República Dominicana

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL

Universidad Patrimonio de la Comunidad

Facultad de Ciencias y Humanidades

Escuela de Orientación Escolar

Trabajo de Grado para Optar por el Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Orientación Escolar

TÍTULO:

Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.

Sustentado por:

Carmen Cruz Encarnación

Smarlin Claribel Acosta Rosario

Naftali Jarcilys Camacho Veras

Asesorado por:

Raisa Eunise Jiménez M. A.

Cotuí, Provincia Sánchez Ramírez

Año académico 2023

TÍTULO:

ACTIVIDADES LÚDICAS QUE IMPLEMENTAN LOS DOCENTES PARA EL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO, DISTRITO EDUCATIVO 16-01.

Contenido

Hoja de Evaluación i

Declaración de Autoría ii

Agradecimientos iii

Dedicatorias iv

Resumen……..…….…….1

CAPÍTULO I:INTRODUCCIÓN 2

1.1.Antecedentes 2

1.1.1.Antecedentes internacionales 2

1.1.2.Antecedentes Nacionales 5

1.1.3.Antecedentes Locales 8

1.2.Planteamiento del problema 9

1.2.1.Formulación del problema 10

1.2.2.Sistematización del problema 10

1.3.Justificación 11

1.4.Objetivos 12

1.4.1. General 12

1.4.1.Objetivos específicos 13

1.5.Operacionalización de las variables 14

1.6.Alcance y límite 15

CAPÍTULO II:REVISIÓN DE LITERATURA 16

2.1. Marco contextual 16

2.1.1. Historia del municipio de Cotuí 16

2.1.2. Historia del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí 17

2.1.3. Historia del Politecnico Juan Sanchez Ramirez……. 19

2.2. Marco Conceptual……...19

2.3. Marco Teorico……..20

2.3.1. Características sociodemográficas 20

2.3.2. Actividades lúdicas 22

2.3.2.1. Juegos de roles 23

2.3.2.2. Adivinanzas 23

2.3.2.3. Dramatización 24

2.3.2.4. Dibujos 24

2.3.2.5. Debates 25

2.3.2.6. Canciones 25

2.3.2.7. Competencias entre equipos 26

2.3.2.8. Celebración de efemérides 27

2.3.3. Estrategias psicopedagógicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social 27
2.3.3.1 Lecturas de reflexión 29
2.3.3.2 Trabajo en equipo 29
2.3.3.3 Orientación individual 30
2.3.3.4 Adaptaciones curriculares 31
2.3.3.5 Dinámicas de crecimiento personal 32
2.3.3.6 Seguimiento 32
2.3.3.7 Monitoreo 33
2.3.4. Recursos lúdicos para trabajar el desarrollo cognitivo y social 34
2.3.4.1. Los Rompe cabezas 34
2.3.4.2. El Monopolio 35
2.3.4.3. Juegos de Cartas 36
2.3.4.4. Juego de Domino 36
2.3.4.5. Ajedrez 37
2.3.4.6. Pictograma 38
2.3.5. Acciones para integrar a los padres en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. 39
2.3.5.1. Tarde de deporte familiar 40
2.3.5.2. Actividades recreativas en familia 40
2.3.5.3. Talleres para padres 41
CAPITULO III:METODOLOGIA .....¡Error! Marcador no definido.
Introducción 43
3.1. Diseño y tipo de Investigación 43
3.2. Enfoque y método la investigación 43
3.3. Técnicas e instrumento de recolección de datos 44
3.3.1. Descripción del instrumento 45
3.5. Población y Muestra 45
3.6. Procedimientos 46
CAPÍTULO IV:PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS 47
CAPITULO V:ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS 57
Conclusiones
Recomendaciones
Fuentes Bibliografícas
Anexos

Lista de gráficos

Gráfico No. 1: Distribución de los resultados conforme al Rango de edades de los entrevistados.

Gráfico No.2: Distribución de los resultados en torno al Sexo de las personas entrevistadas.

Gráfico No.3: Distribución de los resultados referente al Tiempo en Servicio de los entrevistados.

Gráfico No.4: Distribución de los resultados, referente al Nivel Académico de los Entrevistados

Gráfico No.5: Distribución de los resultados, en torno a si Implementan los docentes el juego como actividad lúdica para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

Gráfico No.6: Distribución de los resultados en torno a cuál o cuáles de las siguientes actividades lúdicas realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno.

Gráfico No.7: Distribución de los resultados en torno cuál o cuáles de las actividades antes descriptas le han dado mejor resultados para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno.

Gráfico No.8: Distribución de los resultados referente a cuál o cuáles de las siguientes estrategias psicopedagógicas implementan las orientadoras para apoyar a los docentes en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

Gráfico No.9: Distribución de los resultados en torno a, con qué frecuencia implementan las orientadoras estas estrategias**.**

Gráfico No.10: Distribución de los resultados en torno a cuál o cuáles de las estrategias psicopedagógicas antes señaladas implementan las orientadoras con mayor frecuencia para apoyar a los docentes en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

Gráfico No.11: Distribución de los resultados en torno a cuál o cuáles de los siguientes juegos utiliza el docente como recurso lúdico para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno.

Gráfico No.12: Distribución de los resultados referente a con qué frecuencia utilizan estos recursos lúdicos los docentes.

Gráfico No. 13: Distribución de los resultados en torno a si participan los padres en alguna actividad para apoyar a sus hijos en el desarrollo cognitivo y social.

Gráfico No. 14: Distribución de los resultados en torno a cuál o cuáles de las siguientes actividades se realizan en el centro para integrar a los padres en el trabajo del desarrollo cognitivo y social del alumno.

Gráfico No. 15: Distribución de los resultados en torno cuál o cuáles de las actividades antes señaladas se realizan en el centro con mayor frecuencia para integrar a los padres.

Hoja de Evaluación

Título: Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.

Por: Carmen Cruz Encarnación, Smarlin Claribel Acosta Rosario y Naftali Jarcilys Camacho Veras

Anteproyecto de Trabajo de Grado sometido a la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO). Como requisito parcial para obtener el título de Licenciada en Educación, Mención Orientación Escolar

Raisa Eunise Jiménez M. A.
Profesor asesor

_____
Miembro de Comité Evaluador

_____
Miembro de Comité Evaluador

_____
Miembro de Comité Evaluador

Agustina De La Cruz
Director Escuela de Orientación

Licda. Carmen Lidia Fabián Hernández
Decana de la Facultad de Ciencias y Humanidades

Calificación_____

Cotuí, Prov. Sánchez Ramírez, República Dominicana

Año académico 2023

Declaración de Autoría

Los conceptos emitidos en la presente propuesta de grado son responsabilidad de los sustentantes de este. Las citas, consultas bibliográficas se han realizado respetando el derecho de autor; por tanto, se libera a la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO) de su responsabilidad, sin embargo, para la reproducción total o parcial se requiere de su autorización.

Sustentando por:

Carmen Cruz Encarnación

Smarlin Claribel Acosta Rosario

Naftali Jarcilys Camacho Veras

Agradecimientos

A DIOS, por darnos fuerzas continuamente para vencer los obstáculos que se nos presentaron a lo largo de este proceso y poder cumplir nuestra meta.

A la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO), por estar siempre al servicio de la Educación Superior en la región.

A la Coordinadora de la Escuela de Orientación, Prof. Agustina De La Cruz en función de motivación que proporcionaba para mantenernos activos en la culminación de nuestra meta.

A los profesores, por enseñarnos sus conocimientos, los cuales nos servirán de soporte en el ejercicio de la profesión.

A nuestra asesora Raisa Eunise Jiménez M. A., por su participación como guía en la realización de esta investigación.

A nuestros compañeros de trabajo de grado, por el arduo trabajo realizado para que hoy pudiéramos llegar y cumplir nuestra meta.

Las sustentantes

Carmen Cruz Encarnación

Smarlin Claribel Acosta Rosario

Naftali Jarcilys Camacho Veras

Dedicatorias

A Dios, por ser mi guía, mi sustento y mi apoyo incondicional, me dio la fortaleza y la sabiduría para incursionar en este trayecto con tantas bajas y altas, pero me permitió ser fuerte y alcanzar todo lo propuesto.

A mis padres: **Seneida María Encarnación y Cayetano Cruz Vásquez (Julito)**, quienes con toda su paciencia, apoyo, sacrificio y amor dieron todo lo que no tenían por sacarme a flote, el esfuerzo y esta meta alcanzada reflejan el amor que ustedes han invertido en mí. Gracias a ustedes estoy cumpliendo mi meta soñada, me siento muy orgullosa de ustedes.

A mis hermanos: **Yoendi, Félix, Antonio, Luis Alfredo, Alexis, Alfredo y Orialy**, por inculcarme buenos valores, por siempre estar ahí para mí, por ser mi apoyo en todo momento, por demostrarme que, con esfuerzo, paciencia y lealtad se pueden alcanzar cada propósito que te propongas.

A mi Esposo: **Daury Alexander Santos Reinoso**, por ser mi inspiración, por acompañarme en cada momento, gracias por la confianza depositada, por ser mi apoyo incondicional, agradezco tu motivación, tu inmensa muestra de amor, sobre todo por demostrarme que, con fe, amor, paciencia, compresión, dedicación, se puede alcanzar nuestras metas.

A mis abuelos, que, aunque ya no estén conmigo físicamente, me dieron el apoyo que necesitaba, gracias por inculcarme buenos valores y por enseñarme que si se puede lograr todo en la vida.

A mis compañeras de tesis: **Nafthali Jarcilys y Smarlin Claribel**, por ser parte de este proyecto, por el amor puesto en cada desarrollo de nuestra tesis, por ser pacientes, no fue fácil, pero gracias a su comprensión y dedicación hemos concluidos con gran éxito.

A mis hermanas que me regalo la UTECO: **Lorainy Encarnación, Carlina Reinoso, Marly Farías, Roalbely Rondón, Jhocaira Concepción y Jhocairi Concepción,** por ser esas amigas sinceras, por demostrarme que los sueños si se cumplen, gracias por su inmenso apoyo.

Carmen Cruz Encarnación

Dedicatorias

A Dios: Por siempre darme fuerzas para seguir adelante en este largo proyecto, por ser mi guía y permitir que este sueño fuera realidad a pesar de las dificultades.

A mis padres: Flora Rosario Almánzar y Francisco Antonio Acosta, por su apoyo, por siempre estar ahí en todo momento, por sus consejos, amor, dedicación. Gracias por sus palabras de aliento, por ser un ejemplo para mí. gracias a ustedes soy la persona que hoy soy

A mi hermano: Junior Acosta, por apoyarme, darme motivación y por demostrarme que con esfuerzo y dedicación tus sueños se pueden hacer realidad.

A mi hermano: Antonely Acosta, por siempre estar hay para mí, el que nunca me decía un no. Gracias por tu amor y esfuerzo y por siempre ayudarme en todo momento.

Smarlin Claribel Acosta Rosario

Dedicatorias

A Dios: Por ser el dueño de todo y quien, con su infinito amor, ha permitido que realicemos este trabajo de investigación.

A mis padres: Félix Camacho y Gladys Veras, por su apoyo incondicional en mis estudios para que este logro sea una realidad.

A mis hermanos: Jacerly, Natanael, Jubanna, gracias por formar parte de este logro.

A mi novio: Juan Noel, por su apoyo incondicional en todo momento de mi carrera para hacer de este triunfo realidad.

A mis abuelos: Luz Digna y Dima Veras, ustedes son parte fundamental de este logro por sus consejos y enseñanzas.

A mi amiga: verónica, por siempre ayudarme y estar pendiente en todo mi proceso, por ser esa hermana que la vida me regalo.

A mis tías: En especial a Rosa y Marcia, por confiar en mí para ver este logro hecho realidad.

A mis primas: Alba Iris, Greisy y Rosy, gracias por su apoyo amistad amor y entrega para que este logro sea una realidad.

A mis compañeras de tesis: Carmen y Esmarlin, por ser parte de este proyecto y por su dedicación y entrega para que este logro sea una meta cumplida para mucha que está por llegar.

A mis primos: Ayendy e Isaac, para que este logro le sirva de inspiración y por su apoyo en mis estudios.

A toda mi familia en general por siempre estar ahí en todo momento.

Naftaly Jarcily Camacho Veras

RESUMEN

TÍTULO:

Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.

Sustentado por:
Carmen Cruz Encarnación
Smarlin Claribel Acosta Rosario
Naftali Jarcilys Camacho Veras

Asesorado por:
Raisa Eunise Jiménez M. A.

Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar las Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01". Se utilizaron los métodos inductivo, analítico y sintético y se basó en un paradigma cuantitativo. La misma tuvo un diseño no experimental. La población objeto de estudio estuvo compuesta por los docentes y orientadoras del centro educativo Politécnico Juan Sánchez Ramírez del Distrito Educativo 16-01. Se utilizó como instrumento el cuestionario. Los resultados de dicha investigación fueron los siguientes:

Se verificó que la mayoría de los docentes entrevistados pertenecen al sexo femenino y están en edades de 30, 40 y 50 años de edad. En cuanto a los años en servicio de verificó que la mayoría están entre 5, 10 y 15 años en servicios educativos y poseen grado de maestría. Las actividades lúdicas que implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos, son: la dramatización, celebración de las efemérides, el dibujo, el debate, la adivinanza, canciones, competencias entre equipos, y juegos de roles

En relacion a las estrategias psicopedagogica que implementan las orientadoras para apoyar a los docentes en el trabajo del desarrollo cognitivo y social del alumno se verificó que implementan: monitoreo y seguimiento, trabajo en equipo, acompañamiento en el aula, adaptaciones curriculares, orientacion individual, lecturas de reflexion y dinamicas de crecimiento personal. En relacion a los recursos ludicos, se identificó que los docentes siempre utilizan estos recursos ludicos en sus clases y reconocen la importancia de estos para el desarrollo cognitivo y social del alumno, dentro de los recursos ludicos que utilizan estan: el monopolio, las cartas, el domino y el pictograma.

Se verificó que los padres casi siempre participan en actividades de apoyo a sus hijos y dentro de las actividades que se realizan en el centro con el fin de integrar a los padres en el trabajo del desarrollo cognitivo y social de sus hijos son: celebración de efemérides, talleres, visitas domiciliarias, socialización de videos familiares, actividades recreativas con la familia y tardes de deportes familiar. Finalmente, dándole respuesta al objetivo general, se determinó que tanto las orientadoras como los docentes siempre implementan actividades lúdicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos, ya que los mismos y reconocen que el juego es fundamental para el desarrollo de las diferentes habilidades y capacidades de los estudiantes.

CAPÍTULO I:
INTRODUCCIÓN

Para realizar la verificación de investigaciones anteriores, relativas al tema sobre "Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01", se hicieron diversas consultas a tesis y proyectos internacionales, nacionales y locales, que abordan desde distintas perspectivas el referido tema, buscando indagar en fuentes sobre investigaciones y datos que permitan contar con la información, a fin de tener datos que permitan detectar y conocer a fondo las actividades lúdicas que realizan los docentes para el desarrollo cognitivo y social de los alumnos.

1.1.Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

En el ámbito internacional se consultó el estudio de Martinez (2015), "Importancia de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para el desarrollo cognitivo". Venezuela. Este estudio fue encaminado a docentes del nivel preescolar, su orientación permitió reconocer la necesidad de realizar en el aula estrategias lúdicas novedosas de utilidad para los niños. Mediante este estudio se logra conseguir resultados, en el que las actividades lúdicas de la educación inicial fomentan en los niños un conjunto de habilidades cognitivas, además de valores éticos, morales que se traducen en espontaneidad, socialización e integración. Se asume entonces, que el quehacer del docente es esencial para la cimentación de saberes ya que mediante este se generan espacios, tiempos, provocando interacciones y situaciones lúdicas.

Nolasco (2015), realizó la investigación, "La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los alumnos de secundaria". El objetivo de este estudio fue, favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los adolescentes de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, España. Los resultados de este estudio arrojaron las conclusiones siguientes:

En el aula deben de estar presentes acciones que promuevan la imaginación y la fantasía para fortalecer el aprendizaje y la atención del niño; por ello la lúdica es una herramienta para el alcance de aprendizajes significativos y emociones positivas que el niño aprende desde que comienza a participar en situaciones y experiencias agradables con padres y docentes. Las acciones lúdicas son marcos de interacción que provocan emociones y podrían ser escenarios de desarrollo de las buenas relaciones personales, comunicación, comprensión social, la concentración en un clima de emociones positivas. Además, la pedagogía apoyada en la lúdica se transforma como una respuesta a una realidad, como un horizonte a nuevas posibilidades educativas, a partir de la necesidad que se encuentra en el aula, por ello es importante pensar en un clima lúdico como ámbito de encuentro pedagógico.

Se consultó el estudio realizado por Mora y Rodríguez (2016), "La actividad lúdica como estrategia para el desarrollo social de los alumnos". Los arrayanes de la ciudad de Ibagué. Esta investigación tuvo como objetivo determinar la importancia de la actividad lúdica como estrategia para el desarrollo social de los niños de preescolar. Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: En vista de la importancia del juego en el proceso enseñanza- aprendizaje se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes

Minera y Torres (2017), realizaron la investigación "El juego como estrategia para el aprendizaje social en el aula". Esta investigación tuvo como objetivo promover el juego como estrategia de aprendizaje social en el aula, Los autores de esta investigación concluyen que: el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención.

Se consultó el estudio realizado por Espinoza (2017), “Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica”. Universidad de Guayaquil, Ecuador. El objetivo de este estudio fue “Promover las actividades lúdicas, basada en la centralidad del pensamiento crítico, el razonamiento lógico y la creatividad, en todos los niveles educativos. los resultados de dicha investigación arrojaron las siguientes conclusiones:

Con respecto a la motivación en las actividades lúdicas dentro de la clase, se pudo observar en un mayor porcentaje que no se mantiene la motivación adecuada en la participación de las actividades dentro del aula de clase, lo cual perjudica a los estudiantes y hace necesario trabajar en este aspecto para mejorar el aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo, así mismo el rendimiento académico. En lo que corresponde a la actitud que mantienen los estudiantes en la realización de las actividades, se contempló un porcentaje mayor que la atención sobre las actividades no es permanente, haciendo necesaria la motivación para así tener una buena actitud en los estudiantes, mejorando de tal forma la enseñanza-aprendizaje dentro del aula de clase.

Morales (2018), llevo a cabo un estudio titulado “Estrategias pedagógicas en con énfasis en lúdica”. Universidad del Tolima. La autora concluye expresando lo siguiente: El juego inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje. Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que esta de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura.

Se consultó el trabajo de grado de Salazar, (2019), “Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en primaria”. El objetivo planteado fue diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 1°grado de educación primaria de la escuela César Acuña Peralta. Lima, Peru. La metodología utilizada en este estudio correspondió al diseño pre experimental, la población y muestra estuvo constituida por 18 niños y niñas a los que se les aplicó un test que permitió diagnosticar su nivel habilidades sociales.

Luego de inducir las actividades lúdicas, se aplicó el mismo instrumento; contrastando y verificando los resultados. Los datos estadísticos, muestran que la inserción del programa de actividades lúdicas, influyó positivamente en el mejoramiento de las habilidades sociales llegando a la escala de bueno en habilidades básicas con un 77,8%, habilidades avanzadas, expresión de sentimientos, y alternativas a la agresión en un 50%. Siendo esto corroborado por la prueba estadística Tstudent.

Freré y Solis, (2020), realizaron una investigación con el tema, "Materiales Didácticos Innovadores como Estrategia Lúdica para el desarrollo cognitivo de los estudiantes de secundaria". Esta investigación surgió con el propósito de determinar en qué medida los docentes utilizan materiales didácticos innovadores, como estrategia lúdica para el desarrollo cognitivos con los estudiantes del primer año de educación secundaria. Este fue un estudio de tipo no experimental, observacional, transversal y descriptivo efectuado en 65 escuelas del nivel secundario del área urbana del cantón Milagro, Ecuador. Las conclusiones de dicho estudio fueron las siguientes:

Los juegos innovadores permiten que los alumnos desarrollen múltiples procesos cognoscitivos, sociales, por ello la pedagogía debe ser activa, que permita al docente ser un facilitador y constructor del aprendizaje. Utilizar materiales didácticos como estrategia lúdica favorece los procesos cognitivos, psicomotores y psicoafectivos, Cuando se maneja estos juegos el trabajo de aula se torna interactivo, flexible, dinámico, por ello el docente debe prepararse para su manejo y aplicación. Entre los más relevantes se puede mencionar los materiales audiovisuales, programas informáticos y servicios telemáticos.

1.1.2. Antecedentes Nacionales

Fontalvo et. al. (2016), llevo a cabo el estudio "La lúdica como estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria, del centro educativo del Barrio Las Flores, Tamboril, Santiago". El objetivo de esta investigación estuvo enfocado en determinar la importancia del juego como estrategia mediadora para desarrolla pensamiento creativo. Los autores concluyeron lo siguiente:

La importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los estudiantes, han demostrado que además de proporcionar disfrute y goce por lo que se hace, suministra espacios de interacción con el entorno natural y social. En este sentido: las actividades lúdicas se convierten en recursos que facilitan la expresión creativa de los procesos de aprendizaje.

Méndez (2017), realizó su tesis grado con el tema "El juego como estrategia para la construcción del pensamiento lógico matemático en estudiantes del liceo Don Soto, Santiago. El objetivo de este estudio fue analizar el juego como estrategia para la construcción del pensamiento lógico matemático. Luego de los resultados arrojado de este estudio, la investigadora manifiesta que, a través de la lúdica, es posible ofrecer una enseñanza agradable a los alumnos, de manera que van construyendo conceptos a partir de la recreación, lo cual facilita el desarrollo del pensamiento y habilidades para la adquisición de nuevos aprendizajes. A través de esta investigación, se logró que tanto maestros y padres de familia comprendieran la importancia de la lúdica en el proceso del pensamiento lógico, así como la creación de condiciones que favorezcan el desarrollo del mismo.

Se consultó el trabajo de grado realizado por Sepúlveda, (2018)," La lúdica como estrategia para desarrollar habilidades cognitivas y del lenguaje, en el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar" de la institución educativa, Rayito de Luz, Universidad Central del Este, UCE. San Pedro de Macorís. Este estudio tuvo como objetivo principal afianzar una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como estrategia fundamental en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar de la institución educativa, Rayito de Luz. Este estudio llegó a las siguientes conclusiones:

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de nivel preescolar, se hace necesaria la apropiación de actividades lúdicas que permitan favorecer e incentivar el goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma. Partiendo de los intereses y necesidades que ellos presentan en el aula de clase, es como a través de talleres artísticos, cuentos, dramatizaciones, canciones, poesías, títeres, juegos, actividades científicas, ambientales y culinarias; permitieron que los educandos disfrutaran de las experiencias vividas, a su vez expresaban ideas, compartían con sus compañeros, y manifestaban actitudes de agrado e interés en el momento de adquirir nuevos conocimientos; por lo tanto las clases dejaron de ser rutinarias al hacer de ellas momentos más prácticos y divertidos.

Rodríguez, /2019), llevó a cabo el estudio “La lúdica estrategia fundamental para el desarrollo integral de los alumnos. Este trabajo se basó en la realización de talleres lúdicos en algunas instituciones educativas del municipio, con el fin de demostrar a aquellas comunidades, la importancia de la lúdica en el desarrollo integral de los niños. La autora del trabajo en mención, hacen un gran aporte a este proyecto, dado que defienden la lúdica como una estrategia que permite la actividad en la escuela, logrando mantener el interés de los estudiantes, en la medida que se plantea un ritmo de trabajo, basado en la novedad y la sorpresa. Así mismo, muestran como las actividades lúdicas favorecen acciones fundamentales como: “probar, medir,

Por tal razón, plantearon una serie de talleres basados en rondas, juegos, cuentos, canciones etc., en las instituciones educativas con los cuales se logró, que los docentes comprendieran la importancia de utilizar la lúdica como estrategia en el aula de clase, para favorecer el aprendizaje de los alumnos. Por su parte, los padres de familia reconocieron el papel fundamental que ellos cumplen desde sus hogares, aplicando este tipo de métodos con sus hijos, y finalmente con los niños, se pudo demostrar que la lúdica hace parte de su diario de vivir y que de ella depende en gran medida el desarrollo de la creatividad.

Toledo (2019), llevó a cabo un estudio titulado “Técnicas lúdicas y su importancia en el desarrollo social de los estudiantes”. Universidad Central del Este, UCE. El objetivo fue determinar la incidencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo social de los alumnos. La muestra fueron 83 estudiantes del Liceo, Villa Liberación, San Pedro de Macorís. Fue un estudio bibliográfico, exploratorio, descriptivo, y correlacional. Los resultados fueron:

Los docentes y director, coinciden que el juego es fundamental en el aprendizaje y para el desarrollo social de los estudiantes; la generación del ambiente de aprendizaje es poco satisfactoria, la construcción del conocimiento es satisfactoria y la generación de valores es poco satisfactoria; los alumnos no participan activamente en los juegos y no se relacionan los juegos con el objeto de estudio. Se presentó un taller para los docentes. El juego es un dispositivo didáctico.

1.1.3. Antecedentes Locales

Se consultó el trabajo de grado de García et. al. (2019). “Las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Psicomotricidad en el Nivel Inicial”, Distrito Educativo 16-02. UTECO. Esta investigación tuvo como objetivo, determinar las actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Psicomotricidad en el Nivel Inicial.

En la investigación se comprobó que las maestras utilizan las actividades para que los niños ejerciten todas las partes de su cuerpo, brindan a sus alumnos mediante las actividades lúdicas la oportunidad para dialogar entre ellos, permiten a sus educandos mediante actividades lúdicas expresar sus deseos, ofrecen a sus escolares un ambiente adecuado donde se utilice las actividades lúdicas como medio para adquirir competencias.

Respecto a la actitud de las maestros y alumnos frente a la implementación de actividades lúdicas, quedó evidenciado que es de interés, motivación, valoración y disposición; también se comprobó que las actividades lúdicas permiten el dominio y conciencia del cuerpo del niño, permite afianzar la lateralidad, control postur al, equilibrio, coordinación, mejora de la creatividad y la expresión de una forma general y reafirma su auto concepto y autoestima.

De La Cruz et. Al. (2019), realizaron un estudio titulado, “El Juego en el Desarrollo Intelectual de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-01. Universidad UTECO. El objetivo general fue: Determinar el nivel de implementación del juego para el desarrollo intelectual de los niños, en el Centro Educativo “Taira María Rodríguez y Centro Modelo “Juan Sánchez Ramírez”, Distrito 1601. Este estudio llego a las siguientes conclusiones:

Los tipos de juegos que utilizan las maestras para favorecer desarrollo intelectual en los niños, se comprobó que los juegos que desarrollan las maestras en los niños son: el juego dramático, el de simbolización, el pasivo y el de construcción, casi siempre utilizan el juego dramático para el desarrollo intelectual del niño; siempre trabajan el juego de ejercitación en el niño para su desarrollo intelectual; casi siempre trabajan el juego de simbolización, siempre trabajan con los niños el juego reglado para desarrollar su intelectualidad. Así también, casi siempre trabajan el juego pasivo y que siempre el juego de construcción desarrolla la inteligencia de los niños.

1.2. Planteamiento del problema

Las actividades lúdicas son inherentes de las personas ya que, nacen por la necesidad de socializarse, comunicarse, expresar sentimientos y emociones, estas, permiten al alumno divertirse mientras aprende y forja de forma inconsciente en situaciones vivenciales, reglas, normas, valores y actitudes, esta permite el desarrollo psico-social del mismo, además, coadyuva a la estructuración de la personalidad.

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. En la práctica docente, las actividades lúdicas desarrollan en el estudiante sus destrezas y permiten la construcción del sujeto cognoscente, así también, se logra generar oportunidades de aprendizaje con la aplicación de proceso de aprendizaje interactivos, motivadores e innovadores.

Góngora y Cu-Balam (2007), plantean que es necesario fomentar actividades lúdicas en el aula de clase, que permita el desarrollo oportuno de las habilidades y competencias del educando, con el fin de llegar a una clase armónica, creativa, divertida, para lograr así mismo el equilibrio que se necesita en el aula, con el fin de llevar al alumno a crear sus propias ideas, de esta manera puedan tener una clase más interactiva y participativa evitando que se genere la monotonía y el desinterés dentro del entorno educativo por parte del docente.

El currículo plantea el abordaje del objeto de conocimiento, desde la lúdica como juego-trabajo con lo que se consigan experiencias de aprendizaje significativas. Para alcanzar tal logro se debe empezar por considerar en toda actividad enseñanza-aprendizaje aquellos aspectos relacionados al juego dentro de la práctica docente. A pesar de los grandes beneficios que traen las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje, es evidente, que aún muchos docentes continúan realizando prácticas pedagógicas muy tradicionales, donde las dinámicas de juegos son muy encasas, esto podría desencadenar en los alumnos conductas inadecuadas, desmotivación, bajo rendimiento, deserción y sobre todo, que sus habilidades cognitivas y sociales no sean desarrolladas de manera eficaz y oportunas.

En este orden, podría ser posible que los docentes del Nivel Secundario del Distrito 16-01, estén presentando dicha problemática, convirtiéndose esto en un foco de conductas inadecuadas por parte de los alumnos, donde los mismos, al no tener motivación en clases, lleguen a incurrir a faltas graves que perjudique su rendimiento academico e incluso, podrían llegar a la deserción escolar. Además, provocaría que el estudiantado desarrolle el pensamiento creativo de manera incoherente, teniendo en cuenta que dichas habilidades constituyen hoy en día una prioridad dentro y fuera del entorno educativo por lo que se está expuesto a constantes cambios y demanda en la actualización de conocimientos, siendo inevitable la formación de habilidades y actitudes necesarias para lograr un el desarrollo cognitivo y social en los estudiantes.

En tanto que, los docentes deben tener en cuenta que estimulando el área corporal, cognitiva, lingüística, social, emocional y moral está ayudando al fortalecimiento y la apropiación del coeficiente intelectual de una manera atractiva facilitando la transmisión, asimilación y acomodación del aprendizaje para que este sea repetido, comprendido y practicado de manera natural y espontánea.

Ante esta situación, se realiza la presente investigación para determinar las actividades lúdicas que implementan los docentes para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01. De igual forma, ante el problema sustentado en los párrafos anteriores se plantean las siguientes interrogantes

1.2.1. Formulación del problema

¿Cuáles actividades lúdicas implementan los docentes para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01?

1.2.2. Sistematización del problema

1. ¿Cuáles son las características sociodemográficas de los docentes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01

2. ¿Cuáles tipos de actividades lúdicas realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01?

3. ¿Cuáles estrategias Psicopedagógicas implementan las orientadoras para apoyar a los docentes en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01?

4. ¿Cuáles recursos lúdicos utilizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01?

5. ¿Cuáles acciones realiza el centro para integrar a los padres a trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes de secundaria, Distrito Educativo 16-01?

1.3. Justificación

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al alumno al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por ello se generan estudiantes felices, dando como resultado habilidades fortalecidas, afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

Castellar, (2015) plantea que la actividad lúdica, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje especifico, donde el alumno adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, desarrolla habilidades cognitivas y social, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el niño en sus diferentes etapas del desarrollo .

De acuerdo a lo planteado por el autor anterior, se podría considerar entonces que, el docente debe conocer las características de sus estudiantes, y estar consciente de las necesidades e interés de ellos, de manera que incluya las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo educativo con el real y claro objetivo de estimular el desarrollo integral de los educandos.

Por ello, se puede mencionar que el empleo de actividades lúdicas es de vital importancia para despertar el interés de los estudiantes y así provocar el desarrollo integral, adquieran habilidades, destrezas y la necesidad de crear con voluntad propia, manifestando los contenidos aprendidos en el aula de clase.

Por todo lo ante expuesto es que se considera la importancia de esta investigación, ya que, con la misma, se busca que los directivos y docentes interioricen e integren las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, de tal manera, que al educando se le posibiliten expresar sus sensaciones de manera libre y espontánea en la medida que interactúe con su medio.

De igual manera, esta investigación se justifica por su relevancia educativa y social, debido a la ayuda que se pueda proporcionar a las escuelas secundarias bajo estudio, procurando que los beneficios sean mayores para la población estudiantil, así como para los profesores y la institución misma. Además, los resultados de esta investigación serán muy útiles a las instituciones educativas, pues los datos resultantes de esta serán una oportunidad para reorientar la práctica educativa, pudiéndose mejorar la práctica docente al incluir actividades lúdicas que potencien el desarrollo cognitivo y social de los alumnos.

Las sustentantes también serán beneficiadas, pues como futuras profesionales de Orientación, tendrán una experiencia sólida para desarrollar una mejor labor y constituirá un aporte significativo a la comunidad educativa que tanto lo requiere. Por último, la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO), contará con un material referencial para que otros investigadores lo utilicen como antecedentes en proyectos afines.

1.4.Objetivos

1.4.1. General

Determinar las Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.

1.4.1. Objetivos específicos

1. Verificar las características sociodemográficas de los docentes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01

2. Identificar los tipos de actividades lúdicas que realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.

3. Analizar las estrategias psicopedagógicas que implementan las orientadoras para apoyar a los docentes en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.

4. Identificar los recursos lúdicos que utilizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.

5. Verificar las acciones que realiza el centro para integrar a los padres a trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes de secundaria, Distrito Educativo 16-01.

1.4. Operacionalización de las variables

Sistematización del problema	Objetivos	Variables	Indicadores
¿Cuáles son las características sociodemográficas de los docentes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01?.	Contactar las características sociodemográficas de los docentes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.	Características Sociodemográficas	a) Edad b) Sexo c) Nivel academico d) Función Laboral e) Tiempo en servicio
¿Cuáles tipos de actividades lúdicas realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01?	Identificar los tipos de actividades lúdicas que realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.	Actividades lúdicas	a) Juegos de roles b) Adivinanzas c) Dramatización d) Dibujos e) Debates f) Canciones g) Competencias entre equipos h) Celebración de efemérides
¿Cuáles estrategias psicopedagógicas implementan las orientadoras para apoyar a los docentes en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01?	Analizar las estrategias psicopedagógicas que implementan las orientadoras para apoyar a los docentes en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.	Estrategias psicopedagógicas	a) Acompañamiento en el aula b) Lecturas de reflexión c) Trabajo en equipo d) Orientación individual e) Adaptaciones curriculares f) Dinámicas de crecimiento personal g) Seguimiento h) Monitoreo
¿Cuáles recursos lúdicos utilizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01?	Identificar los recursos lúdicos que utilizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.	Recursos lúdicos	a) Rompe cabezas b) Monopolio c) Cartas d) Domino e) Ajedrez f) Parche g) Pictograma h) Recursos tecnológicos

¿Cuáles acciones realiza el centro para integrar a los padres a trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes de secundaria, Distrito Educativo 16-01?	Verificar las acciones que realiza el centro para integrar a los padres a trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes de secundaria, Distrito Educativo 16-01.	Acciones para integrar los padres	a) Visitas domiciliarias b) Tarde de deporte c) Actividades recreativas en familia d) Talleres e) Celebración de efemérides f) Espacio reflexivo g) Socialización de videos h) Excursiones familiares .

1.5.Alcance y límite

Campo: Educación

Área: Nivel Secundario

Aspecto: Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01

Delimitación espacial: Esta investigación se llevará a cabo en el Politécnico Juan Sanchez Ramírez, Distrito Educativo 16-01, en el Primer Ciclo.

Delimitación temporal: La investigación comprenderá el periodo marzo-julio del 2023.

Alcance investigativo: Esta investigación tendrá como objetivo determinar las Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.

CAPÍTULO II.
REVISIÓN DE LITERATURA

En este capítulo se abordan la explicación teórica de los temas que fundamentan esta investigación y se desarrollan los conceptos más relevantes que contienen las variables e indicadores que han servido de sustentación al estudio. Dicha investigación tiene como finalidad de determinar las Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01.

2.1. Marco contextual

2.1.1. Historia del municipio de Cotuí

La ciudad de Cotuí es el municipio cabecero de la provincia Sánchez Ramírez. Su nombre, escrito antiguamente Cotuy o Cotoy, era el nombre taíno de la región alrededor del poblado llamado ahora Pueblo Viejo, en las proximidades de Maimón. La ciudad de Cotui fue fundada inicialmente en 1505 por Rodrigo Mejía de Trujillo, durante la gobernación de Nicolás de Ovando, en el lugar que ocupaba una población indígena. Los Padres Jerónimos la hicieron, en la segunda década del siglo XVI, centro de explotación minera con el nombre de La Mejorada de Cotuí, también llamada Los Mineros. En 1533, Cotuí adquirió categoría de villa y comenzó a conocerse como La Mejorada Villa de Cotuí. Luego, un fuerte terremoto asoló la villa en 1562 y fue trasladada a su ubicación actual, al norte de la Sierra de Yamasá y próximo al Río Yuna. (Laguerre, 2011).

Según la Oficina Nacional de Estadística (ONE, 2017), Cotuí cuenta con una población de 76,554 personas, de las cuales 39,403 son hombres y 37,151 son mujeres. De acuerdo con el Ministerio de Educación de la República Dominicana (MINERD), en esta provincia existen cuatro (4) distritos escolares que son el 16-01, ubicado en el municipio de Cotuí, el 16-07 de Villa La Mata, el 16-02 en el municipio de Fantino y el 16-03 en Cevicos.

2.1.2. Historia del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí

El Distrito Educativo surge como inspección de Educación en el año 1926, dependiendo de la instancia de La Vega. Los primeros inspectores fueron: Pedro Pablo Villanueva, Carlos María Sánchez, Mon Santos, Machano Agramonte, Carlos Andrés Guzmán y Porfirio de los Santos, entre otros.

Después del año 1970, la inspección pasó a ser Distrito Educativo perteneciente primero a la Regional de San Francisco de Macorís, y después a La Vega. Organizado en los llamados núcleos escolares. Su primer director distrital fue el Profesor Alfonso Mercedes y los primeros directores de núcleo: Rafael Brito, Víctor Adames, Ana Antonia Robles, Dulce Landrón, Rafael Paulino Liriano, Gonzalo Manzueta, entre otros.

En el año 1993 con la formulación del Plan Decenal, desaparecen los núcleos y se crean los supervisores adjuntos (Técnicos Distritales). Con la orden departamental 14´95 del 12 de diciembre de 1995, se crea la Regional de Educación No. 16 de Cotuí, pasando nuestro Distrito a ser el No. 1 de la misma. El Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, está constituido por 156 planteles educativos, de los cuales 128 pertenecen al sector público y 28 al sector privado. Este se encuentra ubicado en la calle María Trinidad Sánchez, equina Esteban Adames, Cotuí.

2.2.3. Historia del Politécnico Juan Sánchez Ramírez

El Politécnico Juan Sánchez Ramírez, es una institución educativa de carácter estatal, fundado con los fondos provenientes de la Rosario Dominicana el 1ero de febrero de 1991 por el Patronato Pro-desarrollo de la Provincia Sánchez Ramírez, mediante convenio con el Instituto Tecnológico del Cibao Oriental (ITECO), con el propósito de dar respuesta a las necesidades de formación de técnicos semi-calificados de los Niveles Medio y Básico para la Provincia Sánchez Ramírez y la Región del Cibao Oriental. El Patronato Pro-desarrollo de la Provincia Sánchez Ramírez cede mediante convenio firmado en fecha 3 de enero de 1996 al Instituto Tecnológico del Cibao Oriental (ITECO), las instalaciones físicas del Politécnico Sánchez Ramírez, con el propósito de que la Universidad coordinara las acciones pertinentes a los fines de que en este centro se ofreciera educación técnica de calidad a los habitantes de esta comunidad.

Mediante gestiones coordinadas, la Universidad ITECO pone a disposición de la Secretaría de Estado (hoy Ministerio) de Educación de la República Dominicana, todas las infraestructuras físicas del Instituto Politécnico Sánchez Ramírez para que ésta ofertara Educación Técnica Profesional a esta comunidad. Es así, cuando en septiembre del 1991 se abren las puertas de este centro dando la oportunidad a sus habitantes para que cursaran estudios en el Nivel Técnico Básico, en las áreas de Mecánica, Refrigeración, ebanistería, Electrónica y Electricidad. Luego para 1994, se oferta el Nivel Medio, en el área de Secretariado y Contabilidad las cuales funcionaron hasta el año 2000, partir del cual se abren nuevas áreas y especialidades.

En 1996 se firmó un acuerdo entre la Universidad ITECO y la Secretaría de Estado de Educación para administrar Instituto Politécnico Sánchez Ramírez , el cual tenía vigencia de cinco (5) años, es decir, hasta 2001, sin que ninguna de las partes mostrara interés en renovar dicho acuerdo, sin embargo, aunque de derecho no existe acuerdo alguno para la Administración, de hecho, la comunidad y los organismos superiores admiten que la Universidad ITECO está y deberá estar siempre involucrada en todo lo que respecta al desarrollo del Politécnico, tal es así que sigue apoyando el mejoramiento y fortalecimiento de la Educación Técnica que se oferta a la comunidad.

Actualmente el Politécnico está ofreciendo a Nivel de Bachillerato los Sectores Industrial y Servicios, con cuatro (4) Especialidades. En el Sector Industrial se ofrecen las especialidades de Mecánica Industrial, Electrónica Industrial y Operaciones Mineras. En el Sector Servicios se ofrece la especialidad en Contabilidad y Finanzas. En el nivel Técnico Básico se ofrecen las menciones de Instalaciones y Mantenimiento Eléctrico, así como Refrigeración y Aire Acondicionado, Mecánica Automotriz y Diesel, Mecánica Industrial (Tornos) e Informática.

Misión:

Contribuir con el desarrollo socio-económico de la misma, en el marco de la política Educativa del Sistema Educativo Dominicano, contemplada en el Plan de Desarrollo de la Educación Dominicana, y con la participación activa, democrática, flexible, creativa y consciente del personal docente y administrativo, la Asociación de Padres, Madres, Tutores y Amigos, así como los organismos de participación y la Comunidad Educativa en general.

Visión:

Ser el centro de excelencia en el fortalecimiento de la calidad de la Educación Técnica que ofrece a la comunicad, en los Niveles Medio y Técnico Básico de la Modalidad Técnico Profesional, en sus diferentes Sectores Económicos, Áreas y Menciones que oferta, a través de una Educación Técnica Integral y Especializada; para seguir apoyando y consolidando el desarrollo socio-económico de la misma, mediante una constante y sistemática actualización y capacitación técnico-pedagógica del personal docente y administrativo, para seguir liderando la mejor educación técnica de la provincia y la república.

Valores:

Creatividad en todas sus manifestaciones.
Inteligencia en todas sus expresiones.
Valores éticos y estéticos.
Respeto a la vida, los derechos fundamentales de la persona, la verdad y al ambiente.
Dignidad, solidaridad y justicia.
Igualdad de derechos entre hombres y mujeres.
Respeto a las diferencias individuales.
Valores cristianos o valores comunitarios.
Valores patrióticos, participativos y democráticos en la perspectiva de armonizar las necesidades colectivas con las individuales.
Respeto al principio de convivencia democrática.
Conciencia de identidad.
Convivencia pacífica y de comprensión entre los pueblos

2.2. Marco Conceptual

Características sociodemográficas: Son el conjunto de características biológicas, socioeconomicoculturales que están presentes en la población sujeta a estudio, tomando aquellas que puedan ser medibles. modalidad en los diversos medios donde se desenvuelva el sujeto. (Real Academia Española 2015).

Actividades: Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad (Real Academia Española, 2010).

Actividades lúdicas: Es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen (Candela y Benavides, 2020)

Desarrollo cognitivo: Es el proceso mediante el cual el ser humano va adquiriendo conocimiento a través del aprendizaje y la experiencia (Revista Valenciana, 2020)

Desarrollo social: Se refiere a la capacidad del ser humano para crear y mantener relaciones significativas con los demás (Revista Valenciana, 2020).

Docente: Un docente, también llamado profesor, es la persona que imparte conocimientos o algún tema determinado y enseña a un diverso grupo de personas, ya sea niños, niñas, jóvenes, adultos (Real Academia Española, 2017).

Estrategias pedagógicas: Son herramientas, técnicas y recursos que el docente plantea para la elaboración y desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, la ejecución de las estrategias varía según las necesidades que presenta cada estudiante con la finalidad de mejorar la calidad de estudio *(*H. Koontz, 2017).

Estudiantes: Persona que cursa estudios en un centro de enseñanza'. (Real Academia Española, 2018)

Juegos didácticos: Son herramientas fundamentales para el proceso de enseñanza aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica (Bishop, 2008).

Juegos: Es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera (Bishop, 2008).

Lúdica: La lúdica hace referencia a todo accionar que, de una u otra forma, le permite al ser humano conocer, expresarse, sentir y relacionarse con su medio, una actividad libre que produce satisfacción y alegría logrando el disfrute de cada una de sus acciones cotidianas (Ruiz, 2005)**.**

Nivel secundario: Es el tramo de la educación formal al que acceden las y los estudiantes luego de haber cursado sus estudios primarios. (MINERD, 2011).

Recursos lúdicos: Son una herramienta necesaria para abordar contenidos curriculares, y aquellos aprendizajes que van más allá de estos (Ruiz, 2005)

2.3. Marco Teórico

2.3.1. Características sociodemográficas

Según León (2015), las características demográficas corresponden al perfil de la población que habita un contexto particular; comprende estructura, aspectos culturales y sociales; ritmo de crecimiento y movilidad. Asociado a otros rasgos relativos a la educación, salud, actividad económica y equidad, permite comprender y valorar el grado de desarrollo de un determinado ámbito geográfico. Los indicadores propuestos se relacionan con el tamaño, ritmo de crecimiento, estructura por edad y sexo.

Para Hernández (2011), el sexo es un conjunto de características biológicas, físicas, fisiológicas y anatómicas que definen a los seres humanos como hombre y mujer, y a los animales como macho y hembra. El sexo no se elige, ya que es una construcción determinada por la naturaleza, que viene dada desde el nacimiento. Se diferencia del género, que es una construcción sociocultural referida a los rasgos que la sociedad considera femeninos o masculinos, con múltiples opciones.

Por otro lado, Navarro (2014), entiende que la edad es el periodo en el que transcurre la vida de un ser vivo. Cada ser viviente tiene, de manera aproximada, una edad máxima que puede alcanzar. Al referirnos a los humanos, la edad media del hombre es mayor o menor dependiendo del nivel de desarrollo de una nación.

En cambio, Vaivasuata (2014), declara que la zona urbana se caracteriza por tener mayor densidad de población y diversidad de humanos, en comparación con las zonas rurales. La zona rural se caracteriza por tener las comunidades pequeñas muy unidas y porque los espacios; a diferencia de lo que ocurre en las ciudades, no son reducidos.

Es común que las personas que viven en áreas rurales se conozcan entre sí, este tipo de área de asentamiento humano se caracteriza también por su pequeña población y por el desarrollo de la agricultura y la ganadería.

Rivadeneira (2013), indica que, según la ubicación geográfica, la cultura y la tradición las representaciones de la familia son distintas. La familia es una institución social ya que tiene una función socializadora y educadora; educadora por que la intimidad y la relación afectiva no pueden ser enseñadas por otra institución; socializadora debido al contacto en la sociedad que los padres demuestran ante los hijos.

Para Pérez y Gardey (2017), el nivel academico se refiere al máximo grado de estudios aprobado por las personas en cualquier nivel del Sistema Educativo Nacional o su equivalente en el caso de estudios en el extranjero. La escolarización, por lo tanto, consiste en lograr que aquellos que están en edad escolar asistan a los centros educativos y completen los estudios que el Estado fija como obligatorios. Tanto las autoridades estatales como los padres o tutores tienen que asegurar que los chicos acudan a las escuelas, teniendo en cuenta además que la educación es un derecho. La escolarización está directamente vinculada a la escuela, una institución pública donde se instruye a los niños. La educación, en cambio, es la instrucción o la formación en sí misma.

2.3.2. Actividades lúdicas

Según Camacho, (2012), las actividades lúdicas son aquellas que facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable, emocional, y la aplicación del juego. Las estrategias lúdicas es un medio de aprendizaje en el cual es realizado por medio de juegos recreativos, juegos didácticos y cantos, estos métodos influyen en gran proporción al rendimiento del estudiante, ya que estimula su capacidad sensorial y emocional.

Los docentes deben mantener buena pre disposición al momento de interactuar con los alumnos. Por medio de la práctica lúdica se incita a los maestros a realizar una meditación acerca de la importancia de aumentar la motivación en los estudiantes, el interés, en tanto que ayuda al progreso del ambiente del aula de clase, mejorando la comunicación oral, de esa manera permite vencer miedos e incrementar la autoestima y confianza de los alumnos. Los juegos educativos son actividades que se desarrollan para que los alumnos adquieran y refuercen el aprendizaje de cualquier área. Les enseñan una actitud correcta para aprender y las habilidades necesarias para estudiar.

Los juegos educativos se suelen utilizar en las aulas como un método de aprendizaje que llama la atención de los alumnos y les saca de la rutina, Intelectualmente, los juegos didácticos sirven para ejercitar la inteligencia, desarrollando las capacidades lógicas, enseñando a tener iniciativa y a tomar decisiones, potenciando la imaginación y la creatividad**,** y despertando el interés por el conocimiento y la investigación científica. Emocionalmente, los juegos educativos hacen que los alumnos sean más sociables, que sepan trabajar en equipo, resolver juntos los problemas y ayudar a los demás a hacerlo (Candela y Benavides, 2020).

Candela y Benavides, (2020) señalas que dentro de los juegos educativos que se pueden realizar para el desarrollo cognitivo y social están los siguientes:

2.3.2.1. Juegos de roles

Según González et. al. (2020), el juego de roles sociales ayuda al desarrollo de la actividad comunicativa desplegada, porque los niños tienen la posibilidad de comprender y expresar diversas situaciones imaginarias que se plantean para resolver un problema de manera creativa. En este proceso, los alumnos enriquecen su vocabulario, así como la producción de expresiones lingüísticas diversas.

Además, durante la participación en el juego de roles, los niños tienen la posibilidad de contestar y formular preguntas, pedir aclaraciones, ofrecer información novedosa, iniciar y mantener una conversación, participar en los roles de hablante y escucha, definir conceptos, explicar situaciones, narrar una secuencia de eventos, así como de usar el lenguaje para compartir, negociar significados y llegar a acuerdos que les permiten resolver la situación problema que se plantea en la actividad lúdica.

2.3.2.2. Adivinanzas

Según Andalucía, (2009), las adivinanzas son herramientas de gran utilidad en la educación, porque motiva al estudiante a la adquisición de nuevas palabras, trabajan la memoria y la pronunciación. Al momento de seleccionar una enseñanza se debe considerar aspectos pedagógicos, la edad y la calidad de la misma. Para presentar una adivinanza a un niño se le debe brindar pautas claras y sencillas.

Las adivinanzas en el ámbito educativo son importantes porque:

Ayudan a la socialización permitiendo a los niños interactuar.

Contribuyen a la construcción de conceptos.

Permiten a desarrollar habilidades y destrezas muy importantes, como el desarrollo del sentido lógico.

Incrementa la mejora del nivel de vocabulario adquirido.

Estimulan la curiosidad de las personas.

Transforman a los niños en seres más analíticos, capaces de resolver problemas.

Ejercitan y estimulan la imaginación.

2.3.2.3. Dramatización

Según Vallejo (2013), En la actualidad, el juego de dramatización es una actividad educativa que aporta grandes beneficios en los alumnos como:

Potencia la creatividad, imaginación y la fantasía del alumno porque el mismo puede aportar ideas para construir nuevas historias y a su vez están desarrollando su capacidad cognitiva

Promueve la interacción y el trabajo en equipo porque cada niño desempeña un personaje en la representación del teatro s.

Ayuda a desarrollar las habilidades plásticas al momento de construir el escenario.

Fortalece la educación emocional porque mediante la ejecución de la obra o historia los niños aprenden a reconocer y a diferenciar las emociones y los estados de ánimo.

2.3.2.4. Dibujos

Puleo, (2012), señala que el dibujo tiene que ver con el juego simbólico y la imagen mental al tratar de presentar lo real. El dibujo es el medio a través del cual el alumno refleja cómo piensa, interpreta y representa algo. Además, en el dibujo se encuentra la percepción del niño, cuando el niño dibuja, expresa las experiencias que ha vivido o le han transmitido, lo que permite comprender su desarrollo.

Con el dibujo el alumno muestra aspectos de su personalidad, y esto permite identificar su estado afectivo y emociones en situaciones determinadas. Con el dibujo se expresan los sentimientos y el carácter en cuatro planos diferentes: el gesto gráfico, donde el niño elige las formas y colores para dibujar lo que quiere representar; el valor expresivo, donde manifiesta emociones; el valor proyectivo, que muestra la visión del mundo; y el valor narrativo, donde muestra sus gustos y preocupaciones (Nieto,2007).

2.3.2.5. Debates

El debate como estrategia de aprendizaje, es una discusión dirigida y estructurada entre, al menos dos personas o equipos que exponen sus ideas y argumentos sobre un tema en particular (frente a un auditorio), presentando enfoques, posiciones o puntos de vista opuestos (Chávez at. al. 2014).

Para poder utilizar el debate como estrategia didáctica en el aula, se deben tener en cuenta las siguientes consideraciones:

El debate debe tener como referencia un conflicto de opinión, es decir, deben existir dos puntos de vista contrapuestos frente a un mismo tema (los que deben competir, mediante la argumentación, por la evaluación de un jurado);

El intercambio argumentativo debe respetar normas básicas de convivencia y no impedir la libertad de expresión; y el debate no debe convertirse en un intercambio académico de conocimientos

2.3.2.6. Canciones

Mediante las canciones los niños pueden descubrir su ritmo y aprenden más sobre el mundo que los rodean, aprenden colores nuevos, movimientos, sonidos y son capaces de imitar lo que observan. Es por esta razón que en la actualidad muchos juguetes incluyen melodías y canciones. Al escuchar una música se están estimulando los lóbulos frontales del cerebro los cuales son encargados de la producción oral y lingüística (Teach, 2015).

Entre los beneficios que proporcionan las canciones en el trabajo con niños con trastorno del lenguaje oral están:

Brindan confianza y seguridad emocional.

Ayudan a dar una introducción del tema a tratarse de una manera lúdica.

Permite mejorar la capacidad de aprendizaje porque ayuda a potenciar la memoria y la concentración.

Introduce a los niños a los sonidos y significados de las palabras.

Los hace más sociables, ya que la música brinda la oportunidad para que los niños interactúen entre sí y con los adultos.

Desarrolla la creatividad por que la música estimula el área derecha del cerebro, mejorando así la capacidad para realizar cualquier otra actividad artística, como la pintura.

Estimula el desarrollo integral del niño porque trabaja sobre todas las áreas del desarrollo.

Es una gran herramienta para aprender a establecer rutinas

2.3.2.7. Competencias entre equipos

Según Vallejo (2013), las actividades lúdicas basadas en competir entre equipo, permite que los estudiantes quieren destacar y obtener buenas calificaciones, también aumenta su formación, lo que les confiere conocimientos y mejor rendimiento escolar. Además, también mejora la capacidad de los alumnos en diversos sentidos. Algunos de los beneficios de este juego son:

Se reduce el miedo a cometer errores, ya que dejan de ser un fracaso para convertirse en oportunidades de aprendizaje y superación.

Se valora el esfuerzo asociado a valores positivos. La idea de que no se necesita ganar siempre ayuda a inculcar en los alumnos un proceso constante de mejora.

Competitividad individual podría ser un concepto a introducir, evitando que los niños tengan que comparar sus méritos y logros con los de otros. En este caso solo valdría la comparativa con sus propios logros y méritos, destacando su desarrollo y mejora.

Es necesario asociar el esfuerzo generado por la competitividad a valores positivos. Y es que, no siempre es clave que de dicho esfuerzo haya surgido una mejora, una victoria, etc. Una buena forma de premiar al alumno es por medio del trabajo realizado que, aunque no haya desembocado a una victoria, sí que ha servido como experiencia y aprendizaje.

También es clave evitar las comparaciones. El foco habrá que ponerlo en los logros propios de cada alumno, no tanto en lo que ha conseguido con respecto a otros niños que no han tenido tanto éxito por el motivo que sea. Aunque pueda parecer contradictorio, también aporta a actitudes de cooperación y ayuda. Sobre todo, se aprecia cuando se trabaja en equipo, en el deporte, etc. Los chicos son sociables por norma general, por lo que se tendrán que ayudar unos a otros para que sus grupos triunfen. Eso acercará, unirá lazos y permitirá que se apoyen y se animen. Se focaliza en el proceso o, al menos, debería hacerlo. Así será mucho más positiva, ya que permitirá que los alumnos disfruten mientras aprenden sin dar tanta importancia al resultado final.

2.3.2.8. Celebración de efemérides

Una efeméride es un acontecimiento notable que se recuerda y se conmemora anualmente. La O.N.U., gobiernos y otras instituciones han establecido fechas a lo largo del año para conmemorar valores, buenos hábitos y acontecimientos que valen la pena ser celebrados para sensibilizar y concientizar a la población sobre ellos.

Para favorecer la inclusión de las efemérides en la escuela se tiene que conocer, en primer lugar, las diferentes celebraciones y, por otro lado, propuestas de actividades para realizar en clase y en familia. Las efemérides o conmemoraciones escolares ofrecen la oportunidad de repensar la historia y el presente, de discutir los rituales y las versiones del pasado que nos han legado, de construir un debate sobre las herencias y los horizontes; en síntesis, de pensar juntos la vida en común. además, permite a los alumnos desarrollar pensamientos críticos y a desarrollar sus habilidades sociales a través de las investigaciones en equipo de dichas efemérides. (Teach, 2015).

2.3.3. Estrategias psicopedagógicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social

Una estrategia se refiere a la forma de dirigir una operación o situación, en donde es necesario desarrollar diferentes criterios que permitan tomar el control del asunto, el cual es necesario la implantación de reglas en la cual asegure tener el control de la situación mediante la toma de decisiones correctas en cada momento.

Las estrategias son un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. Son el sistema de actividades (acciones y operaciones) que permiten la realización de una tarea con la calidad requerida debido a la flexibilidad y adaptabilidad a las condiciones existentes (Orozco 2016).

Según Peralta, (2013), la importancia de la elaboración de estrategias pedagógicas consiste en la mayor claridad del conocimiento en los estudiantes que se puede adquirir mediante su implementación, por ende, también le permite al maestro hacer un análisis sobre el comportamiento de cada uno de ellos, en donde le permitirá saber que métodos de enseñanza puede aplicar para elevar la capacidad participativa del estudiante.

Las interacciones docente-alumno constituirían un espacio ideal para la educación emocional con actividades cotidianas tales como mediar en conflictos interpersonales entre alumnos, contar como se resolvió problemas similares en otras circunstancias, crear tareas que permitan vivenciar y aprender sobre los conocimientos humanos, como la proyección de películas, la lectura de poesía y narraciones y representaciones teatrales.

Las estrategias de enseñanza han ido evolucionando en conjunción con la sociedad y el avance tecnológico que ha experimentado la humanidad, esto se debe a la proliferación del internet y la masificación de dispositivos tales como: teléfonos portátiles, tabletas, computadoras portátiles, entre otros.

Para Bharati (2014), la actitud del docente, las estrategias de enseñanza que se emplean en el aula, así como la preparación de la clase son elementos de vital importancia para el aprendizaje de los estudiantes. El uso de varias estrategias de enseñanza en las asignaturas de lenguas extranjeras motiva al estudiante a practicar el idioma, no se concentra únicamente en aprender la gramática de este.

Se plantea que el aprendizaje activo requiere el empleo de diversas estrategias de enseñanza y a la vez permite la resolución de problemas de forma activa dinamizando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Existe una gran variedad de estrategias que son indispensables para facilitar el proceso estudio-aprendizaje en el aula, su utilización depende en gran medida de factores, tales como: las asignaturas que imparten, la preferencia del docente, el grado de los estudiantes (Romero 2022). Estos tipos de estrategias son las siguientes:

2.3.3.1 Lecturas de reflexión

Suero (2011), indica que las estrategias de lectura de reflexión, sirven para el desarrollo de competencias como solución de problemas, habilidades comunicativas, compromiso social, pensamiento crítico y trabajo en equipo. Es necesario que los estudiantes cuenten con una adecuada educación, orientada a una carrera u oficio que responda a sus intereses, capacidades, y que les permita cubrir sus necesidades, así como prepararlos para hacer frente a los diferentes retos y desafíos que implica su inserción en el sector laboral y profesional en estos nuevos tiempos.

Es importante que los orientadores y maestros puedan contar con diversas herramientas para poder asistir, ayudar y acompañar a los y las estudiantes de todos los niveles, modalidades y subsistemas en el proceso de toma de conciencia y elección de su vocación. Muñoz (2017), establece que la intervención del psicopedagogo en nuestra realidad es muy importante puesto que tendría que acomodar la cantidad y la calidad del apoyo pedagógico a las necesidades siempre cambiantes de los niños, ya que las características individuales no son rasgos estáticos o fijos. Desde las distintas concepciones psicológicas y pedagógicas resalta el aprendizaje significativo, pero aún no está claro que es la significatividad de aprendizaje y como se logra.

2.3.3.2 Trabajo en equipo

De acuerdo con Mena (2017), lo define como la capacidad de participar activamente en la prosecución de una meta común subordinando los intereses personales a los objetivos del equipo a las estrategias metodológicas. Así también viene a ser un plan de acciones coordinadas para conseguir un fin siguiendo un procedimiento ordenado.

Dentro del campo educativo los docentes realizan el proceso de enseñanza aprendizaje empleando estrategias metodológicas para el desarrollo de sus actividades, ya que son el camino para conseguir los objetivos, las metas y los fines planteados.

En esa misma línea, Heinsen (2015), explica que la metodología hace referencia a las estrategias de enseñanza y las tareas de aprendizaje que el docente propone a sus estudiantes en el aula, definiendo un tipo de interacción didáctica. Es la forma de organizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, se refiere al "cómo se enseña para conseguir un óptimo desarrollo de dicho proceso". Por lo tanto, se puede decir que se tiene un método cuando se sigue un cierto camino para lograr un objetivo propuesto.

En ese sentido, Sánchez (2021), establece que el docente, al utilizar una metodología de enseñanza adecuada, lo obliga a seleccionar la más apropiada para los contenidos a enseñar. De esta manera el docente podrá ayudar al alumno a construir su propio aprendizaje. La metodología activa se refiere a todas aquellas formas particulares de conducir las clases que tienen por objetivo, involucrar a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, hallando a éste como un proceso personal de construcción de las propias estructuras de pensamiento para el aprovechamiento de los nuevos conocimientos.

2.3.3.3 Orientación individual

Ramírez (2016), establece que la orientación individual es un proceso de tutoría, de asesoramiento y de orientación personal y directa que se da entre un tutor y el alumno que la requiere, en la cual se da un conocimiento preciso por parte del tutor de la personalidad del alumno y de sus necesidades, en el currículo, en los referentes de calidad educativa y fundamentalmente está vinculando con mayor uso en los procesos relacionados a la enseñanza y el aprendizaje.

Las estrategias, se construyen para enseñar un contenido en particular, desarrollar unas habilidades y/o actitudes en los estudiantes, van siempre ligadas a diversidad de conceptos pedagógicos, didácticos, curriculares y disciplinares, estos últimos, procedentes de las disciplinas o saberes específicos, los cuales aportan considerablemente a la formulación de estas.

El MINERD (2017), plantea que, en función de la estrategia de apoyo psicopedagógico, los orientadores y psicólogos dan seguimiento a los procesos de enseñanza y aprendizaje que tienen lugar en sus centros educativos, se involucran en su mejora a través de la toma de decisiones oportunas y el diseño creativo de propuestas de acción.

Participan de las estrategias de acompañamiento pedagógico en los salones de clases como parte del equipo de gestión, donde identifican junto al docente las necesidades de mejora de la metodología, de las estrategias de aprendizaje y del clima de aula en sentido general.

2.3.3.4 Adaptaciones curriculares

Torres (2016), plantea que las adaptaciones curriculares constituyen la estrategia educativa para alcanzar los propósitos de la enseñanza, fundamentalmente cuando un niño o niña o grupo de niños y niñas necesitan algún apoyo adicional en su proceso de escolarización. Estas adecuaciones curriculares deben tomar en cuenta los intereses, motivaciones y habilidades de los niños, con el fin de que tengan un impacto significativo en su aprendizaje.

Arias (2020), establece que, partiendo de cada uno de los modelos, existen una serie de estrategias que pueden ser utilizadas para afrontar el conflicto. Entre ellas, se pueden encontrar algunas como la justicia estatal y el arbitraje, que suponen la resolución del conflicto siguiendo la normativa marcada e impuesta por parte de un tercero no directamente implicado en el mismo o la confrontación; las dos estrategias que han sido más estudiadas y aplicadas para afrontar el conflicto, demostrando tener importantes beneficios en el ámbito educativo, han sido la negociación y la mediación.

El MINERD (2016), señala que los ajustes curriculares individualizados son una vía más de respuesta a la diversidad, por lo que deben ser realizados cuando la planificación del aula diversificada no sea suficiente para dar respuesta a determinadas necesidades de un o una estudiante. Se entiende como ajustes curriculares individualizados el proceso de toma de decisiones compartido entre un equipo multidisciplinario con el fin de ajustar y complementar el currículo para dar respuesta a las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo que requieren los y las estudiantes para lograr su máximo desarrollo personal y social.

Baque (2020), indica que las adaptaciones curriculares se convierten en una herramienta indispensable para trabajar con estudiantes que presenten dificultades o trastorno en el aprendizaje, integrándolos a estos educandos a las instituciones de educación general, a fin de fomentar su participación en las actividades escolares dentro y fuera del aula de clases al ritmo de aprendizaje del estudiante, mediante un enfoque inclusivo en los procesos formativos.

2.3.3.5 Dinámicas de crecimiento personal

Según García y Molina (2015), son actividades estructuradas en las que los alumnos practican habilidades en un ambiente alentador. Las estrategias para fomentar la confianza de los alumnos: encaminados a mostrar respeto a la integridad, esfuerzo e inteligencia de los estudiantes: ejemplo, la comparación de ideas mediante el diálogo o el debate, la toma de decisiones, o el despliegue de su creatividad personal. Estrategias para activar (o generar) conocimientos previos y para establecer expectativas adecuadas en los alumnos: En aquellas estrategias dirigidas a activar los conocimientos previos de los alumnos o incluso a generarlas cuando no existan.

Mena (2017), señala que son todos los procedimientos que se activan para adquirir una destreza y por eso deben estar bien organizadas por el docente para alcanzar su objetivo, es decir ayudar al estudiante a aprender en forma significativa y autónoma los distintos conocimientos y destrezas. Así mismo, permiten al docente abrir expectativas para trabajar cada una de las destrezas con criterio de desempeño, también se puede considerar como precisiones del aprendizaje donde el docente busca diferentes maneras para llegar a concretar el objetivo que se plantea al planificar una clase.

2.3.3.6 Seguimiento

Cano et. al, (2013), señalan que seguimiento significa un análisis sistemático de todos los procesos en su conjunto, se entiende como un proceso de asesoramiento y ayuda planificada de carácter psicopedagógico, dirigido a todos los alumnos desde los primeros momentos de su escolaridad y a las familias como agentes implicados en su educación. La acción tutorial la asume el maestro o la maestra, el tutor o la tutora del grado con el apoyo de la Unidad de Orientación y Psicología.

El MINERD (2017), plantea que la labor de intervención psicopedagógica implica el asesoramiento en estrategias de atención a la diversidad y la realización de ajustes curriculares para atender a las necesidades específicas de apoyo educativo que presentan algunos y algunas estudiantes. Se propicia un trabajo articulado con las y los docentes para favorecer el desarrollo de procesos educativos que permitan dar respuesta a cada estudiante desde las características de su propio aprendizaje.

García (2016), plantea que transmitirles información acerca de la evaluación psicopedagógica del alumnado y, en general, sobre características personales de éstos. Asesorarles en cuestiones prácticas de organización y agrupamiento del alumnado, con especial atención al tratamiento flexible de la diversidad de aptitudes, intereses y motivaciones a través de técnicas de aprendizaje cooperativo. Coordinar el trabajo de tutorías y asesorarles en el desempeño de la función tutorial, entre otros aspectos, en los referentes a convivencia escolar. Facilitarles técnicas específicas instruccionales relativas a hábitos de trabajo, técnicas de estudio, programas de enseñar a pensar, manejo de símbolos abstractos.

2.3.3.7 Monitoreo

Ramírez y Torres (2013), indica que monitoreo significa observar y recolectar información de cada proceso, plantean que los programas de visitas domiciliarias se diseñan y ejecutan en función de que las familias puedan brindar un ambiente que fomente el crecimiento saludable y el desarrollo de sus niños. Los programas pueden orientar sus servicios a las familias y cuidadores que tienen desventajas particulares en momento de establecer y mantener este ambiente. También pueden centrarse en familias cuyo hijo es más vulnerable que un niño común, debido a problemas de salud o de desarrollo.

Zamora (2014), sostiene que la función del facilitador se puede centrar en el acompañamiento y guía que otorga al estudiante en la labor continua que inicia desde que ingresa, hasta la conclusión de sus estudios. A partir de este acompañamiento considerado como uno de los pilares, se busca prevenir; el bajo aprovechamiento, la reprobación y de ser posible la deserción de los alumnos. Su trabajo se vincula con el de los docentes y la interacción directa con los estudiantes.

2.3.4. Recursos lúdicos para trabajar el desarrollo cognitivo y social

Se afirma que el juego es una actividad placentera que permite aprender y desarrollar habilidades en los niños/as, mientras para la persona facilitadora es recurso útil de enseñanza en función de promover la participación activa y la construcción de aprendizajes. El juego como recurso didáctico se caracteriza por motivar la expresión de personalidades, el descubrimiento del mundo, la comunicación, las relaciones humanas, la reflexión personal, movimiento, la diversión y el placer, la experimentación, la autoestima, la valoración personal, la perseverancia, la libertad, las experiencias, el esfuerzo y la comprensión de la realidad (Tobón,2017).

Jiménez, (2004) señaló que el juego como recurso didáctico, es un mecanismo de comunicación, donde los alumnos expresan sus sueños, deseos, gustos y miedos, además de potenciar la personalidad en los más pequeños, tanto en inteligencia, voluntad, afectividad, psicomotricidad como en la sociabilidad (conciencia de pertenencia a un grupo). Otra de sus ventajas es que mientras se juega, en e l cerebro se estimulan las conexiones neuronales que favorecen el desarrollo cortical y se producen neurotransmisores como dopamina, norepinefrina y opiáceos.

Vélez (2008) asegura que al jugar las acciones y pensamientos del estudiante se ven altamente influenciadas por los neurotransmisores (sustancias que envían mensajes internos), tales como la dopamina (su función es iniciar el proceso creativo y provocar sensaciones de alegría, libertad o espontaneidad) que forman parte de toda actividad lúdica. Asimismo, durante el juego se produce serotonina con el fin de reducir los niveles de tensión en el niño/a, permitiéndole estar tranquilo/a, mientras la acetilcolina le permite pensar de forma lógica y racional en juegos estratégicos. Villalba y Espert, (2014) describen algunos recursos lúdicos que se pueden trabajar en el aula para el desarrollo cognitivo y social del educando:

2.3.4.1. Los Rompe cabezas

Se denomina rompecabezas porque cada alumno es una pieza esencial para la terminación y la compresión completa del producto final. Cada alumno asume la responsabilidad de una porción de contenido para luego compartirla con los otros miembros de su equipo.

La única forma que tienen los estudiantes de aprender las otras partes del contenido que no sean suyas consiste en escuchar atentamente a sus compañeros. Además, la realización del trabajo estará condicionada por la mutua cooperación y responsabilidad entre todos los componentes del grupo. De esta forma, la interdependencia queda asegurada al ser los alumnos tutores de sus propios compañeros (Martínez y Gómez, 2010).

Este método al proponer un ambiente interactivo supone la presencia del conflicto sociocognitivo, motor del aprendizaje. Del mismo modo, se encuadra dentro del aprendizaje significativo ya que considera al alumnado como el verdadero protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, atiende la diversidad del alumnado, considerando los distintos intereses y capacidades (Ovejero, 2009)

Esta técnica puede ser utilizada en diversos ámbitos, aunque el mayor número de experiencias se encuadran dentro del ámbito educativo. Puede emplearse en diferentes niveles educativos y asignaturas. Sin embargo, suele ir dirigida a la etapa de secundaria porque es esencial disponer de una serie de capacidades y habilidades sociales para llevarla a cabo. No obstante, se puede aplicar en la educación primaria instruyendo al alumnado e introduciendo las habilidades de interacción y de expresión necesarias (Ibáñez y Gómez, 2005).

2.3.4.2. El Monopolio

Según Santoyo (2017), el monopolio es un pasatiempo especialmente diseñado para entretener a las personas adultas, se trata de un juego que también aporta multitud de ventajas a los más jóvenes. Este juego de tablero se adapta a la perfección a los estudiantes, sus reglas son muy parecidas a las del pasatiempo tradicional, y ayuda al desarrollo cognitivo y social del alumno. Este juego siempre se ha caracterizado porque sus partidas pueden durar muchísimo, por lo que se trata de un pasatiempo que ofrece horas y horas de diversión para todos los estudiantes. Dentro de los beneficios de este juego están:

Estimular el pensamiento estratégico:

A través del juego, los estudiantes descubren de qué manera se puede obtener dinero, lo fácil es que perderlo y qué acciones pueden llevar a cabo para percibir ingresos de nuevo.

Estas acciones ponen en marcha su pensamiento estratégico y les llevan a diseñar un plan con el fin de poder conservar o recuperar su capital y convertirse en los vencedores de la partida.

Conocer la importancia de saber ahorrar

Los niños no suelen ser conscientes de lo difícil que puede llegar a ser para sus padres ganar dinero todos los meses, lo que hace que, en ocasiones, pidan todo tipo de juegos, juguetes y otros caprichos como si no tuvieran coste.

Jugar al Monopolio les puede ayudar a descubrir lo importante que es conservar el dinero y lo difícil que puede ser obtener ingresos, así como a conocer el auténtico valor del dinero.

2.3.4.3. Juegos de Cartas

Corbalán (2015), señala que, los juegos de carta son juegos de estrategias, es decir aquellos en los que los jugadores deben buscar estrategias para ganar. Estos juegos permiten ejemplificar los procesos heurísticos o estrategias generales para resolver problemas e iniciar a los estudiantes en el desarrollo de procesos propios del pensamiento matemático. Son juegos de procedimientos conocidos, pues el educando los conoce en su vida extraescolar. Las barajas están muy internalizadas en el entorno cotidiano de los educandos, más aún estos suelen llevarlas a la escuela y jugar en los ratos libres.

Las barajas o naipes españoles, son muy populares en los países latinos pues fueron introducidas en América con la llegada de los españoles, aunque sus orígenes son inciertos. Dentro de sus beneficios de este recurso están:

Comprender el problema.

Concebir un plan

Ejecutar el plan

Examinar la solución obtenida

2.3.4.4. Juego de Domino

El dominó es un juego muy típico de mesa que se utiliza para jugar con los alumnos. Es ideal para que los niños aprendan y se diviertan. Además, tiene muchos beneficios que les vendrá genial. Utilizar un dominó de madera puede ayudarles en muchas situaciones.

El dominó es un juego muy sencillo con el cual aprenderán muchas cosas y desarrollarán varias cualidades. Además, podrán jugar en familia o con amigos y el resultado será igualmente maravilloso. Es un juego que les gusta mucho, les entretiene y les enseña (Baque, 2020). Además de enseñarles todo lo anterior, el dominó también les ayuda a desarrollar capacidades cognitivas.

Les ayuda a desarrollar procesos básicos cognitivos de percepción visual, atención y memoria.

También fomenta el control de la impulsividad.

Ayuda al desarrollo de habilidades psicomotoras.

Les ayuda a mantenerse mentalmente activos y ágiles.

Mejora sus capacidades interpersonales y la socialización.

2.3.4.5. Ajedrez

Entre los deportes que requieren de habilidades cognitivas de alto orden y tienen efectos positivos sobre el desarrollo cognitivo se encuentra el ajedrez. El ajedrez es una ciencia, un arte, un deporte y una gran herramienta educativa, ser competente en ajedrez requiere la adquisición de un conocimiento especializado, incluyendo la memorización de un gran número de patrones específicos del juego que pueden implicar movimientos apropiados, evaluaciones o planes.

Requiere, además, la capacidad de hacer una búsqueda efectiva y evaluar correctamente las posibles posiciones de ajedrez. Los procesos que se ponen en juego durante la práctica son considerados habilidades transferibles que cumplen un papel importante en el establecimiento y el alcance de metas y en el logro de un aprendizaje auto regulado (Lara, 2022). ¿Qué habilidades cognitivas desarrolla la práctica del ajedrez?

Por un lado, se afirma que el ajedrez desarrolla la memoria, la concentración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas; mejora el rendimiento educativo de niños y adolescentes (especialmente en matemáticas), y que, en definitiva, jugar al ajedrez nos hace más listos.

El juego de ajedrez estimula el desarrollo de ciertas habilidades de carácter cognitivo y favorece el pensamiento simbólico; lo cual facilita su acción civilizatoria al contribuir con la integración del individuo a su cultura.

2.3.4.6. Pictograma

La función principal de los pictogramas es llamar la atención sobre el daño que el mal uso de una determinada sustancia química o mezcla puede provocar a la salud o al medio ambiente. Los pictogramas invitan a leer las etiquetas y a conocer las recomendaciones de prudencia en el uso de los productos químicos antes, durante y después de su utilización: cómo almacenarlo mente, qué equipos de protección individual son los adecuados para su uso, situaciones a evitar, a quién acudir ante una intoxicación, etc.

El empleador debe utilizar también esta información para adoptar medidas de gestión del riesgo que aseguren a los profesionales una utilización segura de los productos químicos en los lugares de trabajo, teniendo en cuenta que los requisitos legales sobre el uso de productos químicos se aplican de la misma manera a todas las empresas, independientemente del país de la Unión Europea en el que estén radicadas o de si fabrican, importan o usan productos químicos de riesgo (Zamora, 2014).

2.3.4.6. Recursos tecnológicos

Las herramientas digitales en la actualidad deben formar parte del ambiente educativo, no disponer de ellas en los procesos de enseñanza se estaría incurriendo a un aprendizaje poco o nada coherente y significativo. La recomendación de que se usen los recursos tecnológicos en educación, permite favorecer el desarrollo cognitivo de estudiantes, siempre y cuando, se hayan seleccionado los equipos, los softwares requeridos, el internet de velocidad adecuada, las TIC según la edad de los estudiantes y los docentes dispongan de la voluntad de cambio para adoptar las competencias digitales requeridas.

2.3.5. Acciones para integrar a los padres en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

Para que exista la colaboración que demanda, el punto de unión entre la familia y la escuela debe ser el niño, y el trabajo conjunto que se realice debe ir orientado a su desarrollo global. Por ello, establecer acuerdos y objetivos comunes para trabajar con el alumno facilitará dar una continuidad al proceso educativo fuera del centro escolar, en el resto de los ambientes en los que se desarrolla el alumno, y en los que indudablemente aprenden y se forman como personas sociales. (Orjales, 2005).

Según Orjales, (2005), mantener una buena comunicación con las familias no es cosa sencilla, el ritmo de vida vertiginoso de la sociedad actual, aunado a otros factores como el desinterés, impide que existe una colaboración adecuada entre ambos actores educativos.

Por ello es importante contar con diversas alternativas que ayuden el centro educativo a mantener una comunicación más estrecha con las familias, así como para integrarlas a las actividades que realiza la institución. Navarro (2016), describe algunas acciones que se pueden poner en marcha desde los centros educativos para motivar la integración de los padres al proceso educativo de sus hijos:

> Crear comisiones mixtas formadas por padres y docentes: Deben ser comisiones con un objetivo claro, concreto y que en las mismas podamos realizar una labor conjunta.
> Padres en las aulas: los padres pueden y deben participar en proyectos y actividades dentro del aula. En educación infantil ya se hace y muy bien, y se debería aplicar a etapas superiores.
> Cafés educativos: Reunir a los padres una vez a la semana en torno a un café para abordar cuestiones educativas relevantes y tratar temas que da tiempo en las tutorías individuales.
> Escuelas de Padres y Madres: se considera imprescindible que todos los centros educativos tengan en funcionamiento una escuela de padres y madres con la finalidad de ofrecer a los mismos pautas, herramientas y estrategias que faciliten su tarea educativa diaria. Sería muy interesante que el profesorado se implicara en la organización de estos proyectos.

De igual forma, Fabián (2012). refiere las siguientes acciones para integrar los padres en actividades recreativa que permitan el desarrollo cognitivo y social del alumno:

2.3.5.1. Tarde de deporte familiar

La realización de actividades deportivas recreativas con los padres fortalece el vincula escuela-comunidad, además de que enseñanza a los padres a cuidar su salud física y la de sus hijos, por eso es importante la utilización adecuada del tiempo libre en la escuela para contribuir al desarrollo de comportamientos sanos ante la sociedad. (Vera, 2017). El Instituto Nacional de Deporte Educación Física y Recreación (2008) describe los beneficios de realizar en la escuela actividades deportivas entre padres y alumnos:

Disminuye los factores de riesgo y proclividad a la conducta en niños, adolescentes y adultos de la comunidad educativa

Incrementar las actividades variadas de la Recreación de los padres en la escuela

Contribuye al mejoramiento de la calidad de vida y reinserción social.

Refuerza la labor preventiva, profundizando en las características de los estudiantes y proyectando las actividades físicas, deportivas y recreativas que respondan a las necesidades y preferencia de la población encaminada a la formación de valores.

Se crean directrices que constituyen un sistema de actividades físicas y recreativas que tributen al desarrollo integral de los niños y jóvenes desde la escuela hacia la comunidad, estimulando la incorporación de la familia a estas actividades

2.3.5.2. Actividades recreativas en familia

Las actividades recreativas con la familia, contribuyen a alcanzar y propiciar en los estudiantes una mejor calidad de vida como expresión concreta del desarrollo humano, lo cual significa principalmente: hábitos saludables, altos niveles de sociabilización, autoestima, sentido de pertenencia, capacidad de razonamiento y toma de decisiones, formación de valores educativos, tradiciones, aportaciones individuales y sociales mediante la placentera ocupación del tiempo libre (Mayora, 2013)

Se destacan algunos beneficios de la Recreación desde la escuela con los padres, según (Mayora, 2013):

Proporcionar a todos los niños la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo (trepar, saltar, correr, bailar, cantar, dramatizar, hacer manualidades, construir, modelar).

Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades.

El juego feliz de la infancia es esencial para el crecimiento normal.

Una forma de satisfacción recreativa es la de cooperar como ciudadano en la construcción de una mejor forma de vida para compartirla con toda la comunidad.

Por otra parte, Mayora (2013), también destaca el valor educativo de la Recreación con el cual se coincide en esta reflexión pues en la actividad recreativa:

Se establecen conjuntos de valores que contribuyen a la formación del individuo.

Pone sus recursos en favor del educando, para la correlación de las áreas intelectuales.

Permite el desarrollo integral de la persona.

Integra la persona a la comunidad.

Permite la transmisión de la herencia cultural.

Se logra a través de aficiones y el afianzamiento de valores intelectuales, estéticos, éticos y morales.

Fomenta el uso constructivo del tiempo libre.

Adapta socialmente al niño.

Autodisciplina al educando.

Da oportunidad para practicar situaciones de mando

2.3.5.3. Talleres para padres

En los talleres que se realizan desde la escuela para los padres, se abordan temas enfocados en las distintas etapas que viven los estudiantes**.** Dichos talleres son de gran importancia ya que es una oportunidad perfecta para que los papás se acerquen a los profesores de sus hijos y estén más involucrados con su desempeño académico**.**

Además, padres y maestros pueden crear nuevas estrategias para impulsar el aprovechamiento de sus hijos Mayora (2013). Dentro de los beneficios de implementar estos talleres desde la escuela:

Guía a los padres de familia y maestros en la formación de los alumnos para que comprendan sus necesidades y cómo ayudarlos.

Fomenta el crecimiento personal de cada integrante de la familia.

Crea comunidad y genera solidaridad entre las familias y el colegio.

Sirve como espacio para compartir experiencias y vivencias para aprender de ellas.

Promueve el compromiso de los papás a involucrarse en la vida de sus hijos.

CAPÍTULO III:
METODOLOGÍA

Introducción

En este capítulo se enmarcan los aspectos metodológicos que se utilizaran para realizar la investigación, con la cual se asegura el mejor rigor científico y el mejor nivel de objetividad que exige este tipo de estudio. Se describe el diseño y tipo de investigación, enfoque, método, técnicas e instrumento, población y muestra, procedimientos y las técnicas para el análisis de los datos.

3.1. Diseño y tipo de Investigación

El diseño de investigación se define como el plan global de investigación que intenta dar de una manera clara y no ambigua respuestas a las preguntas planteadas en la misma (Dávila, 2014). Por consiguiente, el diseño de esta investigación fue el no experimental. Se utilizó este diseño en vista de que los datos pertinentes a los objetivos planteados se obtuvieron sin necesidad de intervenir en la aportación de las respuestas dadas por los sujetos bajo estudio. Además, se observó un fenómeno desde su aspecto natural con la finalidad de ser analizado en el espacio establecido, tomando en cuenta la problemática existente.

En relación al tipo de investigación, Palella y Martín (2010), señalan que el tipo de investigación se refiere a la clase de estudio que se va a realizar. Orienta sobre la finalidad general del estudio y sobre la manera de recoger las informaciones o datos necesarios. El tipo de investigación de este estudio fue exploratoria, descriptiva y de campo. Exploratoria porque primero observamos en el lugar de los hechos la problemática a investigar, de campo porque la misma trata de comprender y resolver situación, necesidad o problema en un contexto determinado, en condiciones rigurosamente controladas y descriptiva porque su fin es describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento particular.

3.2. Enfoque y método la investigación

El enfoque de investigación es un proceso sistemático, disciplinado y controlado, que está directamente relacionado a los métodos de investigación. (Hernández, et. al., 2016).

El enfoque de investigación fue el cuantitativo. Este enfoque es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no se pueden eludir los diferentes pasos de este. Sigue el método científico clásico: plantearse un problema, análisis de datos y sacar conclusiones (San Feliciano, 2018).

El método estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual y luego se integran dichas partes para estudiarlas de manera holística e integral (Hernández, 2016).

En tal sentido, para el abordaje de esta investigación se utilizaron los siguientes métodos: inductivo, analítico y sintético.

El método inductivo se manejó en la etapa de recolección de las informaciones, el método analítico se utilizó en el momento de la discusión de resultados y el método sintético se contempla en la etapa reflexiva para reconstruir de forma breve los resultados a partir de los elementos encontrados.

3.3. Técnicas e instrumento de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos implican determinar por cuáles medios o procedimientos el investigador obtendrá la información necesaria para alcanzar los objetivos de la investigación (Hurtado, 2000).

Por lo tanto, la técnica que se utilizó en este estudio será la encuesta. Según lo que establece Figueroa (2003), la encuesta es una técnica en la que se realiza un conjunto de preguntas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer opinión, características de alguna variable a medir o hechos específicos.

En cuanto al instrumento se utilizó el cuestionario. Según Amador (2009), este un conjunto de preguntas diseñadas para generar los datos necesarios para alcanzar los objetivos propuestos de la investigación, además, permite estandarizar e integrar el proceso de recopilación de datos.

3.3.1. Descripción del instrumento

Los datos fueron recogidos a través de la aplicación de un cuestionario a los docentes del centro educativo Politécnico Juan Sánchez Ramírez del Distrito Educativo 16-01. Dicho instrumento está estructurado, en forma de selección múltiple, de los cuales las preguntas se corresponden a los objetivos y las variables. El mismo está constituido por cinco secciones las cuales se estructuran de la siguiente manera: sección I- Características sociodemográficas, Sección II- Actividades lúdicas, Sección III- Estrategias psicopedagógicas, Sección IV- Recursos lúdicos y Sección V- Acciones para integrar los padres

. 3.4. Confiabilidad y validez de los instrumentos

La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales. *(*Rodríguez Peñuelas, 2008).

El instrumento fue elaborado por los/as investigadores/as considerando los indicadores de cada una de las variables y atendió a dar respuesta a los objetivos que se plantean en la investigación, los cuales se sustentaron en diferentes fuentes.

De igual manera, para establecer la confiabilidad y validez de dicho instrumento de recolección de datos, se procuró la revisión del asesor y los jurados, quienes realizaron las correcciones y recomendaciones pertinentes.

3.5. Población y Muestra

La población que sustenta esta investigación estuvo compuesta por 54 docentes del y 6 orientadoras del Primer Ciclo del centro educativo Politécnico Juan Sánchez Ramírez del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

La cantidad es relativamente pequeña, por lo tanto, se trabajó con la totalidad de la población, de manera que se garanticen que los resultados que se obtengan se correspondan con la realidad existente en el centro.

Centros	Docentes del primer ciclo	Orientadoras
Politécnico Juan Sánchez Ramírez	54	6
Total: 60	**54**	**6**

Fuente: Equipo investigador

3.6. Procedimientos

Se solicitó mediante carta a la Facultad de Ciencias y Humanidades, la aceptación del tema para la asignación de un asesor.

Se recopiló documentos para la obtención de datos e informaciones.

Se contactó la asesora y otros especialistas con relación al tema.

Se consultó fuentes a través de páginas web y visitó a centros de

Educación Superior para buscar informaciones sobre los antecedentes del tema y otros aspectos importantes.

Se visitó al centro educativo objeto de estudio para solicitar el permiso y para la obtención de datos para el marco contextual

Se elaboró el ante proyecto.

Se entregaron tres ejemplares a la facultad para que sean revisado por los jurados.

3.7. Técnica y análisis de los datos

Los datos recolectados fueron presentados mediante gráficos en cada una de las secciones correspondientes, basados en los criterios establecidos en el instrumento. La tabulación de los datos y los datos estadísticos se obtuvieron con la aplicación del programa Excel.

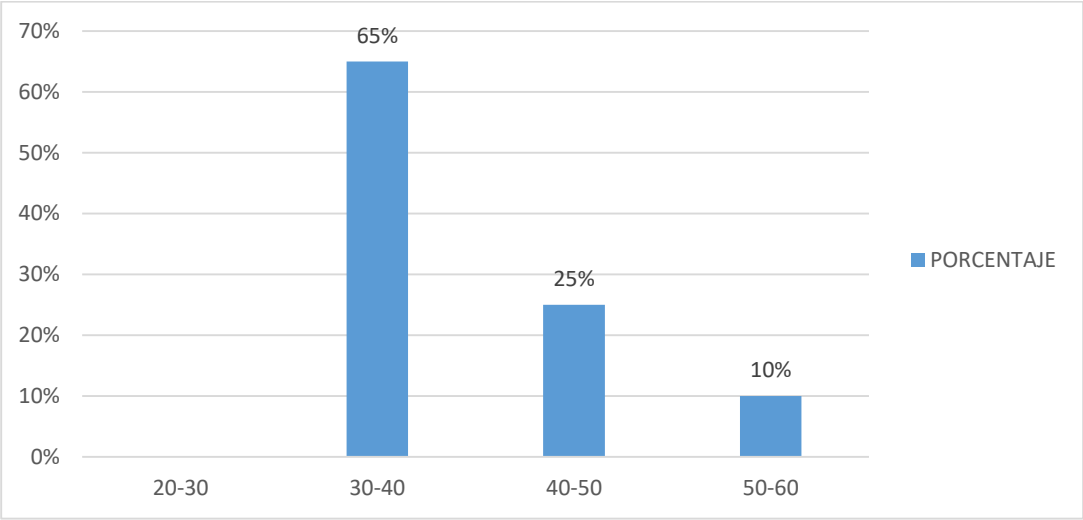
CAPÍTULO IV:
PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Introducción

En este capítulo se describen los resultados obtenidos en esta investigación, los mismos han sido organizados en gráfico mediante el análisis descriptivo, con el fin de poder apreciar la forma de la posible correlación entre las variables analizadas.

SECCIÓN I: Datos Socio-Demográficos

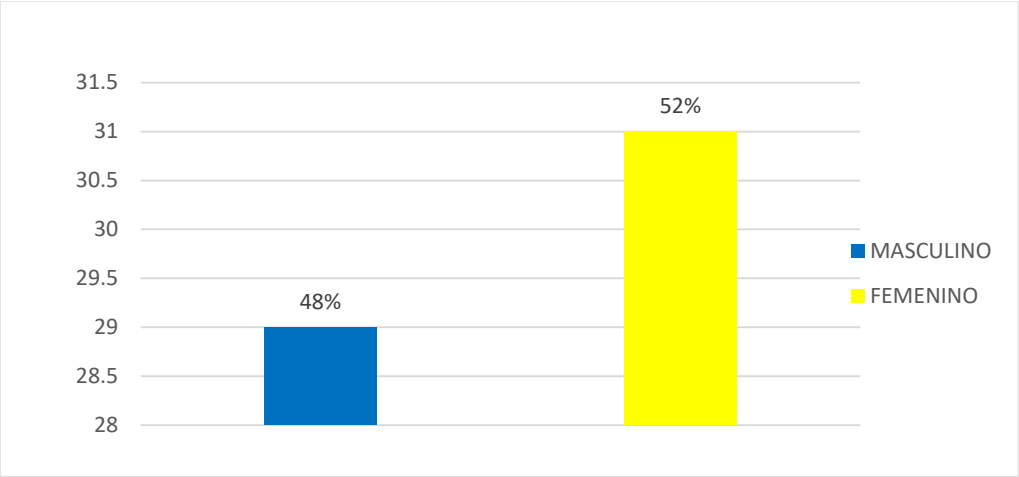
Gráfico No. 1: Distribución de los resultados conforme al rango de edades de los entrevistados.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

Como se observa en este gráfico, el 65 % de los docentes entrevistados están en edades de 30-40 años; mientras que el 25% oscila entre 40-50 años; solo un 10% de los docentes entrevistados se encuentran en edades de 50-60 años.

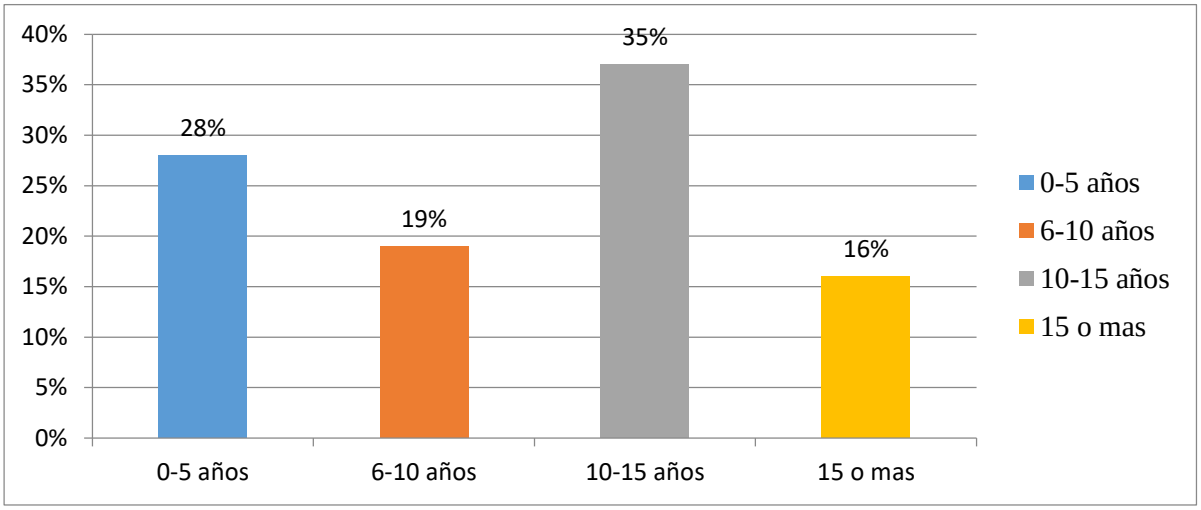
Gráfico No.2: Distribución de los resultados en torno al sexo de las personas entrevistadas.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

En este gráfico se destaca que el 52% de población encuestada es femenina; por otra parte, los docentes de sexo masculino que fueron entrevistados representan solo el 48%.

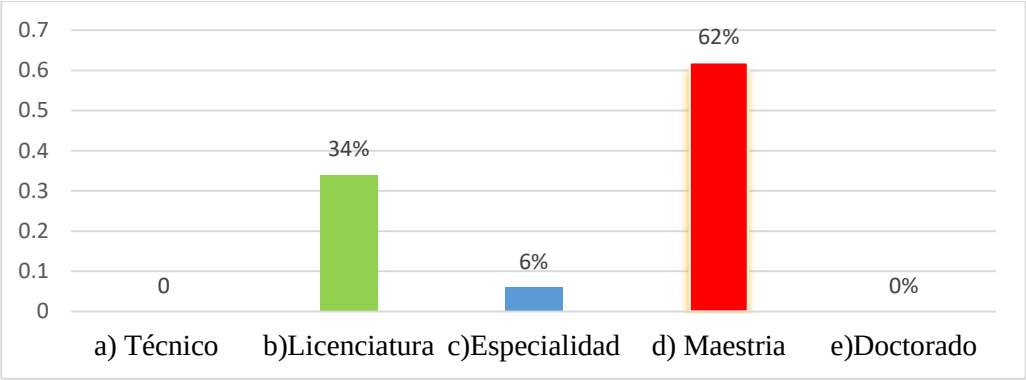
Gráfico No.3: Distribución de los resultados referente al tiempo en servicio de los entrevistados.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

En esta gráfica se observa que el 28% de los docentes entrevistados tienen en servicio de 0-5 años, el 19% de 6-10 años, el 37% tienen de 10-15 años y el 16%. Tienen más de 15 años en servicio

Gráfico No.4: Distribución de los resultados, referente al Nivel Académico de los Entrevistados

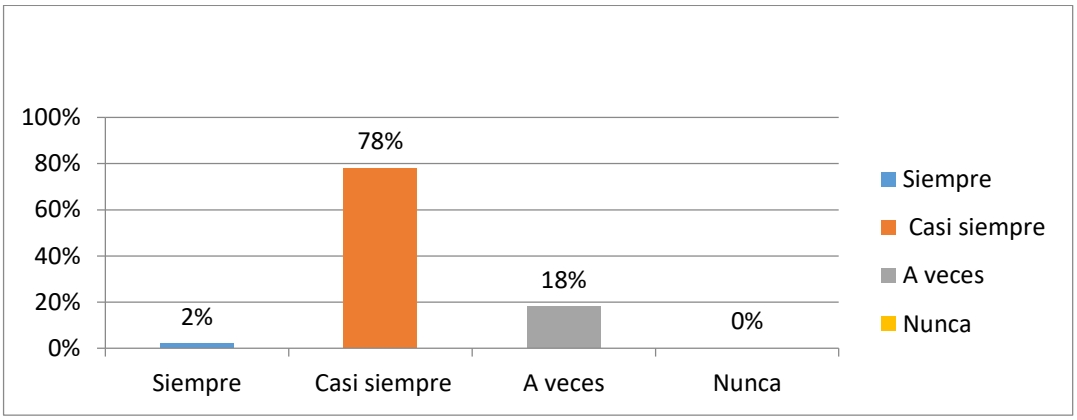


Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

En este gráfico se presenta el nivel académico de los docentes entrevistados, el 63% ha alcanzado una maestría, el 34% posee un grado de licenciatura y solo el 6% de los docentes entrevistados ha realizado una especialidad; ninguno de los docentes cursa o posee el grado de Doctorado.

SECCIÓN II: Actividades lúdicas

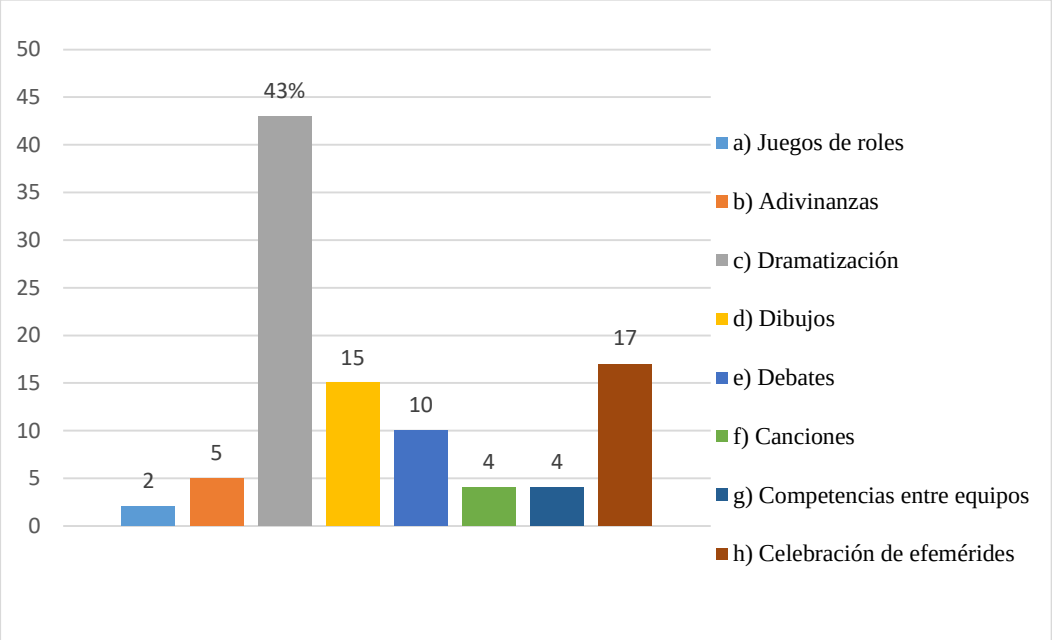
Gráfico No.5: Distribución de los resultados, en torno a si implementan los docentes el juego como actividad lúdica para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

La gráfica anterior muestra que el 78% de los docentes entrevistados dice que Casi siempre implementan el juego como actividad áulica para fomentar el desarrollo cognitivo de sus alumnos; mientras que el 18% expresó que A veces utilizan el juego y solo el 2% de los docentes dijo que Siempre implementan el juego como actividad áulica para fomentar el desarrollo cognitivo de sus alumnos.

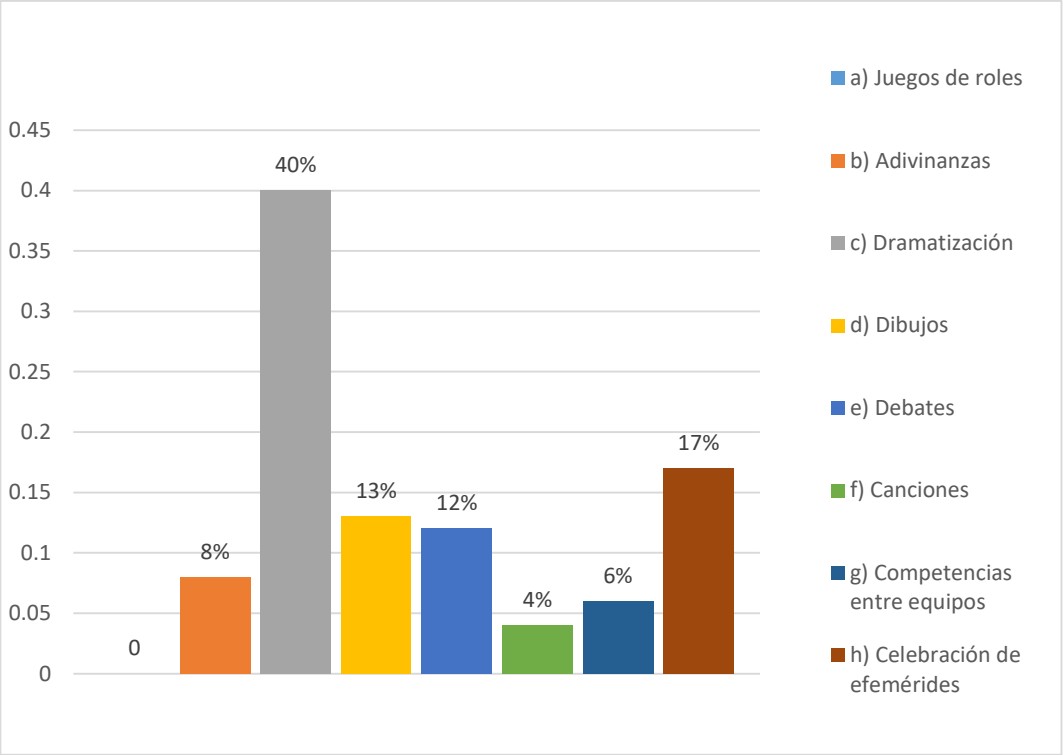
Gráfico No.6: Distribución de los resultados en torno a cuál o cuáles de las siguientes actividades lúdicas realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

En este gráfico se muestra que el 43% de los entrevistados expresó que utiliza la dramatización como actividad de desarrollo cognitivo en sus alumnos, el 17% expresó que los alumnos avanzan cognitivamente a través de la realización de las efemérides del centro; el 15% considera a través del dibujo, el 10% dijo que por medio del debate. Un 5% de los docentes expresó utiliza la adivinanza, y 4% y un 2% expresó que las distintas actividades lúdicas que ayudan al desarrollo cognitivo son las siguientes: canciones, competencias entre equipos, y juegos de roles, respectivamente.

Gráfico No.7: Distribución de los resultados en torno cuál o cuáles de las actividades antes descriptas le han dado mejor resultados para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno.

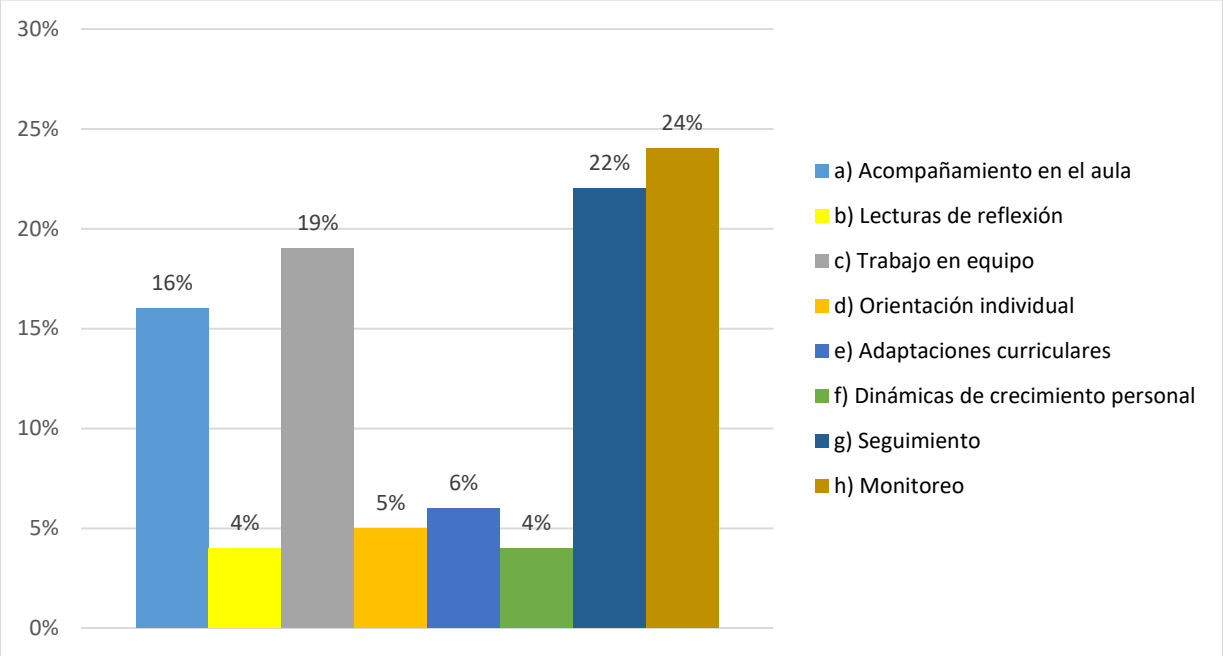


Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

En este gráfico se muestra que el 40% de los entrevistado expresó que la dramatización es la actividad que les ha dado mejor resultado en el desarrollo cognitivo en sus alumnos, el 17% expresó de las actividades que mejor resultado les ha dado es la realización de las efemérides del centro; el 13% considera el dibujo. El 12% dijo el debate y el 8% considera la adivinanza. Mientras que solo el 6% y el 4% expresó que las actividades que más le han ayudado para trabajar el desarrollo cognitivo del alumno son: canciones, y competencias entre equipos, respectivamente.

SECCIÓN III: Estrategias psicopedagógicas para apoyar a los docentes en el trabajo del desarrollo cognitivo y social del alumno

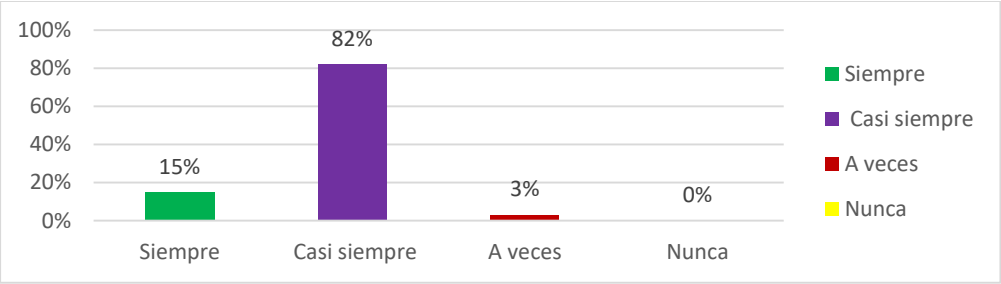
Gráfico No.8: Distribución de los resultados referente a cuál o cuáles de las siguientes estrategias psicopedagógicas implementan las orientadoras para apoyar a los docentes en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

En esta gráfica, se muestra que el 24% de los docentes expresó que las orientadoras implementan la estrategia de monitoreo para apoyar en el desarrollo cognitivo de los alumnos; un 22% dijo que las orientadoras utilizan la estrategia de seguimiento, el 16% manifestó que las orientadoras utilizan la estrategia de trabajo en equipo, el 16% consideró que las orientadoras implementan la estrategia de acompañamiento en el aula. Otros pequeños grupos de docentes representados en un 6%, 5%, 4% y 4%, dijeron que las orientadoras implementan las siguientes estrategias como apoyo a los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno: Adaptaciones curriculares, orientacion individual, lecturas de reflexion y dinamicas de crecimiento personal, respectivamente.

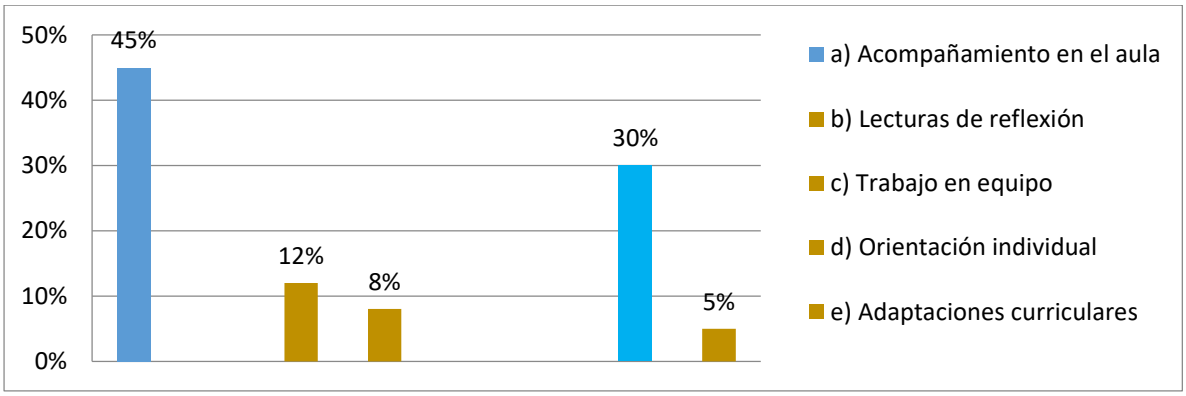
Gráfico No.9: Distribución de los resultados en torno a, con qué frecuencia implementan las orientadoras estas estrategias.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

En este gráfico se muestra que el 82% de los docentes expresó que casi siempre las orientadoras implementan estas estrategias de apoyo a los docentes; mientras que el 15% expreso que siempre las orientadoras las implementan y 3% dijo que a veces es que las orientadoras implementan estas estrategias para favorecer al desarrollo cognitivo y social de los alumnos.

Gráfico No.10: Distribución de los resultados en torno a cuál o cuáles de las estrategias psicopedagógicas antes señaladas implementan las orientadoras con mayor frecuencia para apoyar a los docentes en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

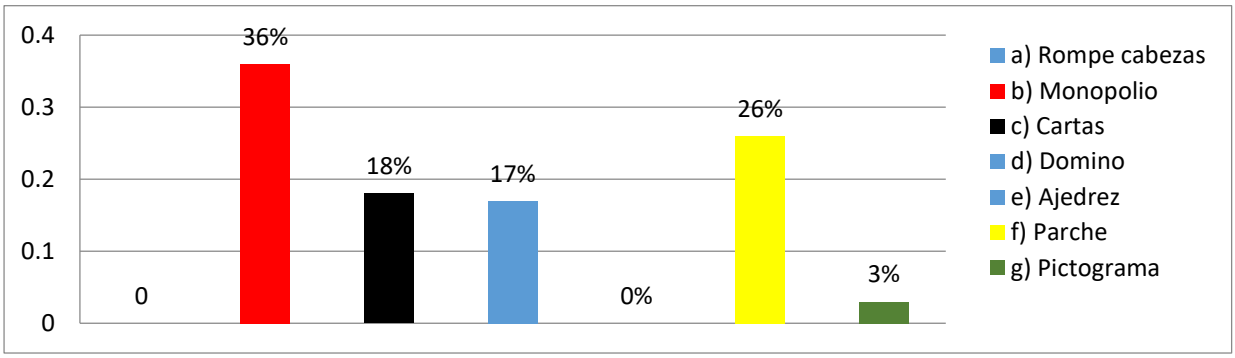


Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

En esta gráfica, se muestra que el 45% de los docentes expresó que la estrategia mas frecuente que implementan las orientadoras para apoyarle en el desarrollo cognitivo y social de los laumnos es el acompañamiento en el aula, el 30% dijo que el seguimiento a los docentes por parte de las orientadoras, es una de las estrategias que con usan mas frecuentes. El 12% expresó que el trabajo en equipo es la estrategia mas usada por las orientadoras en el apoyo a los docentes, mientras que el 8% y 5% dijo que las estrategias mas usadas por parte de las orientadoras son: la orientacion individual y el monitoreo, respectivamente.

SECCIÓN IV: Recursos lúdicos para trabajar el desarrollo cognitivo y social

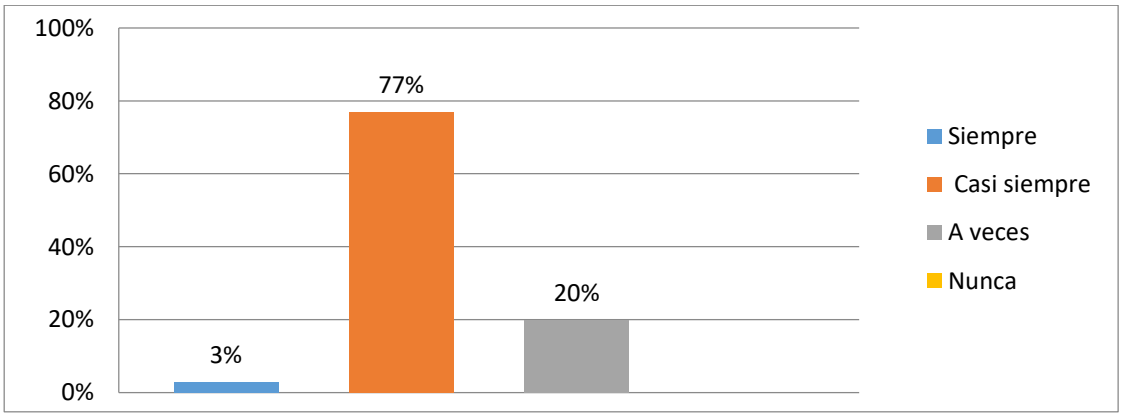
Gráfico No.11: Distribución de los resultados en torno a cuál o cuáles de los siguientes juegos utiliza el docente como recurso lúdico para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

Este gráfico muestra que el 36% de los docentes, expresó que utilizan el monopolio como recurso ludico para trabajar el desarrollo cognitivo y social de sus alumnos, el 26% utiliza el parche, el 18% dijo que utiliza las cartas. Por otra parte, el 17% de los docentes expresó que utiliza el recurso de domino y solo el 3% de los docentes se vale del pictograma como recurso ludico para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos.

Gráfico No.12: Distribución de los resultados referente a con qué frecuencia utilizan estos recursos lúdicos los docentes.

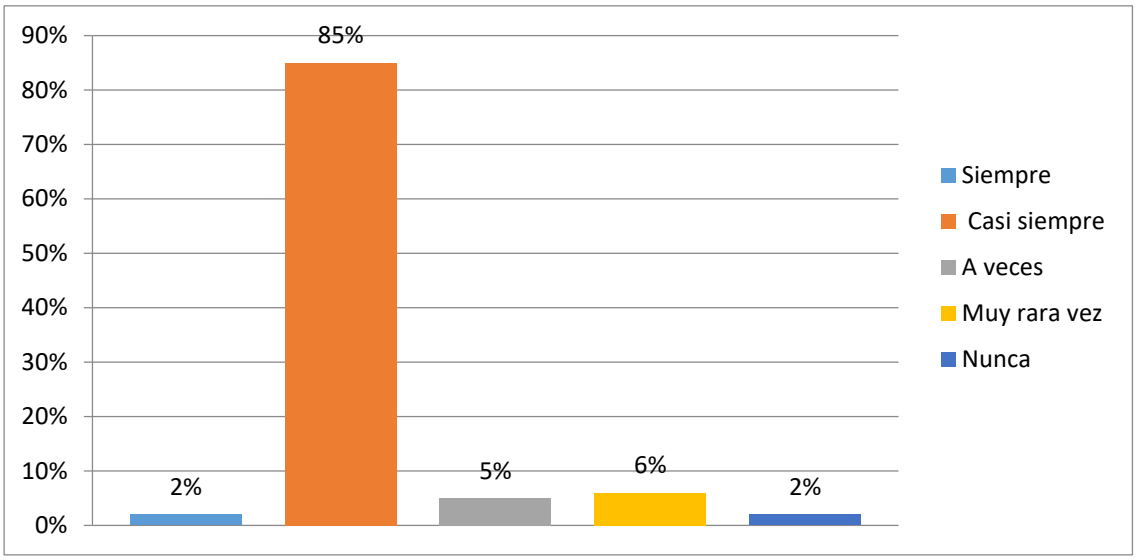


Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

De acuerdo a este gráfico, el 77% de los docentes entrevistados expresa que casi siempre utilizan los recursos ludicos en el aula para trabajar el desarrollo cognitivo y social, el 20% de docentes dijo que a veces y solo el 3% de los docentes encuestados dijo que siempre.

SECCIÓN V: Actividades para integrar los padres al desarrollo cognitivo y social de los alumnos

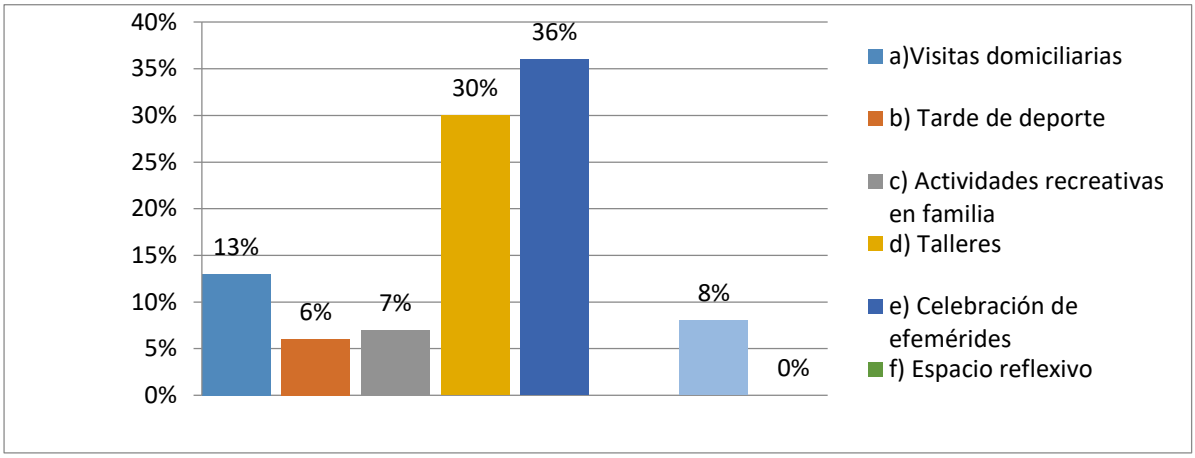
Gráfico No. 13: Distribución de los resultados en torno a si participan los padres en alguna actividad para apoyar a sus hijos en el desarrollo cognitivo y social.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023.

En este gráfico se observa que el 85% de los docentes expresó que los padres casi siempre participan en actividades de apoyo a sus hijos; el 6% dijo que muy rara vez los padres lo hacen. Por otra partes, el 5% de los docentes manifestó que a veces los padres asisten a alguna actividad de sus hijos. Finalmente, otros grupos de docentes que conforman el 2% cada uno, dijo que los padres siempre participan y el otro dijo que los padres no participan en ninguna actividad de apoyo de sus hijos para su desarrollo cognitivo.

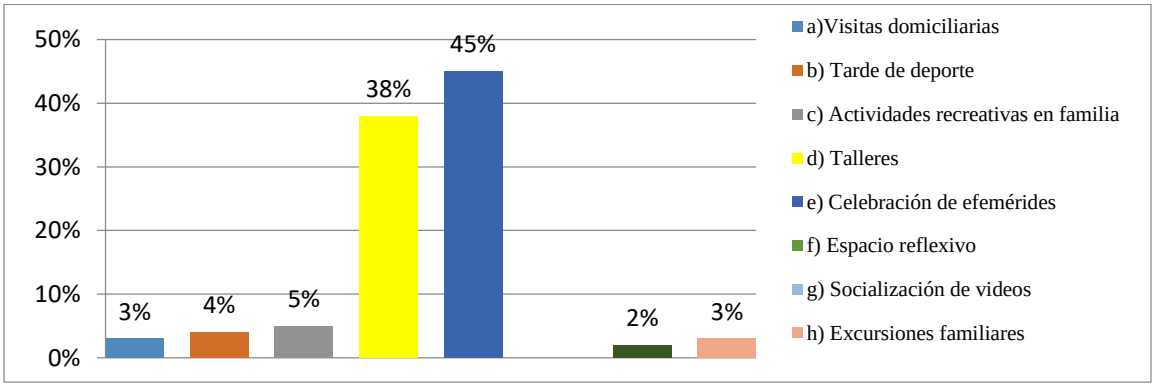
Gráfico No. 14: Distribución de los resultados en torno a cuál o cuáles de las siguientes actividades se realizan en el centro para integrar a los padres en el trabajo del desarrollo cognitivo y social del alumno.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023

Esta gráfica presenta que las actividades que se realizan en el centro con el fin de integrar a los padres en el trabajo del desarrollo cognitivo de sus hijos; un 36% de los docentes expresó que el centro realiza las actividades de celebración de efemérides, el 30% de los docentes dijo que se realizan talleres, el 13% de los docentes dijo que se realizan visitas domiciliarias. Otros grupos, representados por un 8%, 7% y 6% expresaron que en el centro se desarrollan con los padres: socialización de videos familiares, actividades recreativas con la familia y tardes de Deportes, respectivamente.

Gráfico No. 15: Distribución de los resultados en torno cuál o cuáles de las actividades antes señaladas se realizan en el centro con mayor frecuencia para integrar a los padres.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores, 2023

En esta gráfica, se muestra que el 45% de los docentes expresó que una de las actividades que se realiza con mas frecuencia en el centro, es la celebracion de efemerides. Por otra parte, un 38% de los entrevistados dijo que los talleres.

CAPÍTULO V:
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Introducción

El análisis de resultados es la parte final y conclusiva de una investigación. En este capítulo se procesan todas las informaciones que arrojaron este estudio, las mismas se presentan de manera ordenadas y comprensibles para llegar a las conclusiones que estos datos originan. Cabe agregar, que los datos se analizaron tomando como referencia cada sesión descrita en el instrumento de recogida de información.

5.1. Análisis

5.1.1 Características sociodemográficas

Se encontró que la mayoría de los docentes entrevistados están en edades de 30, 40 y 50 años de edad. Siendo la mayor población de sexo femenino. En cuanto a los años en servicio de evidencio que la mayoría de los sujetos bajo estudio están entre 5, 10 y 15 años en servicios educativos. por otra parte, la mayoría de los docentes encuestados tienen grado de maestría y ninguno posee doctorado.

5.1.2. Actividades lúdicas

En cuanto a las actividades lúdicas que implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos, se encontró que estos casi siempre las implementan. Dichas actividades lúdicas son: la dramatización, celebración de las efemérides, el dibujo, el debate, la adivinanza, canciones, competencias entre equipos, y juegos de roles. Y de estas actividades las que mejores resultados le ha dado para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno son: la dramatización, la celebración de las efemérides, el dibujo y el debate.

En este orden, Camacho, (2012) señala que, los docentes deben mantener buena pre disposición al momento de interactuar con los alumnos. Por medio de la práctica lúdica se incita a los maestros a realizar una meditación acerca de la importancia de aumentar la motivación en los estudiantes, el interés, en tanto que ayuda al progreso del ambiente del aula de clase, mejorando la comunicación oral, de esa manera permite vencer miedos e incrementar la autoestima y confianza de los alumnos y de igual modo dichas actividades contribuyen significativamente en el desarrollo cognitivo y social del alumnado.

5.1.3. Estrategias psicopedagógicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social

En relacion a este datos, los docentes manifestaron que las estrategias psicopedagogica que implementan las orientadoras para apoyarlo en el trabajo del desarrollo cognitivo y social del alumno estan; monitoreo y seguimiento, trabajo en equipo, acompañamiento en el aula, adaptaciones curriculares, orientacion individual, lecturas de reflexion y dinamicas de crecimiento personal. Manifestaron ademas que siempre las orientadoras le apoyan en el trabajo cognitivo y social de los alumnos siendo la estrategia del monitoreo y seguimento las mas realizdas por los orientadores para tales fines.

Según Peralta, (2013), la importancia de la elaboración de estrategias pedagógicas consiste en la mayor claridad del conocimiento en los estudiantes que se puede adquirir mediante su implementación, por ende, también le permite al maestro hacer un análisis sobre el comportamiento de cada uno de ellos, en donde le permitirá saber que métodos de enseñanza puede aplicar para elevar la capacidad cognitiva y social del estudiante. En tal sentido, es importante que los orientadores y maestros puedan contar con diversas herramientas para poder asistir, ayudar y acompañar a los y las estudiantes de todos los niveles, modalidades y subsistemas en el proceso de toma de conciencia y elección de su vocación.

5.1.4. Recursos lúdicos para trabajar el desarrollo cognitivo y socia

Los docentes encuenstados siempre utilizan recursos ludicos en sus clases y recnocen la importancia de estos para el desarrollo cognitivo y social del alumno. Dentro de los recursos ludicos que utilizan estan: el monopolio, las cartas, el domino y el pictograma.

Jiménez, (2004) señaló que el juego como recurso didáctico, es un mecanismo de comunicación, donde los alumnos expresan sus sueños, deseos, gustos y miedos, además de potenciar la personalidad en los más pequeños, tanto en inteligencia, voluntad, afectividad, psicomotricidad como en la sociabilidad (conciencia de pertenencia a un grupo). Otra de sus ventajas es que mientras se juega, en e l cerebro se estimulan las conexiones neuronales que favorecen el desarrollo cortical y se producen neurotransmisores como dopamina, norepinefrina y opiáceos.

5.1.5. Acciones para integrar a los padres en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

Los docentes encuestados manifestaron que los padres casi siempre participan en actividades de apoyo a sus hijos y las actividades que se realizan en el centro con el fin de integrar a los padres en el trabajo del desarrollo cognitivo de sus hijos son: celebración de efemérides, talleres, visitas domiciliarias, socialización de videos familiares, actividades recreativas con la familia y tardes de deportes familiar. De estas actividades, las que se realizan en el centro con mas frecuencia son la celebracion de efemerides y los talleres.

Según Orjales, (2005), mantener una buena comunicación con las familias no es cosa sencilla, el ritmo de vida vertiginoso de la sociedad actual, aunado a otros factores como el desinterés, impide que existe una colaboración adecuada entre ambos actores educativos. Por ello es importante contar con diversas alternativas que ayuden el centro educativo a mantener una comunicación más estrecha con las familias, así como para integrarlas a las actividades que realiza la institución.

5.2. Conclusiones

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. En la práctica docente, las actividades lúdicas desarrollan en el estudiante sus destrezas y permiten la construcción del sujeto cognoscente, así también, se logra generar oportunidades de aprendizaje con la aplicación de proceso de aprendizaje interactivos, motivadores e innovadores. En tal sentido, al culminar esta investigación sobre **“**Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01”, se presentan las conclusiones a las que se llegó, tomando en cuenta los objetivos planteados en la misma, del mismo modo se presentan las recomendaciones según las debilidades encontradas.

Se verificó que la mayoría de los docentes entrevistados pertenecen al sexo femenino y están en edades de 30, 40 y 50 años de edad. En cuanto a los años en servicio de verificó que la mayoría están entre 5, 10 y 15 años en servicios educativos y poseen grado de maestría.

Se identificó que las actividades lúdicas que implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos, son: la dramatización, celebración de las efemérides, el dibujo, el debate, la adivinanza, canciones, competencias entre equipos, y juegos de roles

Se verificó que las estrategias psicopedagogica que implementan las orientadoras para apoyar a los docentes en el trabajo del desarrollo cognitivo y social del alumno estan; monitoreo y seguimiento, trabajo en equipo, acompañamiento en el aula, adaptaciones curriculares, orientacion individual, lecturas de reflexion y dinamicas de crecimiento personal.

Se identificó que los docentes siempre utilizan recursos ludicos en sus clases y reconocen la importancia de estos para el desarrollo cognitivo y social del alumno. Dentro de los recursos ludicos que utilizan estan: el monopolio, las cartas, el domino y el pictograma.

Se verificó que los padres casi siempre participan en actividades de apoyo a sus hijos y dentro de las actividades que se realizan en el centro con el fin de integrar a los padres en el trabajo del desarrollo cognitivo y social de sus hijos son: celebración de efemérides, talleres, visitas domiciliarias, socialización de videos familiares, actividades recreativas con la familia y tardes de deportes familiar.

Finalmente, dándole respuesta al objetivo general, “Determinar las Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01”. Se determinó que tanto las orientadoras como los docentes siempre implementan actividades lúdicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos, ya que los mismos y reconocen que el juego es fundamental para el desarrollo de las diferentes habilidades y capacidades de los estudiantes.

5.3. Recomendaciones

Al Ministerio de Educación de la Republica Dominicana:

Seguir brindando oportunidades de actualización y capacitación a todos los docentes a través de talleres, diplomados, maestría sobre estrategias lúdicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social en el alumnado, además, a través de estas se trabaja la inclusión educativa y con esto se sigue apostando a la Agenda 2030.

A los docentes:

Seguir realizando actividades lúdicas que permitan integrar a los padres para que sean impulsores del desarrollo cognitivo y social de sus hijos, adaptando esas actividades en horarios flexible y favorable para hacerlo parte en la elaboración de proyectos de aula en torno a la motivación e interés y su importancia en el aprendizaje.

Utilizar los comités de curso como puente para comunicar y trabajar el desarrollo cognitivo y la motivación en los alumnos.

Seguir innovando en la implementación de estrategias y herramientas lúdicas que le permitan enriquecer su quehacer pedagógico y mantener la motivación de los padres en el seguimiento de sus hijos.

Implementar proyectos de aula que le ayuden a mitigar las dificultades de aprendizaje y conductuales que se presentan en la misma por posible falta de motivación e interés en los alumnos.

Fortalecer la atención individual

A los Orientadores y Psicólogos

Continuar capacitándose y actualizándose en estrategias lúdicas que busquen siempre la motivación de los alumnos, ya que ellas juegan un papel fundamental en el trabajo con los alumnos.

Incluir siempre en su planificación, temas que impulsen la inclusión y el desarrollo general de las capacidades de los mismos.

Continuar el seguimiento individual

Aumentar el asesoramiento a las familias

A los padres madres y tutores:

Dar más seguimiento al proceso educativo de sus hijos en las aulas a través de visitas al centro

Integrarse a las actividades que organiza el centro educativo.

Fortalecer en casa las estrategias utilizadas por los docentes, apropiándose del tema y teniendo presente su responsabilidad en la educación de sus niños y niñas.

Fuentes bibliográficas

Amador (2009). El cuestionario en la investigación. Recuperado en:https://manuelgalan.blogspot.com/2009/04/el-cuestionario-en-la-investigacion.html

Andalucía, (2009). Lectura pictográfica y el desarrollo del lenguaje oral en los niños de Inicial 2 paralelo A de la Escuela Particular Nuestro Mundo Eco-Río. Tesis de Pregrado. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.

Arias (2020). Prevención de conflictos en el ámbito escolar. Obtenido de 20en%20el%20ámbito%20escolar.%20Programa%20Disfrutar%20la%20convivencia.pdf

Baque (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. Dominio de las Ciencias, 56-77.

Bharati, S. (2014). Teaching strategies used by secondary teachers in teaching English as a second language in rural Odisha. International Journal of Science and Research (IJSR). 3(6), 542-543

Bishop, (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.

Camacho, (2012). Las estrategias metodológicas. Santiago: Universidad de Chile

Candela y Benavides, (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. Rehuso, 5(3), 78-86. Recuperado de: https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684

Cano, Castillo, Casado y Ponce (2013). Estructura y organización de la Orientación Educativa. En R. C. (Coord.), Orientación y Tutoría con el Alumnado y las Familias (págs. 59-110). Madrid: Biblioteca Nueva

Castellar, (2015). Importancia del juego en la labor educativa. International Journal of Science and Research (IJSR). 3(6), 542-543

Chávez, P., Carbonell, V. y Coquelet, J. (2004). Debates estudiantiles. Manual de apoyo al estudiante. Santiago: Ministerio de Educación de Chile.

Corbalán (2015), Juegos Matemáticos para Secundaria y Bachillerato E. Síntesis. Madrid

Dávila, A. (2014) "Las perspectivas metodológicas cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales: debate teórico e implicaciones praxeológicas". Madrid: Síntesis.

De La Cruz et. Al. (2019). El Juego en el Desarrollo Intelectual de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-01. UTECO

El Instituto Nacional de Deporte Educación Física y Recreación (2008). Mexico.

Fabián (2012). Guía para la atención educativa al alumnado con discapacidad. México. D. F.

Figueroa (2003)**.** Técnicas e instrumentos para la recolección de información**.**

Fontalvo et. al. (2016). La lúdica como estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria, del centro educativo del Barrio Las Flores, Tamboril, Santiago

Freré y Solis, (2020). Materiales Didácticos Innovadores como Estrategia Lúdica para el desarrollo cognitivo de los estudiantes de secundaria. Milagro, Ecuador

García (2016). El desarrollo de la orientación educativa en el aprendizaje-servicio. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación Facultad de Formación de Profesorado y Educación Universidad Autónoma de Madrid

García et. al. (2019). Las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Psicomotricidad en el Nivel Inicial, Distrito Educativo 1602. UTECO

García y Molina (2015). Incidencia de la disciplina escolar en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos de 7º grado del centro escolar cantón calle real del municipio de ciudad delgado. El Salvador, C.A.: Ciudad universitaria, San Salvador.

Góngora y Cu-Balam (2007). El juego como expresión de libertad. México: Fondo de Cultura Económica. doi:No. 04; BF501, B3

González, Moreno, y Quintanar (2020). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. Avances en Psicología Latinoamericana. 32(2), 287-308.

H. Koontz, (2017). ¿Qué es la estrategia?./ Folletos Gerenciales, No8 1998, CCED, MES, La Habana Cuba

Heinsen (2015). Evaluación de la formación inicial docente en el Nivel Inicial en una Institución de Formación Docente de República Dominicana. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/362372/tmmhg.pdf?

Hernández, C. (2013). La orientación profesión grafica de los/as estudiantes de nuevo ingreso para optar por una carrera universitaria en el departamento de ciencias de la educación de la universidad de El Salvador. Obtenido de http://ri.ues.edu.sv/5449/1/La%20orientaci%C3%B3n%20profesiografica%20de

Hernández, Fernández y Baptista (2016), Metodología de la Investigación. México. 6ta edición. Mc Graw Hill.

Hernández, L. (2011). Conflicto sexo – género. Salamanca, España.

Hurtado, J., (2000), metodología de la investigación Holística. Sypal, Caracas.

Ibáñez y Gómez, (2005). El puzle, una técnica de aprendizaje cooperativo sencilla y gratificante para profesorado y alumnado". Alambique: Didáctica de las ciencias experimentales, Vol. 45 (pág. 27-33)

Jiménez, R. (2014). Educación pública en Costa Rica: políticas, resultados y gasto. Análisis Serie, 6.

Lara, (2022). Importancia del juego ajedrez para el desarrollo social. Obtenido de : https://www.elheraldodetabasco.com.mx/analisis/enroque-la-influencia-del-ajedrez-en-los-procesos-cognitivos.-pensar-antes-de-actuar-8720490.html#:~:text=El%20juego%20de%20ajedrez%20estimula,del%20individuo%20a%20su%20cultura.

León, G. (2015). La metodología activa en el proceso de enseñanza- aprendizaje y la fundamentación de los estilos de aprendizaje en las alumnas de magisterio de educación infantil. Obtenido de biblioteca.usac.edu.gt/tesis/29/29_0114.pdf

Martinez (2015). "Importancia de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para el desarrollo cognitivo. Venezuela.

Martínez y Gómez, (2010). La técnica puzle de Aronson: descripción y desarrollo. Consultado http://diversidad.murciaeduca.es/tecnoneet/2010/docs/jmartinez.df

Mayora (2013). Psicología de la familia. Una aproximación a su estudio. Editorial Félix Valera. La Habana. Cuba

Mena (2017). Estrategia metodológica para fomentar hábitos que impulsen una conducta positiva en los estudiantes del segundo año de la escuela de educación básica. Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13675/1/ups-ct006938.pdf

Méndez (2017). El juego como estrategia para la construcción del pensamiento lógico matemático en estudiantes del liceo Don Soto, Santiago

Minera y Torres (2017). El juego como estrategia para el aprendizaje social en el aula. Mexico

MINERD (2017). El Apoyo psicopedagógico en los centros educativos. Santo Domingo

MINERD, (2011). Bases de la actualización y revisión curricular. Santo Domingo.

MINERD. (2016). Bases de la Revisión y Actualización Curricular. Santo Domingo, D.N.

MINERD. (2017). El Apoyo psicopedagógico en los centros educativos. Santo Domingo. D.N.

Mora y Rodríguez (2016). La actividad lúdica como estrategia para el desarrollo social de los alumnos". Los arrayanes de la ciudad de Ibagué.

Morales (2018). Estrategias pedagógicas en con énfasis en lúdica. Universidad del Tolima

Muñoz (2017). El psicopedagogo como mediador del proceso enseñanza-aprendizaje, una mirada desde los programas de Integración en Chile. Obtenido https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/406144/Tesi_Nancy_Veronica_Tello.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Navarro (2016). Familias con personas discapacitadas: características y fórmulas de intervención. Valladolid: Junta de Castilla y León

Navarro, J. (2014). Definicion ABC. Obtenido de https://www.definicionabc.com/?s=Edad

Nieto,(2007). El Dibujo infantil y el Niño/a. Innovación y Experiencias Educativas, 45, 1-8.

Nolasco (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los alumnos de secundaria,

Orjales, I. (2005). Déficit de atención con hiperactividad. Manual para padres y educadores. Madrid: CEPE.

Orozco (2016). Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo. Bogotá.

Ovejero, (2009). El aprendizaje cooperativo, una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional. Barcelona: PPU – Promociones y Publicaciones Universitarias

Palella y Martín (2010). Tipo de investigación. Editorial Mc Graw Hill. México.

Peralta, A. (2013). Importancia de la educación socioemocional en el jardín de infantes. Buenos Aires:

Pérez y Gardey (2017). Definición de escolarización - Qué es, Significado y Concepto. Obtenido de https://definicion.de/escolarizacion/

Puleo, (2012). La Evolución del Dibujo Infantil. Una Mirada desde el Contexto Socio- cultural Merideño. Educere, 53, 157-170.

Ramírez (2016). Convivencia escolar en instituciones de educación secundaria: un estudio transcultural desde la perspectiva estudiantil. Obtenido de https://eprints.ucm.es/40428/

Ramírez y Torres (2013). Percepción del orientador escolar por la comunidad educativa. Obtenido de http://www.redalyc.org/html/3498/349852058039

Real Academia Española (2005). Definición de actividad. https://www.euroinnova.edu.es/blog/definicion-de-estrategia-de-ensenanza

Real Academia Española (2005). Definición de característica sociodemográficas. https://www.euroinnova.edu.es/blog/definicion-de-estrategia-de-ensenanza

Real Academia Española (2015). Definicion de características sociodemograficas

Real Academia Española (2017). Definición de docente. https://www.euroinnova.edu.es/blog/definicion-de-estrategia-de-ensenanza

Real Academia Española (2018). Definición de estudiante. https://www.euroinnova.edu.es/blog/definicion-de-estrategia-de-ensenanza

Revista Valenciana, (2020). El desarrollo cognitivo del ser humano. https://invanep.com/blog_invanep/desarrollo-cognitivo-del-ser-humano

Rivadeneira, G. (2013). Incidencia de las familias disfuncionales en el proceso de la formación integral de los niños. Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6086/1/ups-ct002821.pdf

Rodríguez Peñuelas, (2008). Metodología de la investigación Holística. Sypal, Caracas.

Rodríguez, /2019). La lúdica estrategia fundamental para el desarrollo integral de los alumnos.

Romero. (2022). Estrategias de aprendizaje según ramas de conocimiento en estudiantes universitarios en modalidad online. Educatio Siglo XXI, 40(2), 147-168. https://doi.org/10.6018/educatio.471651

Ruiz, (2005). Defincion de lúdica. Folletos Gerenciales, No8 1998, CCED, MES, La Habana Cuba

Salazar, (2019). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en primaria. Lima, Peru

San Feliciano, (2018). Diseños de investigación: enfoque cualitativo y cuantitativo. Revista; La mente es maravillosa.

Sánchez (2021). El desarrollo psicosocial de los niños y niñas de la escuela Universidad Nacional de Loja

Santoyo (2017). Benficios del juego monopolio en la escuela. Obtenido de: https://www.wikiduca.com/blog/beneficios-del-monopoly-para-los-ninos

Sepúlveda, (2018), La lúdica como estrategia para desarrollar habilidades cognitivas y del lenguaje, en el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar. Universidad Central del Este, UCE

Suero (2011). Estrategia de Apoyo a la Orientación Vocacional. Santo Domingo, República Dominicana.

Teach, (2015). El lenguaje verbal como parte del desarrollo integral del niño. En El lenguaje verbal del niño: ¿cómo estimular, corregir y ayudar para que aprenda a hablar bien? (págs. 74-75). Lima.

Tobón, (2017). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. Interdisciplinaria, 31(1), 39-55.

Toledo (2019). Técnicas lúdicas y su importancia en el desarrollo social de los estudiantes. Universidad Central del Este, UCE.

Torres (2016). Guía de estrategias psicopedagógicas para mejorar la adaptación escolar de los niños y niñas con retraso mental leve. Obtenido de http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1878/2/unach-ip-emip-2016-anx-0007.1.pdf

Vaivasuata, A. (2014). Diferencia. Obtenido de http://diferenciaentre.info/diferencia-entre-rural-y-urbano/

Vallejo. (2013). Pictogramas para mejorar la comprensión lectora de textos narrativos en educación primaria. UCV-HACER, 2(2), 87. Obtenido de http://www.redalyc.org/pdf/5217/521752181010.pdf

Vélez (2008). Uso de recursos educativos abiertos para mejorar los procesos atención y concentración y optimizar el aprendizaje.

Vera, (2017). Importancia de las actividades recreativas para padres. https://www.efdeportes.com/efd182/la-escuela-y-la-familia-agentes-motivadores.htm

Villalba y Espert, (2014). Estrategias pedagógicas en con énfasis en lúdica. Universidad del Tolim

Zamora (2014). Intervención efectiva del orientador en alumnos de bachillerato en el desarrollo de la competencia comunicativa. Obtenido de https://repositorio.itesm.mx/.../Carmen_Guadalupe_Zamora_Ramírez_.pdf?

Anexos

Cuestionario de recogida de datos

REPÚBLICA DOMINICANA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ORIENTACIÓN

Cuestionario para ser aplicado a docentes y orientadores

El siguiente instrumento tiene como finalidad, recoger informaciones para la realización de nuestra tesis titulada **"Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-01"**. **Año escolar 2022-2023.** La misma nos permitirá optar por el título de licenciada en Educación Mención Orientación Escolar. Favor llenar con honestidad las informaciones suministradas ya que las mismas se manejarán de manera confidencial. Agradecemos su colaboración para cumplir nuestro objetivo.

SECCIÓN I: DATOS Socio-Demográficos

¿Entre que rango oscila su edad?

a) Menos de 20 años b) De 21 a 30 c) 31 a 40 d) 41 a 50 e) Más de 50

2) ¿Cuál es su sexo?

a) Masculino b) Femenino

3) **¿Qué tiempo tiene en servicio**

a) De 0 a 5 años b) De 6 a 10 meses c) De 10 a 15 d) 15 0 mas

4. Nivel academico

a) Técnico b) Licenciatura c) Especialidad d) Maestría e) Doctorado

SECCION II: Actividades lúdicas

1. ¿Implementan los docentes el juego como actividad lúdica para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes?

   a) Siempre
   b) Casi siempre
   c) A veces
   d) Nunca

2. ¿Cuál o cuáles de las siguientes actividades lúdicas realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno?

   i) Juegos de roles
   j) Adivinanzas
   k) Dramatización
   l) Dibujos
   m) Debates
   n) Canciones
   o) Competencias entre equipos
   p) Celebración de efemérides

3. ¿Cuál o cuáles de las actividades antes descriptas le han dado mejor resultados para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno?

   a) Juegos de roles
   b) Adivinanzas
   c) Dramatización
   d) Dibujos
   e) Debates
   f) Canciones
   g) Competencias entre equipos
   h) Celebración de efemérides

SECCION IIl: Estrategias psicopedagógicas para apoyar a los docentes en el trabajo del desarrollo cognitivo y social de los alumnos

1- ¿Cuál o cuáles de las siguientes estrategias psicopedagógicas implementan las orientadoras para apoyar a los docentes en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes?

   a) Acompañamiento en el aula
   b) Lecturas de reflexión
   c) Trabajo en equipo
   d) Orientación individual
   e) Adaptaciones curriculares
   f) Dinámicas de crecimiento personal
   g) Seguimiento
   h) Monitoreo

2 ¿Con que frecuencia implementan las docentes orientadoras estas estrategias?

   a) Siempre
   b) Casi siempre
   c) A veces
   d) Nunca

1. ¿Cuál o cuáles de las estrategias psicopedagógicas antes señaladas implementan las orientadoras con mayor frecuencia para apoyar a los docentes en el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes?

   a) Acompañamiento en el aula
   b) Lecturas de reflexión
   c) Trabajo en equipo
   d) Orientación individual
   e) Adaptaciones curriculares
   f) Dinámicas de crecimiento personal
   g) Seguimiento
   h) Monitoreo

SECCION IV: Recursos lúdicos para trabajar el desarrollo cognitivo y social

1. ¿Cuál o cuáles de los siguientes juegos utiliza el docente como recurso lúdico para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno?

    a) Rompe cabezas
    b) Monopolio
    c) Cartas
    d) Domino
    e) Ajedrez
    f) Parche
    g) Pictograma

2. ¿Con que frecuencia utilizan estos recursos lúdicos los docentes?
    a) Siempre
    b) Casi siempre
    c) A veces
    d) Nunca

SECCION V: Actividades para integrar los padres

1. ¿Participan los padres en alguna actividad para apoyar a sus hijos en el desarrollo cognitivo y social?
    a) Siempre
    b) Casi siempre
    c) A veces
    d) Muy rara vez
    e) Nunca

1. ¿Cuál o cuáles de las siguientes actividades se realizan en el centro para integrar a los padres en el trabajo del desarrollo cognitivo y social del alumno?

    a) Visitas domiciliarias
    b) Tarde de deporte
    c) Actividades recreativas en familia
    d) Talleres
    e) Celebración de efemérides
    f) Espacio reflexivo
    g) Socialización de videos
    h) Excursiones familiares

2. ¿Cuál o cuáles de las actividades antes señaladas se realizan en el centro con mayor frecuencia para integrar a los padres?

    i) Visitas domiciliarias
    j) Tarde de deporte
    k) Actividades recreativas en familia
    l) Talleres
    m) Celebración de efemérides
    n) Espacio reflexivo
    o) Socialización de videos
    p) Excursiones familiares