimental, con 160 estudiantes en su población, 113 como muestra; se les realizó un test de evaluación de casos matemáticos. Los resultados, el 42.5% de educandos están en etapa de inicio, el 36.3% en la etapa intermedia. Concluye que el uso de un programa de estrategias lúdicas ayudaría como factor motivador y vivencial en el desarrollo de sus competencias, además, permitiría una buena socialización generando un agradable ambiente escolar interactuando y trabajando en equipo, aprendiendo a reconocer sus habilidades y limitaciones de sus compañeros.

Rafael (2019) la realización de la tesis fue en Huacho, Perú. La finalidad de la indagación era conocer las semejanzas entre actividades con materiales en el aprendizaje y el logro de las competencias académicas en los escolares. La indagación tenía un esquema descriptivo correlacional, se aplicó a una población de 60 estudiantes, con una muestra de 22. Utilizó un cuestionario como instrumento; los hallazgos dieron a saber que existe una buena relación entre las actividades lúdicas con el rendimiento académico; Concluye con coeficiente de Rho de Spearman de 0.638 y $p=0.000 < 0.05$, existiendo una relación positiva y a la vez significativa. Recomienda a los docentes preparar las actividades de aprendizaje conteniendo actividades lúdicas, ya que lleva a mejorar los conocimientos de los estudiantes y a la vez la labor pedagógica.

Cerrero (2021) su estudio lo realizó en Jazán en la región Amazonas, Perú. La indagación tuvo como objetivo de comprobar la importancia de poner en uso las estrategias lúdicas para optimizar el aprendizaje de los escolares. La metodología del estudio fue de tipo aplicativo; como instrumento se les facilitó un test de ingreso y de salida, a un grupo de 21 estudiantes. Los resultados a través de la media aritmética arrojaron haber una importancia efectiva en la aplicación de estrategias lúdicas. Además, concluye que el uso de un programa que implementó, basado en estrategias lúdicas durante la ejecución de la clase se pudo comprobar que dan óptimos resultados, permitiendo el buen desenvolvimiento de los educandos en la matemática.

Caballero (2021) su revista científica trabajada en Trujillo, Perú. El trabajo de investigación tiene el propósito de identificar el valor que tiene las actividades lúdicas en la enseñanza en niños de inicial y primaria; para ello se emplearon varias fuentes de

información y base de información de diversas revistas. El estudio concluye que el juego es un instrumento que hace que el aprendizaje sea más fácil de percibir e importante para la cotidianidad del niño aportando en el desarrollo cognitivo. También indica que los maestros se deben actualizar y aplicar estas estrategias durante las ejecuciones de las sesiones de aprendizaje, además de la utilización de los juegos como un medio indispensable para que los estudiantes desarrollen mejor sus habilidades.

Un primer estudio relacionado al ámbito local, Tapia (2017) su investigación lo realizó en Choromarca, Cajamarca; tuvo como propósito la implementación de estrategias lúdicas para ejecutar conocimientos fundamentales en la estructuración del número en los escolares. Utilizó una metodología indagativa con acción cuantitativa y cualitativa; con una población y muestra constituida en su práctica pedagógica de 10 sesiones de aprendizaje, en las que se utilizó como instrumentos diarios, fichas, listas de cotejo, guías de observación. En los resultados, logró conocer que el uso de las estrategias lúdicas ayuda acertadamente al desarrollo de nociones básicas en los escolares. Concluyó que las actividades lúdicas permiten crear ambientes agradables, favorables para desarrollar la parte sensorial motora, representación gráfica y el pensamiento concreto.

Llanos (2017) su tesis lo desarrolló en Cajamarca. Realizó la investigación con el objetivo de utilizar estrategias lúdicas en una competencia de matemática. Enmarcó una metodología de trabajo cuantitativa y a la vez cualitativa, que corresponde a la realización de su práctica como profesor; utilizó como población y muestra la realización de 10 sesiones de aprendizaje. Utilizó como instrumentos para recolectar información a listas de cotejo, fichas de evaluación y diarios. Los resultados confirmaron que la ejecución de estrategias lúdicas da lugar a la mejora significativa de los saberes matemáticos. Llegó a la conclusión que por intermedio del juego se mejora el desarrollo intelectual del estudiante, favoreciendo a que se adecue a su mundo real y experimente temas nuevos y desinteresadamente.

Cueva y Sánchez (2018) su tesis fue desarrollada en Cajamarca. La investigación tuvo el propósito de determinar en qué grado su proyecto de estrategias lúdicas influye en el desenvolvimiento en el área de matemática en los escolares. Se realizó una investigación con metodología cuantitativa y clásico, con un grupo de 138 participantes como población y de muestra 31, a los que se realizó una encuesta y la ficha de preguntas

como instrumento. Luego del post test se determinó que un 48.4% ¹ de los participantes **estudiantes se encuentran en un nivel** muy bueno con respecto al uso de estrategias lúdicas, dando a entender que hay una diferencia significativa entre el pre y el post test. Como conclusión se determinó que el ⁷ **programa de estrategias lúdicas influye significativamente en el** saber matemático.

Briones (2020) la investigación se realizó en Cutiquero, Cajamarca. El objetivo fue que en la resolución de problemas cuantitativos en escolares de 5 años se desarrollaran nuevas actividades lúdicas. El tipo de investigación de acción pedagógica; la población estuvo conformada por el estudiantado de 5 años y la muestra por 10 sesiones de aprendizaje, en la obtención de información lo realizó mediante diarios y listas de cotejo como instrumentos. Obtuvo que mediante nuevas estrategias lúdicas se logró solucionar de una forma significativa problemas de cantidad en los educandos, además se concluyó que estas estrategias permiten resolver positivamente los problemas de cantidad, adecuándose a las necesidades e intereses y motivación de manera general en el aprendizaje de los estudiantes.

Luego de precisar las nociones con respecto a los antecedentes sobre la indagación, a continuación, se describirá la conceptualización y componentes referente a la variable estrategias lúdicas:

Para Morocho y Rivera (2019) las ⁶ estrategias lúdicas, son quehaceres planificados, en la que el maestro utiliza recursos **a modo de apoyos pedagógicos** y, **que tienen como objetivo que el estudiante logre construir su nuevo conocimiento y un aprendizaje** adecuado, cabe resaltar que la utilización de estrategias lúdicas permite a los maestros cumplan con la realización de sus actividades, y éstas sean más recreativas y de su propia realidad, con la participación de todos los estudiantes haciendo un aprendizaje más vivencial. Agregan que, desarrollar estrategias lúdicas en el aula involucra que se emprendan metodologías utilizando y construyendo juegos acordes a las necesidades de los alumnos, orientado hacia un proceso en donde cada una de las piezas interesadas intervengan, para eso es fundamental continuar los periodos de diagnóstico, organización, utilización, seguimiento y evaluación.

Según Candela y Benavides (2020) las estrategias lúdicas lo utilizamos para crear espacios dinámicos con una orientación donde todos los involucrados intercambien desde sus saberes previos y luego lo asimilen en lo que duren los procesos dirigido al

desarrollo psicomotor de los escolares. Por su parte, Ávila (2020) agrega, que si se trabaja de manera lúdica con los estudiantes es fantástico, ya que les permite desarrollarse adecuadamente en un mundo real. El estudiante requiere de la lúdica porque adquiere conocimientos de manera divertida, resuelve problemas, a ser más crítico y cognitivo, manteniéndolo siempre motivado a descubrir durante el proceso de aprendizaje.

Para Pomare y Steele (2018) mencionan que la lúdica es la forma de vivir el día a día, ya que incentiva a tener buenas actitudes, la forma de relacionarse con los demás, buen sentido del humor y que mejora la atención en los niños, aportando como medio de motivación para un buen aprendizaje. Señalan también que las actividades lúdicas se transforman en herramientas estratégicas en el aula, en la que el estudiante absorbe sus aprendizajes en un ambiente agradable de una forma más didáctica y natural que permite un óptimo desarrollo de sus habilidades.

En su artículo de investigación, Gutierrez y Barajas (2019) afirman que los recursos lúdicos se convierten en herramientas para la motivación, participación, armonía, obtener mejores resultados académicos y al mismo tiempo hacen que el trabajo del docente sea más ameno, por tal motivo se puede decir que éstas actividades si tienen influencia positiva durante la enseñanza. Agregan, que tal vez la actividad lúdica no reemplaza a otros métodos de enseñanza, pero que si deben ser utilizados como un punto de partida para motivar y como una herramienta que sirva para mejorar la enseñanza en nuestros educandos.

Referente a la importancia, Chávez (2018) señala que la lúdica radica en el modo de vivir el día a día, generando aptitudes apropiadas en beneficio para la satisfacción física, mental y espiritual. También indica que las estrategias lúdicas son fundamentales en la formación académica de los estudiantes permitiendo tener más autoconfianza, construcción de personalidad, trabajo cooperativo, etc., parte primordial en la educación, ya que permite que se desarrollen en un contexto educativo natural durante el proceso de su formación de enseñanza y aprendizaje.

Sobre la importancia, Maroto y Salguero (2016) indica que estrategias lúdicas son importantes en la educación, porque abre la puerta a la comunicación docente-estudiante, adquiriendo conocimientos a través de la experiencia y habilidades mentales para el desarrollo de actividades y sus soluciones adecuadas. La lúdica es conocida

como una forma natural de aprender para que los educandos lleven una buena convivencia en el contexto social, siendo la mejor manera de que una persona aprenda en grupo, las leyes, normas y proceso de convivencia, para luego poder integrarse a un grupo más grande y apegarse a él a través de lo que ha sido aprendido, también nos trae beneficios tales como el desarrollo de la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la socialización, desarrolla habilidades tanto físicas como morales, la lúdica promueve el bienestar intelectual y social, por lo que favorece la interacción entre docentes y estudiantes.

En cuanto a las características, González y Rodríguez (2018) indican que la actividad lúdica favorece en desarrollo de la personalidad de la persona, introduciéndose como una actividad recreativa y a la vez educativa. Señalan que son recursos de apoyo para el aprendizaje, con las particularidades siguientes: Hay libertad para conformar tareas autónomas, permite saber más sobre su contexto real, el escolar se tiene más confianza, en lo social es más abierto, es más íntegro y solidario. Bazán (2016) expresa que por ser el juego una actividad congénita en los estudiantes, el colegio debería aprovechar el carácter lúdico que dan los juegos para hacer que el proceso de educación aprendizaje sea más motivante y divertido; este carácter lúdico no debería confundirse con una falta de iniciativa educativa concreta, no ha de entenderse como un grupo de ocupaciones sin orden ni concierto, sino conducentes a la consecución de unos fines educativos.

Luna (2022) manifiesta que existen tipos de estrategias lúdicas las cuales son: Las cognitivas son adquiridas durante el desarrollo de la vida, a la vez los que dominan este tipo son los que tienen el control durante la atención, aprendizaje y dar conclusiones lógicas. Las sociales indica que se asimila en función al entorno que rodea, para que en función a su experiencia puedan relacionar el aprendizaje, en esta también se aplica el trabajo cooperativo y se verificara el comportamiento según las tareas asignadas y como conclusión se asimilara en el estudiante las reflexiones de la actividad. Dentro de las afectivas esencialmente se hace referencia a las condiciones con que se brinda la enseñanza es decir la forma de motivación, la atención con el propósito de llegar a mejores conclusiones para el logro de los aprendizajes.

Con respecto a las dimensiones, se consideró lo siguiente:

Para la dimensión actividad lúdica, Paucar (2020) indica que genera un ambiente adecuado para saber situaciones, solucionar inconvenientes, escoger papeles y adquirir de las elecciones resueltas, a lo largo de la ejecución del juego tanto lo individual y grupal, colaborando a una vivencia de recreación, disfrute y aprendizaje. Asimismo, Chuncho (2019) explica que la actividad lúdica estimula la motivación por aprender, se debe tener en cuenta que los niños aprenden más rápido a través del juego, explorando, descubriendo y experimentando su entorno. Es por ello que el docente debe ser motivador en el proceso educativo, para que de esta manera motive a los estudiantes a desarrollar habilidades y destrezas, haciendo más efectivo el proceso de aprendizaje.

Según Candela y Benavides (2020) las actividades lúdicas son interesantes y motivadoras, esto atrae la atención de los estudiantes al aprendizaje significativo. En este tipo de actividad, se encuentran innumerables beneficios porque a través de ellos, los niños adquieren conocimiento y conciencia de sus propios cuerpos, equilibrio de dominio, control efectivo de varias coordinación global, logrando el control sobre la inhibición voluntaria y la respiración, también alienta a las órganos del sistema del cuerpo, mejora la estructura del espacio-tiempo y las mayores posibilidades para el mundo exterior, estimulando la percepción sensorial, la coordinación motora y el ritmo, al ser famosos por aumentar la agilidad y la flexibilidad de la singularidad de los organismos que son importantes para ser reconocidos en los estudiantes en términos de etapa de desarrollo.

Zapata y Zarate (2019) mencionan que la actividad lúdica en la vida del hombre podría ser un elemento bastante fundamental en el progreso formal del conocimiento. Es un instrumento que esencialmente interesa la sintonía de los individuos, particularmente en edad escolar básica. Estas actividades se pueden emprender para que el escolar capte con mucha más facilidad lo que el maestro quiere lograr, el propósito de la clase.

Salcedo (2018) expresa que las actividades lúdicas son importantes en el currículo escolar porque los profesores pueden lograr los objetivos que se han programado, el uso del juego viene hacer una estrategia muy importante para la formación individual e íntegra en los menores y, así mismo en la mejora de actitudes ¹³ en todas las etapas de vida de las personas.

Para la dimensión espacios lúdicos, Ghiglione (2019) expresa que los escenarios de juegos para los estudiantes se han convertido en una nueva modalidad, diferentes a los típicos o habituales. Se trata de ambientes o escenarios de juegos para el aprendizaje y que ahora son mejores diseñados haciéndoles más sencillos y motivadores para el mejoramiento de la enseñanza y aprendizaje. Para Uribe, Taborda y Vélez (2017) los espacios lúdicos son un lugar de reflexión, compartimiento, armonía y socialización, donde el docente juegue un papel muy fundamental el de acompañar, motivar y reflexión en las situaciones que se desarrollen durante su permanencia con los estudiantes, de tal manera sea una experiencia grata, de motivación y formación.

Según Ghiglione (2019), la importancia de generar espacios lúdicos es que crea socialización en los estudiantes de todos los ciclos académicos, cuando el maestro genera estos espacios da lugar a la imaginación, creatividad y explorar el mundo. Favorecen a manejar mejor su cuerpo relacionado al espacio especial, tiempo y objeto determinado. Así mismo también ayudan al docente a evaluar sus habilidades y errores de cada uno de los estudiantes en las diferentes áreas. Añade que, los beneficios de utilizar espacios lúdicos son su variabilidad y escasa permanencia en el tiempo, ya que permite realizar recorridos constantes de nuevas actividades en espacios de siempre. Expresa también que como primer escenario lúdico es el aula y que garantiza al estudiante como un espacio de confianza y contenedor para la socialización con sus compañeros.

En cuanto a la dimensión influencia de las estrategias lúdicas, considerando que hoy en día se requiere de diferentes herramientas para hacer que el aprendizaje en nuestros estudiantes tenga buenos resultados, uno de los recursos a utilizar es la lúdica con un propósito dinámico que influya positivamente en el aprendizaje. Ortiz y Diaz (2015) señalan que las estrategias lúdicas influyen en los estudiantes de manera efectiva, ya que resuelven, argumentan, plantean situaciones y comunican asertivamente durante el desarrollo de la clase aportando de manera muy significativa en su aprendizaje y de forma más motivadora.

La lúdica es una herramienta influyente al momento de enseñar, ya que se capta la atención del estudiante con la presentación del juego lúdico donde se aprovechará el momento para llegar con el propósito de la sesión, obteniendo un aprendizaje significativo; este argumento lo refuerza Rodas (2018) donde afirma que las actividades

lúdicas tienen influencia en el aprendizaje, además de regular comportamientos y actitudes de los estudiantes, también potencian sus capacidades, entre ellas la creatividad logrando que una mejor aptitud y habilidad para beneficio de su rendimiento académico.

Según Catagua y Díaz (2021), la influencia de las estrategias lúdicas predispone a la captación de información, al desarrollo de destrezas y habilidades en todas las ciencias, especialmente en las primeras etapas educativas y más aún si se relaciona con los números. Las asignaturas de carácter numérico suelen tener un esclarecimiento teórico muy extenso, lo cual es difícil si no va acompañado de gráficos o acciones pragmáticas iterativas e interactivas; si no es así, se convierte en un factor aleatorio en el aprendizaje. Es importante aplicar la lúdica en los diferentes ámbitos de la ciencia, así como en los colegios, desde los inicios de su preparación educativa del ser humano, a la vez muy fundamental en la enseñanza de asignaturas que contengan números ya que estos son los más complicados de entender para los estudiantes.

Para Duran (2023) la influencia y aplicación de las estrategias lúdicas ha permitido que los estudiantes tengan menos calificativos bajos, por lo contrario, han surgido al logro esperado en las competencias matemáticas, desde ya perfeccionar éstas estrategias que reflejaran en buenos resultados académicos a nivel local, regional, nacional como internacional. A la vez mencionar que las estrategias lúdicas tienen una positividad excelente dentro de la enseñanza aprendizaje requerida en las matemáticas.

En tanto, Chi-Cauich (2018) en su investigación afirma que la influencia de las estrategias lúdicas son moderadas según el rendimiento de los alumnos, por lo que recomienda que los docentes se preocupen, tomen conciencia y se capaciten para realizar una buena planificación de sus sesiones de aprendizaje, no es suficiente los conocimientos generales adquiridos en su carrera profesional si no también la búsqueda de la mejora continua, es importante adquirir nuevas prácticas pedagógicas adecuando las sesiones de aprendizaje según el comportamiento de cada grupo de estudiantes. Las estrategias lúdicas tienen mucho que ver y positivamente en los diferentes ámbitos de la educación, les permite a los estudiantes aprender de forma divertida, para ello los docentes deben de buscar en innovar la forma de estudio de los estudiantes según la edad y nivel.

1 II. METODOLOGIA

2.1 Enfoque, tipo

Esta labor de indagación se realizó bajo el enfoque cuantitativo y según su finalidad es de tipo básica. Este tipo de investigación busca profundizar el conocimiento mas no su aplicabilidad Sánchez et al. (2018). Es decir, el estudio solo busca saber la frecuencia de escala que tiene la variable, de tal manera ampliar los conocimientos y teorías existentes sobre la temática.

El enfoque cuantitativo está constituido por un proceso basado en un orden, por lo que pretende demostrar algún resultado. En ese sentido, parte de la percepción y que una vez identificada se determinan los objetivos e interrogantes de investigación, también se estudia fuentes documentales, constituyendo un marco teórico; de las interrogantes se generan las variables en un ámbito específico, se interpreta lo que se adquirió como resultados por intermedio de la estadística y se realizan conclusiones en concordancia a la hipótesis de trabajo (Hernández et al., 2014).

También, la indagación por su grado causalidad es descriptiva. La investigación de nivel descriptiva trata de encontrar la propiedades y características de un grupo de personas, sociedades, procesos, objetos, entre otros acontecimientos que estén dentro de un estudio. Es decir, solo desea encontrar y evaluar información de manera particular o conjunta, a cerca de las conceptualizaciones o variables a las que se hace referencia (Hernández et al., 2014).

2.2 Diseño de investigación

La indagación tiene **diseño no experimental de corte transversal** descriptiva, dado que **no** se procedió **a** manipular la variable, por lo que solo se recogieron y analizaron los hechos en su entorno natural. Así mismo, correspondió a una indagación no experimental transversal o transeccional ya que admitió en el estudio establecer la frecuencia de escala que tiene la variable, sin tomar en cuenta otras posibles causas; es decir solo se limitó la adquisición de información en un único tiempo (Hernández et al., 2014).

1 Figura 1

Bosquejo de diseño de investigación



Nota. M: Muestra de estudio. O: Uso de estrategias Lúdicas

2.3 Población, muestra y muestreo

Según Rojas (2017) en su blog “Investigación e Innovación Metodológica”, especifica sobre la población es el conjunto en su totalidad ya sea de individuos o cosas, que están conformadas por diferentes características visibles en un tiempo y lugar determinado, también luego de haberse hecho el estudio tendría que fundamentarse las particularidades presentes al escogerse la población observable.

En tal sentido, el universo para la indagación estuvo conformada por 350 escolares de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Súcota de la UGEL Cutervo, Cajamarca. Distribuida de la siguiente manera:

Tabla 1

Población de estudio de acuerdo a grados y género

Grado	Masculino	Femenino	Total
Primero	30	45	75
Segundo	35	39	74
Tercero	45	34	79
Cuarto	34	34	68
Quinto	26	28	54
Total	170	180	350

1
Nota. Los datos pertenecen a los registros de matrícula de la I.E. año 2023.

En relación a la muestra, Condori (2020) precisa que viene hacer una fracción específica y con semejanzas propias de la población. En el caso particular para la presente indagación la muestra objeto de estudio estuvo conformado por 37 estudiantes las secciones A y B del segundo grado de secundaria; de la siguiente manera:

Tabla 2

Repartición de la muestra de estudio de acuerdo al grado, sección y género

Grado / Sección	Masculino	Femenino	Total
Segundo / A	10	9	19
Segundo / B	8	10	18
Total	18	19	37

Nota. Los datos pertenecen a los registros de matrícula de la I.E. año 2023

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Para la obtención de datos fue mediante la encuesta como técnica, para Arias (2020) describe que la encuesta como técnica tiene diferentes usos en estudios experimentales, a la vez también se utilizan en estudios no experimentales, además aplicados a trabajos exploratorios y, también en trabajos de enfoques mixtos. Agrega, que la encuesta es un instrumento que se realiza por medio de una herramienta denominado cuestionario, que otorga datos sobre sus puntos de vista y acciones de los individuos que es aplicable a individuos que otorga datos sobre sus puntos de vista y acciones.

Como instrumento se utilizó el cuestionario, dicho instrumento fue validado mediante juicio de expertos y luego por medio de la estadística en un grado de confianza de Alfa de Cronbach de 0.627; adaptado por nuestro equipo de investigación, a partir del cuestionario de Morales y Suarez (2020). El cuestionario ha sido diseñado en la escala de Likert, que midió las dimensiones sobre estrategias lúdicas; está conformado por 16 ítems, cada una con 5 alternativas.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de información

Después de aplicar el instrumento, los valores que se adquirieron fueron sometidos al software SPSS v23 y la base de datos de desarrollo en Microsoft Excel, obteniendo las tablas y los gráficos estadísticos para la variable de estudio y sus dimensiones. En éste caso se tuvo en cuenta a la estadística inferencial y descriptiva, lo que dio lugar a la redacción de las conclusiones, formulación de análisis de datos, tablas y gráficos de los datos obtenidos. La información se procesó para hacer el

análisis desde una interpretación de lo investigado; al procesar y analizar se selecciona específicamente la información y se ayuda no solamente en la experiencia del contexto sociocultural, sino también en los propósitos que tuvo por finalidad la investigación (Sánchez et al., 2021).

2.6 Aspectos éticos en investigación

Para Salazar *et al.* (2018) la ética investigativa es importante, ya que es un tema muy batallado, y con muchas consideraciones diferentes. Esto se debe a que no se considera una naturaleza externa de mala imagen para la sociedad. Los investigadores deberían contar con una buena ética profesional y de acorde los reglamentos y normativas vigentes en la investigación. Por lo tanto, el estudio se lleva a cabo para respetar los principios éticos de respeto, justicia, responsabilidad, honestidad y libertad. Los formatos propuestos por la Universidad también se llevaron a cabo, con la remuneración de la autoría y la pertenencia intelectual. De igual forma, para la composición del informe se persiguieron las indicaciones y recomendaciones que emana la normativa APA séptima edición. A la vez la investigación se sustentará en los valores de respeto a la autoría, honestidad en el manejo de datos, responsabilidad ¹⁵ en la aplicación del instrumento para la obtención de información, la confidencialidad y el mantenimiento del anonimato de la información, etc.

1 III. RESULTADOS

3.1 Presentación y análisis de resultados

3.1.1 De la variable estrategias lúdicas

Tabla 3

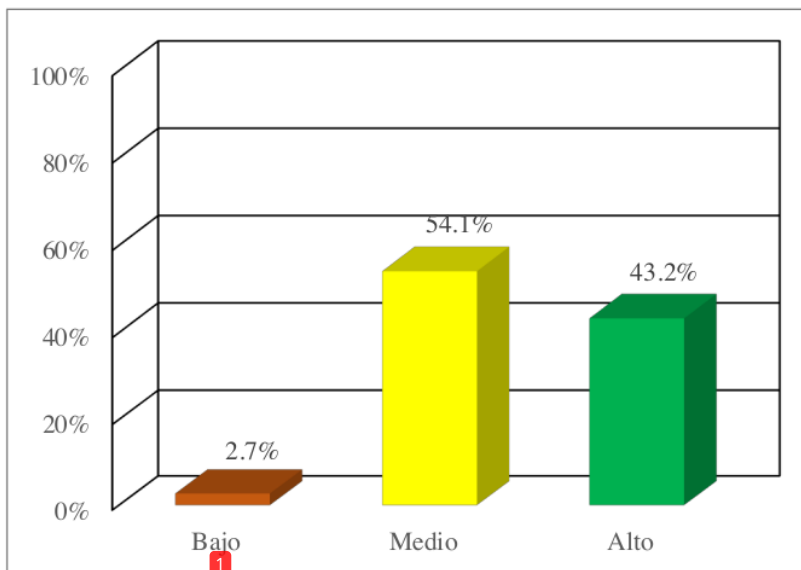
2 *Uso de estrategias lúdicas en estudiantes de la sección A y B de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Súcota, 2023*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	2.7%
Medio	20	54.1%
Alto	16	43.2%
total	37	100.0%

Nota. Base de datos del instrumento aplicado.

Figura 2

2 *Uso de estrategias lúdicas en estudiantes de la sección A y B de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Súcota, 2023*



1 Nota. Graficado a partir de la Tabla 3.

Descripción. Sobre la variable uso de estrategias lúdicas, en la tabla 3 y figura 2 se verificó que el 2.7% de estudiantes tienen un uso de nivel bajo, el 54.1% de tienen un uso de nivel medio y mientras que el 43.2% tienen un uso alto.

Tabla 4

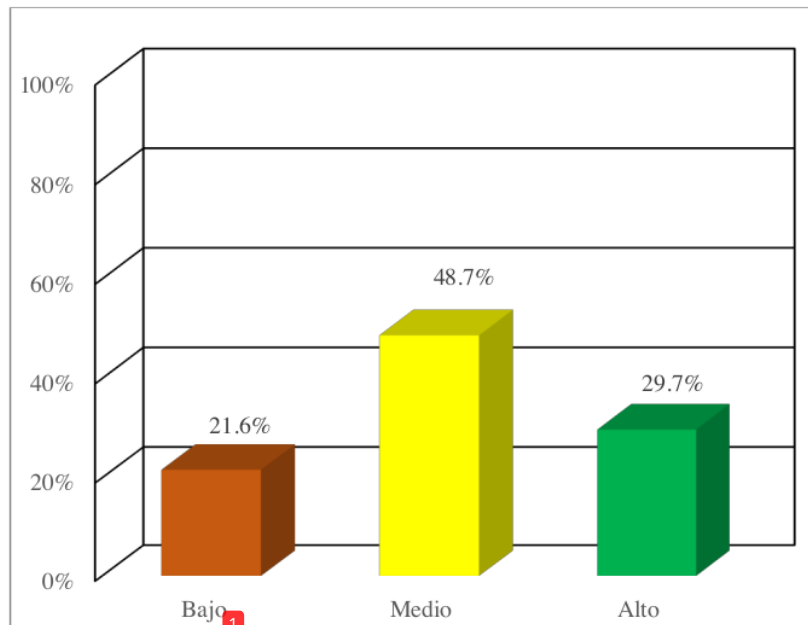
Dimensión uso de actividades lúdicas en estudiantes de sección A y B de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócola, 2023

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	21.6%
Medio	18	48.7%
Alto	8	29.7%
total	37	100.0%

Nota. Base de datos del instrumento aplicado.

Figura 3

Dimensión uso de actividades lúdicas en estudiantes de sección A y B de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócola, 2023



Nota. Graficado a partir de la Tabla 4.

Descripción. Sobre la dimensión uso de actividades lúdicas, en la tabla 4 y figura 3 se verificó que el 21.6% de estudiantes tienen un uso de nivel bajo, el 48.7% de estudiantes tienen un uso de nivel medio y el 29.7% tiene un uso alto.

Tabla 5

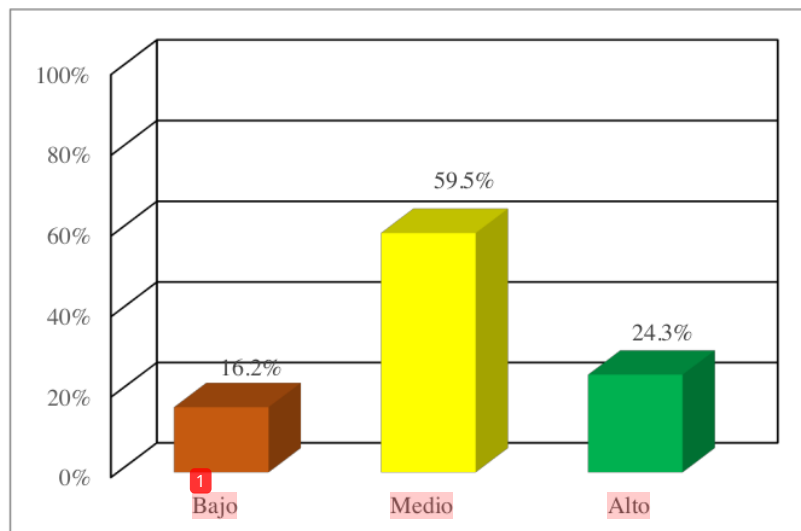
Dimensión uso de espacios lúdicos en estudiantes de la sección A y B de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Súcota, 2023

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	16.2%
Medio	22	59.5%
Alto	9	24.3%
total	37	100.0%

Nota. Base de datos del instrumento aplicado.

Figura 4

Dimensión uso de espacios lúdicos en estudiantes de la sección A y B de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Súcota, 2023



Nota. Graficado a partir de la Tabla 5.

Descripción. Sobre la dimensión uso de espacios lúdicos, en la tabla 5 y figura 4 se verificó que un 16.2% de estudiantes tienen un uso de nivel bajo, el 59.5% tienen un uso medio y mientras que el 24.3% tiene un uso alto.

Tabla 6

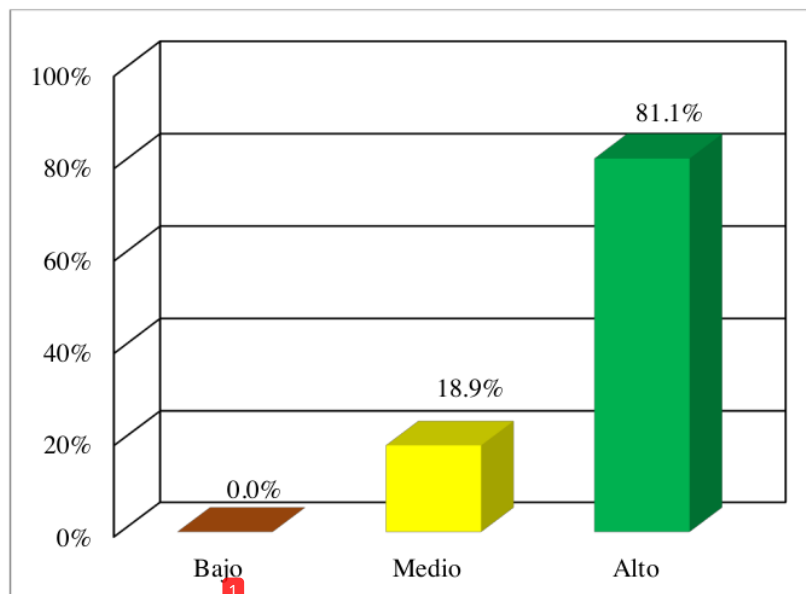
Dimensión influencia de estrategias lúdicas en estudiantes de la sección A y B de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócola, 2023

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0.0%
Medio	7	18.9%
Alto	30	81.1%
total	37	100.0%

Nota. Base de datos del instrumento aplicado.

Figura 5

Dimensión influencia de las estrategias lúdicas en estudiantes de la sección A y B de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócola, 2023



Nota. Graficado a partir de la Tabla 6.

Descripción. Sobre la dimensión influencia de estrategias lúdicas, en la tabla 6 y figura 5 se verificó ningún estudiante (0.0%) marcó que hay influencia de nivel bajo, el 18.9% de estudiantes marcaron que hay influencia de nivel medio y mientras que el 81.1% que hay una influencia de nivel alto.

IV. DISCUSIÓN

En esta indagación, respecto al nivel uso de estrategias lúdicas ³ en estudiantes de segundo grado sección A y B de la institución educativa San Lorenzo de Sócota 2023, se encontró que el 43,2 % usan estrategias lúdicas de forma alta, el 54,1% de forma media y el 2.7% de forma baja. Por lo tanto, indican que en esta coyuntura de estudio las dimensiones actividades lúdicas, espacios lúdicos e influencia de las estrategias lúdicas en referencia a los indicadores estudiados impactan de una manera positiva en el uso de estrategias lúdicas en los estudiantes.

Los resultados anteriores guardan relación con los de Medina (2017) en su trabajo de investigación, observó que un 57.9 % del alumnado trabajan con estrategias lúdicas lo cual están en un nivel medio y un 22.8% de los alumnos no los usan durante su estudio. Mientras para Pomare y Steele (2018) quienes concluyen en sus resultados obtenidos que el 36.84% utilizan la lúdica en un rango alto y en el 2.63% de los educandos no utiliza debido que las sesiones de clase no están bien organizadas. Lo encontrado, está dentro del enfoque teórico de Ávila (2020) quien menciona que las estrategias lúdicas son una necesidad para la persona; cuando realiza juegos obtiene experiencias que lo ayudará a ser más responsable en los diferentes desafíos que le toque vivir dentro de la sociedad en la que formará parte de ella, acoplándose de una forma participativa.

Además, también dentro de su enfoque teórico propuesto por Manzano et al. (2022) mencionan que las estrategias se sostienen en teorías motivacionales que ayuda a mejorar la actitud de los estudiantes mediante situaciones agradables de aprendizaje. Por lo tanto, las estrategias lúdicas son fundamentales y nos permiten lograr niveles de aprendizaje óptimos y de calidad, sin la necesidad ⁸ de que el estudiante memorice los métodos y los saberes científicos involucrados en el progreso de enseñanza y aprendizaje.

Referente ³ a identificar el nivel de aplicación de las actividades lúdicas en estudiantes de segundo grado sección A y B de la institución educativa San Lorenzo de Sócota 2023, se obtuvo que el 21.6% tienen un uso de nivel bajo, el 48.7% tienen un uso de nivel medio y mientras que el 29.7% tiene un uso de nivel alto. Con poca

similitud se compara los resultados de Candela y Benavides (2020), encontraron en sus estudiantes consultados que el 92% prefieren el uso de estas actividades.

Asimismo, lo mencionado en el texto anterior también se refuerza con, Venegas et al. (2021) indica que en un nivel alto del 90 % de los estudiantes prefieren que sus profesores fomenten la lectura a través de actividades lúdicas. En cambio, para Tapia (2017) quien en su marco teórico de su investigación menciona que se evidencia una escasa ejecución de actividades lúdicas en la mejora de las nociones básicas en cada sesión de aprendizaje, a la vez el poco conocimiento de estas actividades parte de los maestros.

En consecuencia, se percibe que las instituciones educativas deben preocuparse por capacitar a su personal docente en actividades lúdicas y a la vez monitorear que la enseñanza sea en función y aplicando actividades lúdicas adecuadas según la sesión de aprendizaje programada y así lograr los objetivos planteados con los estudiantes dentro de la enseñanza y aprendizaje, lo que nos llevaría a tener como resultado una educación de calidad con estudiantes competitivos.

Sobre identificar el uso de espacios lúdicos en estudiantes de segundo grado sección A y B de la institución educativa San Lorenzo de Sócola 2023, se encontró que el 16.2% indica tienen un uso de nivel bajo, el 59.5% tienen un uso medio y mientras que el 24.3% tiene un uso alto. Éstos resultados se contrastan con los de Guapisaca (2012) en su estudio indica que el 36% utilizan espacios lúdicos. Fiorotto (2021) en su marco teórico menciona que la casa, el colegio, lugares públicos como el parque, son utilizados frecuentemente por los niños y niñas como espacios lúdicos.

Según los resultados encontrados, se deduce que aún hay dificultad por parte de los docentes para utilizar o crear espacios lúdicos sabiendo que, para los estudiantes son muy importantes porque son escenarios apropiados (juegos, motivadores, sencillos, reflexivos) para el aprendizaje significativo, en consecuencia son las autoridades de la institución las responsables de incentivar al personal docente al uso de espacios lúdicos con la finalidad de que el aprendizaje sea agradable para los educandos.

En cuanto a identificar la influencia de estrategias lúdicas en estudiantes de segundo grado sección A y B de la institución educativa San Lorenzo de Sócola 2023, se obtuvo que el 0.0% indicaron que tiene una influencia de nivel bajo, el 18.9% tiene una influencia de nivel medio y mientras que el 81.1% tiene una influencia de nivel alto.

Similares resultados se encontraron a los de Cahuana et al. (2019) nos indica que en grupo experimental el 94% de niños indican que hay influencia de las estrategias lúdicas en un nivel alto, mientras que en otro grupo el 100% de los niños hay una influencia de nivel medio. Los resultados de su indagación de Cueva y Sánchez (2018) fueron que, el 48.4% de educandos obtuvieron un nivel muy alto en el post test empleado posterior de utilizar el proyecto de estrategias lúdicas, concluyendo que hay una diferencia reveladora de ($p < 0,05$) entre los test de entrada y de salida empleado al grupo experimental de estudiantes.

En cuanto a lo encontrado en la influencia de las estrategias lúdicas se observa que, si existe hoy por hoy una diferencia en la enseñanza y aprendizaje con estrategias lúdicas y sin la aplicación de las mismas, motivo por el cual este resultado de esta investigación y otras nos deben conllevar a uniformizar y emplear de manera obligatoria las estrategias lúdicas durante el proceso académico en los escolares ya, está demostrado que la aplicación de éstas estrategias conlleva al mejoramiento de los aprendizajes en las diversas asignaturas, en el caso particular los educandos de secundaria de segundo grado A y B.

La enseñanza con apoyo de las estrategias lúdicas establece una opción innovadora en el proceso educativo, se basa en una ideología humanista, al sostener que los seres humanos tiene la capacidad natural de aprender y enérgicas fuerzas benéficas en su personalidad, y si lo que se le va enseñar se relaciona con el interés, estará motivado haciendo lo que le divierte y a la vez está relacionado con lo que quiere aprender, entonces se logrará el aprendizaje significativo que partirá de la propia perspectiva del estudiante.

Dado los resultados y bajo el contexto donde se desarrolló la investigación, se evidencia que los estudiantes usan en un nivel medio las estrategias lúdicas, además, se observa que los resultados obtenidos tienen relación al contexto donde se realizó la indagación, así como al nivel educativo de los educandos indagados, pero podría ser distinto si la investigación si se realiza en un contexto rural y no como en que se realizó (contexto urbano). Finalmente, la indagación que se realizó motiva a que se desarrollen otras investigaciones similares, con el afán de contrastar o cotejar resultados relacionados a ésta variable de estudio.

V. CONCLUSIONES

¹ Los estudiantes de segundo grado A y B de la Institución Educativa secundaria San Lorenzo de Sócola usan estrategias lúdicas el 2.7% correspondiente al nivel bajo, el 54.1% correspondiente al nivel medio y en tanto el 43.2% correspondiente al nivel alto.

En cuanto a identificar el uso de actividades lúdicas, se encontró que el 21.6% de estudiantes tienen un uso de nivel bajo, el 48.7% tienen un uso de nivel medio y mientras que el 29.7% tiene un uso de nivel alto.

En tanto, sobre identificar el uso de espacios lúdicos se encontró que el 16.2% de estudiantes lo usan en un nivel bajo, el 59.5% lo usan medianamente y mientras que el 24.3% lo usan en un alto nivel.

Para la dimensión identificar la influencia de las estrategias lúdicas, se obtuvo que el 0.0% tiene una influencia de nivel bajo, el 18.9% de nivel medio y mientras que el 81.1% tiene una influencia de nivel alto.

VI. RECOMENDACIONES

A partir de los resultados obtenidos, se recomienda a los docentes ² de la Institución Educativa secundaria San Lorenzo de Sócola capacitarse en el uso de estrategias lúdicas, dado que ésta investigación está demostrando que el juego como actividad lúdica es una buena estrategia para enseñar teniendo resultados efectivos en el proceso académico, sobre todo permite la estimulación en el aprendizaje con la finalidad de buscar el conocimiento y la satisfacción por aprender. Por lo tanto, sería necesario incidir en la utilización de estrategias y herramientas para el mejor entendimiento y manejo de la clase, logrando una calidad educativa.

A los directivos ¹ de la Institución Educativa de la Institución Educativa San Lorenzo de Sócola deberían de gestionar espacios lúdicos adecuados y necesarios para toda la comunidad educativa, sabiendo que estos son ideales para el proceso de aprendizaje significativo siempre y cuando se utilicen de manera adecuada.

A los padres de familia se sugiere apoyar en el fortalecimiento de actividades de juegos educativos tanto en la institución, en el hogar y espacios públicos, con la finalidad de que sus hijos se mantengan motivados en sus actividades diarias.

Para que la influencia de las estrategias lúdicas sea eficiente en las instituciones educativas se debe utilizar diversos materiales didácticos como audios, videos, diapositivas, juegos, uso de softwares y/o programas educativos, entre otros, además de la preparación docente para una mejor ejecución para reforzar y afianzar la enseñanza y aprendizaje.

A las futuras indagaciones, bajo ésta variable de estudio se recomienda realizar investigaciones en diferentes ámbitos, de tal forma puedan contrastar ésta información y al mismo tiempo generar nuevos saberes sobre éste tema.

USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SÓCOTA, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1%
6	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1%
7	prezi.com Fuente de Internet	<1%
8	archive.org Fuente de Internet	<1%

9	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
10	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	impactodelsur.com Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	www.autismovivo.org Fuente de Internet	<1 %
15	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
16	www.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Apagado