

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 16-07.

Sustentado por:

Claudia Osairis Mosquea Rosario
Milagros Altagracia Ureña Polonia
Génesis Concepción

Asesorado por:

Judys Magdalena Peralta M. A.

Cotuí, Prov. 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 16-07.**

Índice

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.....	6
1.2.Planteamiento del problema	8
1.2.1.Formulación del problema.....	9
1.2.2.Sistematización del problema.....	9
1.3.Justificación	9
1.4.Objetivos.....	11
1.4.1. Objetivo General.....	11
1.4.1. Objetivos Específicos.....	11
1.4.Operacionalización de las variables.....	12
1.5.Alcance y límite.....	13
CAPÍTULO II:REVISIÓN DE LA LITERATURA	14
2.1.Marco contextual	14
2.1.1. Historia del Municipio de Villa La Mata.....	14
2.1.2.Historia del Distrito Educativo 16-07	15
2.1.3.Historia del Centro Educativo Miguel Ángel García Viloria.....	16
2.1.4.Historia del Centro Educativo Fello Santos.....	18
2.2.Marco Conceptual.....	19
2.3. Marco Teórico	20
2.3.1. Características sociodemográficas.....	20
2.3.2. Estrategias pedagógicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social	22
2.3.2.1. Estrategias Cognitivas.....	23
2.3.2.2. Estrategias Meta-cognitiva.....	23
2.3.2.3. Estrategias Lúdicas.....	23
2.3.2.4. Estrategias Tecnológicas.....	24
2.3.2.5. Estrategias socio-afectiva.....	24
2.3.2.6. Trabajo en equipo.....	25
2.3.2.7. Exposición.....	25

2.3.2.8. Mapas mentales.....	26
2.3.2.9. Cuestionario.....	26
2.3.2.10. Lectura comprensiva y reflexiva.....	26
2.3.3. Juegos educativos para trabajar el desarrollo cognitivo y social.....	27
2.3.3.1. Juegos de roles.....	27
2.3.3.2. Adivinanzas.....	28
2.3.3.3. Dramatización.....	28
2.3.3.4. Dibujos.....	29
2.3.3.5. Debates.....	29
2.3.3.6. Canciones.....	30
2.3.4. Recursos lúdicos que se utilizan en el aula para trabajar el desarrollo cognitivo y social.....	30
2.3.4.1. Los Rompe cabezas.....	31
2.3.4.2. El Monopolio.....	32
2.3.4.3. Juegos de Cartas.....	33
2.3.4.4. Juego de Domino.....	33
2.3.4.5. Ajedrez.....	34
2.3.5. Actividades lúdicas para integrar los padres al proceso enseñanza-aprendizaje.....	35
2.3.5.1. Tarde de deporte familiar.....	36
2.3.5.2. Actividades recreativas en familia.....	36
2.3.5.3. Talleres para padres.....	37
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	39
3.1. Diseño y tipo de Investigación	39
3.2. Enfoque y método la investigación	40
3.3. Técnicas e instrumento de recolección de datos.....	40
3.3.1. Descripción del instrumento	41
3.4. Confiabilidad y validez de los instrumentos	41
3.5. Población y Muestra	41
3.6. Procedimientos	42
3.7. Técnica y análisis de los datos.....	42
CAPÍTULO IV:PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	43
CAPITULO V:ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	49
Conclusiones.....	52
Recomendaciones.....	52
Fuentes bibliográficas	
Anexos	

Lista de gráficos

Gráfico No.1: Distribución de los resultados en torno al Sexo de las personas entrevistadas.

Gráfico No. 2: Distribución de los resultados conforme al rango de edades de los entrevistados.

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 cuáles cuál de las siguientes estrategias pedagógicas implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

Gráfico No.6: Distribución de los resultados con relación a con qué frecuencia implementan los docentes, estrategias para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

Gráfico No.7: Distribución de los resultados con relación a, si implementan los docentes el juego como actividad lúdica para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

Gráfico No.8: Distribución de los resultados con relación cuál o cuáles de los siguientes juegos didácticos realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno.

Gráfico No.10: Distribución de los resultados referente a cuál o cuáles de los siguientes recursos lúdicos utiliza el docente para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno

Gráfico No.11: Distribución de los resultados referente a, con qué frecuencia utilizan estos recursos lúdicos, los docentes.

Gráfico No.12: Distribución de los resultados relacionado a, si participan los padres en alguna actividad lúdica para apoyar a sus hijos en el desarrollo cognitivo y social.

Gráfico No.13: Distribución de los resultados relacionado 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.

Hoja de Evaluación

Título: Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.

Por: Claudia Osairis Mosquea Rosario, Milagros Altagracia Ureña Polonia y
Génesis Concepción

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

Judys Mag. Peralta 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:

Claudia Osairis Mosquea Rosario

Milagros Altagracia Ureña Polonia

Génesis Concepción

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 Judys Magdalena Peralta 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.

Los sustentantes

Claudia Osairis Mosquea Rosario
Milagros Altagracia Ureña Polonia
Génesis Concepción

Dedicatorias

A Dios: Por haberme dado la oportunidad nacer, crecer y de adquirir la sabiduría, perseverancia, y sobre todo los conocimientos que contribuyeron a tan importante logro.

A ti madre mía: Ordaliza Rosario Rijo, por ser mi ejemplo a seguir, gracias a su amor, comprensión, dedicación y apoyo durante todos estos años. Sin ti nada de esto hubiese sido posible, ya que eres el motor que me impulsó a seguir adelante, enseñándome que lo sueños si se cumplen, hoy podemos decir que lo logramos juntas. ¡TE AMO MAMI!

A mi padre: Isidro Mosquea Rodríguez, quien siempre me demostró su amor y apoyo, gracias por confiar y creer en mí. ¡TE AMO PAPI!

A Dominga Santo Del Rosario: Por ser mi segunda madre, quien estuvo presente en cada momento de mi vida, brindándome amor, dedicación y tus sabios consejos que fueron los precursores para culminar una etapa más de mi vida. Te adoro mami Nena.

A mi amado esposo: José Alfredo Mena Mendoza, quien estuvo conmigo, apoyándome, impulsándome a seguir adelante, siempre confiaste en mis capacidades, recordándome, la frase que dice; “Dios les da las peores batallas a sus mejores guerreras”. Esto me dio fuerza para no rendirme nunca. TE AMO.

A mis familiares: En especial a Claudio Rosario, Ignacio Santos, Marleni Rosario, Claribel Reinoso, Armando Rosario, Mario Rosario, Elisaury Rosario, Santa Rosario y Ana Felicia Reynoso, por todo su apoyo y demostración de cariño durante este proceso.

Para lograr una meta se necesita de una mano amiga, tuve el privilegio de contar contigo Rosmairy Paola Nuñez Sosa, compartimos juntas momentos difíciles, pero también felices como este.

A nuestra casa de estudio (UTECO) y con ella a profesoras tan extraordinarias como son: Judys Magdalena Peralta y Agustina de la Cruz, por facilitarnos sus grandes conocimientos durante todo el proceso.

Haz de tu vida un sueño y de tu sueño una realidad.

Claudia Osairis Mosquea Rosario

Dedicatorias

A Dios: Por la oportunidad de lograr mi meta propuesta. Y darme siempre las fuerzas para nunca rendirme y seguir adelante.

A mis padres: Felix Ureña y Luz Maria Polonia, que desde el cielo me han ayudado a continuar este arduo camino. A ustedes les dedico este importante logro.

A mis hijos: Kelvin, Darlin, Freilin y Sujeiris, por ser el motor que me impulsan a seguir cada día, especialmente a Sujeiris quien ha sacrificado muchas cosas para que yo pueda culminar mi carrera con éxito.

A mi esposo: Antonio Alberto, por su comprensión, ayuda incondicional y apoyo de todas las maneras humanamente posible.

A mi familia: Por creer en mí, especialmente a mi hermana Nancy quien siempre me ha dado ánimo, apoyo y esperanza.

Agradezco al Lic. Jorge Luis Sánchez, quien se ha convertido en un hijo más para mí, gracias por apoyarme de todas las maneras posibles.

Al señor Isidro Rosario, quien siempre ha mostrado interés por mi superación, quien para mi es más que un cuñado y a quien admiro mucho.

Por último y no menos importante al equipo de gestión de Nuestra alta casa de estudios **UTECO** en especial a mamá Agustina De La Cruz y a la maestra Judys Peralta, entre otros.

Milagros Altagracia Ureña Polonia

Dedicatorias

A Dios: Por darme la oportunidad de poder alcanzar mi sueño. Dios mío, tu bondad tan infinita hacia mí no tiene precio. Con este logro la vida me enseñó que con esfuerzo y dedicación todo es posible, gracias Dios por iluminar mi camino y a pesar todos los obstáculos, que pudieron aparecer en todo este transcurso, tú me ayudaste a seguir adelante y a poder lograr este sueño que tanto anhelaba en mi vida.

A mis padres: Lorenzo Marte y Bárbara Concepción, por traerme a este mundo y por todo el apoyo que me han dado en todo el transcurso de mi carrera. Son indispensable en mi vida, fueron el motor para seguir cada día hacia delante y poder lograr mi sueño.

A Mi abuelo: Lucas Evangelista Rincón, que siempre ha estado ahí para mí, apoyándome en todo lo que sea posible para que culminar mi carrera con bien.

A mis hermanos: María Magdalena, Noelia Altagracia, María Rosalba y Lorenzo, por ser los mejores hermanos del mundo, tuve la suerte que Dios me permitiera tenerlo a ustedes como hermanos, son parte de mí y están en lo más profundo de mi corazón. Gracias por su presencia, respaldo y cariño, siempre me impulsaron para salir adelante. Este logro también es de ustedes.

A cada una de esas personas que siempre me impulsaron para seguir con mis estudios y que pudiera lograr mi sueño, en especial a; Darissa Elixandra Santos y Winifer Jiménez Sosa.

A nuestra **UTECO**, y en especial a nuestras excelentes maestras **Agustina de la Cruz** y **Judys Magdalena Peralta**, por nutrirnos de sus grandes conocimientos.

Génesis Concepción

RESUMEN



TÍTULO:

Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.

Sustentado por:

Claudia Osairis Mosquea Rosario
Milagros Altagracia Ureña Polonia
Génesis Concepción

Asesorado por:

Judys Magdalena Peralta 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 16-07”. 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 de los centros educativos Miguel Ángel García Viloria y Fello Santo, Distrito Educativo 16-07. Los resultados de dicha investigación fueron los siguientes:

Se encontró que el 69% de población encuestada fue de sexo femenina y oscila entre 30 a 40 años de edad. En relación a los años en servicios, el 42 % tiene en servicio de 6 a 10 años y el 36% llevan en servicio de 10-15 años y la mayoría de los docentes entrevistados han alcanzado una licenciatura. Se identificó que las estrategias pedagógicas que implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos son: la estrategia de exposición, el debate, trabajo en equipo, las estrategias metacognitivas, tecnológicas y lúdicas.

Se verificó que los docentes casi siempre implementan juegos como actividades lúdicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. Los tipos de juegos educativos que utilizan son: la Dramatización, el dibujo, las canciones, los debates y juegos de roles. Además, los docentes siempre utilizan recursos lúdicos para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos y estos recursos lúdicos son: el parche, el rompecabezas, el monopolio, las cartas y el ajedrez.

Se identificó que las actividades lúdicas que se realizan en el centro para integrar a los padres son: talleres, espacio reflexivo, celebración de efemérides, tardes de deportes con los padres, actividades recreativas y excursiones familiares. Sin embargo, los padres es a veces que participan todos en dichas actividades. 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 a través del juego, los estudiantes estén más motivados y muestran más interés en las actividades que les proponen, atienden con más atención a las instrucciones de sus docentes, están más dispuestos a tomar apuntes, trabajan con mayor diligencia, con mayor seguridad en sí mismos y realizan mejor las tareas propuestas.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1.Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

En el ámbito internacional se consultó el estudio realizado por Mora y Rodríguez (2014), “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.

Gómez et. al. (2015), Realizaron 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 (Gómez et. al.,2015)

Romero et. al. (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.

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 (Espinoza, 2017)

Minera y Torres (2017), “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.

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, (2018), “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 1º 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.

1.1.2. Antecedentes Nacionales

En el ámbito nacional se consultó el trabajo de grado realizado por Sepúlveda, (2014),” 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.

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 desarrollar 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 arrojados 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.

Rodríguez, (2019), “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 (Rodríguez, 2019)

1.1.3. Antecedentes Locales

En el ámbito local se consultó el trabajo de; De La Cruz et. al. (2019), 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.

Esta investigación correspondió al diseño no experimental, y de tipo descriptivo, es descriptivo porque en el mismo los fenómenos se presentaron tal y como suceden en el contexto en que se desarrolla. El enfoque investigativo de este estudio es mixto, según la definición de cada categoría. Este estudio llegó 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 (De La Cruz et. al. 2019).

García et. al. (2019). “Las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Psicomotricidad en el Nivel Inicial”, Distrito Educativo 1602. Universidad 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 los 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 postural, equilibrio, coordinación, mejora de la creatividad y la expresión de una forma general y reafirma su auto concepto y autoestima.

1.2. Planteamiento del problema

La lúdica, es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del estudiante, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollará su aspecto motriz, sino que además incrementará su capacidad intelectual, social, moral y creativa. La formación que se le da al estudiante debe ser en un entorno actualizado donde promueva el interés del mismo, sin caer en el desinterés, así mismo ayudar al desarrollo creativo, llegar a tener una educación interactiva donde el estudiante sea el protagonista en el momento de la participación, promoviendo de esta forma su capacidad social en el entorno educativo.

Se considera que los docentes deben realizar actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los alumnos, que permitan generar un proceso de cambio a partir de la implementación de actividades que despierten el interés y la motivación de toda la comunidad educativa. Por consiguiente, es posible que los docentes de los centros educativos Miguel Angel Garcia Vilorio y Fello Santos del Distrito 16-07, no estén realizando actividades lúdicas pertinentes para el desarrollo cognitivo y social del alumno, y esto provocar dar rienda suelta a su imaginación y capacidad creadora; práctica que provocan en el alumno la falta de interés hacia la actividad escolar.

De seguir con estas estrategias tradicionales podría provocar en los estudiantes desinterés, desmotivación, poco desarrollo cognitivo y sobre todo no deficiencias en habilidades sociales. 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 el desarrollo cognitivo y social en los estudiantes

En tal sentido, 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. (Góngora y Cu-Balam (2007)

Ante esta situación, se realiza la presente investigación para sensibilizar a la comunidad educativa a que contribuya con su desempeño, poniendo en práctica las actividades lúdicas en las diversas estrategias pedagógicas realizadas. 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 16-07?

1.2.2. Sistematización del problema

1. ¿Cuáles son las características sociodemográficas de los docentes bajo estudio, del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07?
2. ¿Cuáles estrategias pedagógicas implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07?
3. ¿Cuáles tipos de juegos educativos realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07?
4. ¿Cuáles recursos lúdicos utilizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07?
5. ¿Cuáles actividades lúdicas realizan las orientadoras para integrar a los padres en a trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes de secundaria, Distrito Educativo 16-07?

1.3. Justificación

Una actividad lúdica en el proceso educativo, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida del alumnado. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido y a la creatividad humana en todos sus sentidos y facetas, donde los sujetos que participan lo hacen desde una afectividad que los moviliza en su actividad.

En este sentido, Góngora y Cu-Balam (2007), expresan que, al emplearse estrategias lúdicas los alumnos mejoran sus relaciones humanas y sociales con sus compañeros; asimismo estos autores señalan que los alumnos se sienten motivados en clases debido a que se encuentran en un ambiente dinámico, divertido y participan en el desarrollo de todas las actividades pedagógica.

Se considera el juego como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje. El juego es esencial el desarrollo y crecimiento mental, tanto para el niño como el adolescente, ya que le permite adquirir un papel importante de complementación en sí mismo. Por esa razón es importante que desde el primer contacto del niño en la escuela encuentre mayores posibilidades para el desarrollo de su personalidad. Es por ello, que los docentes deben integrar en su práctica pedagógica actividades lúdicas que permita el desarrollo de todas la habilidades y competencias del alumno, para intervenir en la dinámica social que los rodea, y así, satisfacer sus necesidades e interés propia de salud, actividad física, afecto, comprensión, participación e integración social, inquietudes, manipulación y creación (Castellar, 2015)

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 este trabajo, ya que, con el mismo, se pretende crear conciencia educativa, y para ello es necesario que los directivos, docentes, padres de familia y niños, interioricen e integren la importancia de 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. Objetivo General

Determinar las Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.

1.4.1. Objetivos Específicos

1. Constatar las características sociodemográficas de los docentes bajo estudio del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.
2. Identificar las estrategias pedagógicas que implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.
3. Verificar los tipos de juegos educativos que realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.
4. Analizar los recursos lúdicos que utilizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.
5. Identificar las actividades lúdicas que realizan las orientadoras para integrar a los padres en a trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.

1.4. Operacionalización de las variables

Sistematización del problema	Objetivos	Variables	Indicadores
¿Cuáles son las características sociodemográficas de los docentes bajo estudio del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07?.	Constatar las características sociodemográficas de los docentes bajo estudio del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.	Características Sociodemográficas	Edad Sexo Nivel academico Función Laboral Tiempo en servicio
¿Cuáles estrategias pedagógicas implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07?.	Identificar las estrategias pedagógicas que implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.	Estrategias pedagógicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social	a) Estrategias Cognitivas b) Estrategias Meta-cognitiva c) Estrategias Lúdicas d) Estrategias Tecnológicas e) Estrategias socio-afectiva f) Trabajo en equipo g) Exposición h) Mapas mentales, i) Cuestionario
¿Cuáles tipos de juegos educativos realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07?.	Verificar los tipos de juegos educativos que realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.	Tipos de juegos educativos	a) Juegos de roles b) Adivinanzas c) Dramatización d) Dibujos e) Canciones f) Debates g) Pictogramas
¿Cuáles recursos lúdicos utilizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07?.	Analizar los recursos lúdicos que utilizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.	Recursos lúdicos	a) Rompe cabezas b) Monopolio c) Pelotas d) Cartas e) Domino f) Ajedrez g) Parche

¿Cuáles actividades lúdicas realizan las orientadoras para integrar a los padres en a trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07?	Identificar las actividades lúdicas que realizan las orientadoras para integrar a los padres en a trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07.	Actividades lúdicas para integrar los padres	a) Tarde de deporte b) Actividades recreativas en familia c) Talleres d) Celebración de efemérides e) Espacio reflexivo f) Socialización de videos g) Campamentos familiares h) Excursiones familiares i) Competencias.
--	--	--	---

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 16-07

Delimitación espacial: Esta investigación se llevó a cabo en los centros educativos Miguel Ángel García Vilorio y Fello Santo, Distrito Educativo 16-07.

Delimitación temporal: La investigación comprendió el periodo Marzo-julio del 2023.

Alcance investigativo: Esta investigación tuvo como objetivo determinar las Actividades Lúdicas que Implementan los Docentes Para el Desarrollo Cognitivo y Social de los Estudiantes del Nivel Secundario, Distrito Educativo 16-07

CAPÍTULO II: REVISIÓN DE LA LITERATURA

Introducción

En este capítulo se describen los aspectos más relevantes relacionados con las variables que forman parte de este estudio tomando en consideración las diferentes teorías que tratan acerca del tema que son analizadas por los autores e investigadores que están en el desarrollo del marco teórico del presente estudio.

2.1.Marco contextual

2.1.1. Historia del Municipio de Villa La Mata

Villa La Mata es un Municipio de la República Dominicana, que está situado en la provincia de Sánchez Ramírez. Son sus límites al Norte, Las Guáranas y Pimentel, al Sur Cotuí, al Este Cotuí y al Oeste Fantino y Cotuí.

A partir de la inauguración de los canales de riego, en los primeros años de la década de 1950, como consecuencia del surgimiento de una superproducción de arroz en esta zona; es cuando se inicia a la vez un acelerado desarrollo económico, lo que da lugar a una masiva inmigración, se establece en esta zona una cantidad considerable de habitantes procedentes de las regiones Sur y Noroeste del país.

En lo que respecta a su relieve, ocupa un territorio llano casi en su totalidad. Estas llanuras son el resultado de la cercanía al río Yuna por el efecto de sus crecidas. En la zona urbana la mayor depresión que existe es la zona conocida como La Joya, nombre referente a la mayor cañada del Yuna.

El suelo que predomina en el municipio es el tipo arcillo-limoso, principalmente toda la franja arrocera. Sin pasar desapercibido el litoral del río Yuna, cuya textura y estructuras son distintas; compuesto básicamente por partículas finas de limo y arena.

El clima de esta región es característico de su relieve y régimen de lluvias. Le envuelve el microclima tropical húmedo con un régimen promedio aproximado de 1,600 mm al año.

2.1.2. Historia del Distrito Educativo 16-07.

El Distrito Educativo 16-07, ubicado en el Municipio de Villa La Mata, Prov. Sánchez Ramírez., fue fundado el 02 de Julio del 2015 la alcaldía municipal de Villa La Mata, dirigida por el Dr. Víctor Alberto Gomera García y la asociación de profesores (ADP) seccional Villa La Mata dirigida por el Lic. Rafael Aracena, las organizaciones religiosas y las organizaciones sociales sometieron un proyecto sobre la creación del Distrito Educativo 16-07 dirigido al ministro de educación Carlos Amarante Baret.

Como objetivo general interponen la creación del Distrito Educativo 16-07 de Villa La Mata, mediante un proceso de diálogo concertación, entre diferentes actores sociales, políticos y religiosos de la comunidad educativa de este municipio; ya que, como resultado esperamos en primer lugar el descongestionamiento de los distritos educativos 16-01 de Cotuí y 16-02 de Fantino, ayudar en los acompañamientos pedagógicos de los centros educativos para mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes, crear nuevos espacios de innovación pedagógicos y descentralización del sistema educativo.

La actual gestión ha dado señales claras para el mejoramiento de la educación, por lo tanto, las clases sociales del municipio de Villa La Mata y de la Provincia Sánchez Ramírez, plenamente convencidos de que existen todas las condiciones para iniciar un proceso sostenible que culmine con la creación de un nuevo Distrito Educativo en la Dirección Regional No.16 de Cotuí.

Luego de ser una nueva creación Distrital, el MINERD llama a concurso para directores Regionales y Distritales en donde concursaron varios docentes postulantes al cargo, aprobando al concurso Julissa Pérez Suero, Jhoselyn Adames Adames, Rafael Aracena y Marcos Antonio Amparo Rondón.

Al mes de haber sido designada la directora regional 16, Johanna del Carmen Ramírez, quien también concursaba para la Dirección Regional junto con los tres postulantes Distritales; procedió a la conformación de la terna para elegir quien sería el/la incúmbete del Distrito Educativo 16-07.

El 25 del mes de marzo del año 2018, por medio de una orden departamental, fue designado el licenciado Marcos Antonio Amparo Rondón como director del Distrito Educativo 16-07 de Villa La Mata y con él, la creación de ese distrito educativo para dicho municipio. Cabe señalar, que el actual director de dicho distrito es el Profesor Nicolás Regalado.

Misión.

Garantizar la calidad del servicio educativo y sus resultados mediante el acompañamiento, seguimiento y supervisión de la gestión de los centros educativos de esta jurisdicción, el involucramiento de la comunidad en el logro de objetivos y el desarrollo del entorno.

Visión.

Ser reconocidos por nuestra contribución al desarrollo local, mediante la presentación de un servicio educativo de calidad, coherente con las características del área geográfica, las necesidades y aspiraciones de esta comunidad.

Valores.

- Identidad
- Justicia
- Equidad
- Calidad y búsqueda de experiencia
- Compromiso
- Responsabilidad
- Desarrollo Integral.

2.1.3. Historia del Centro Educativo Miguel Ángel García Viloría

El centro educativo Miguel Ángel García Viloría se encuentra ubicado en la calle Eugenio María de Hostos, en el Municipio de Villa La Mata, provincia Sánchez Ramírez. Su fundación data de 1979 y utilizaba como sede una parte de la Escuela Primaria La Mata, donde sólo existían 4 aulas y una matrícula de 120 estudiantes, los cuales procedían de las localidades aledañas como Angelina, La Soledad, La Bija, Los Corozos y La Mata, siendo su director Bienvenido Moronta.

En el 1982 se da comienzo al plantel que aloja dicho centro, fue inaugurado el 1 de febrero de 1987 con el nombre de Liceo Dr. Miguel Ángel García Viloría, dirigido por la profesora Angela Adames de Otáñez. Desde 1988 este centro ha brindado un servicio importante al graduando a más de 6,000 bachilleres, con gran capacidad para continuar sus estudios superiores e insertarse a la vida productiva de su comunidad, región o país.

Fueron sus fundadores la Licda. Angela Adames de Otáñez, quien lo dirigió desde el año 1988 hasta el año 2008, el Licdo. Salvador Gomera, la Ing. Marilyn Díaz, el Agron. Andrés Brito, el Licdo. Alejandro Reglado, el Ing. Antonio Brito, el Prof. Víctor Rubén Adames y Armando Diplán, entre otros.

En la actualidad el centro implementa un conjunto de programas y proyectos que redundará en mejores niveles de vida de sus egresados y la calidad de la educación que se imparte en dicho centro.

Misión

Ofrecer servicios de educación secundaria en tanda de jornada escolar extendida, con el objetivo de contribuir a la formación de vida productiva de su comunidad, la región y el país, de forma competitiva, siempre dispuesto a construir conocimientos, habilidades y actitudes bajo el lema "enseñar es lograr el desarrollo del individuo en todas sus dimensiones".

Visión

El Centro Educativo Dr. Miguel Ángel García Viloría pretende presentarse como una institución que busca el mejoramiento de la calidad de la educación que ofrece, basada en una buena gestión y funcionamiento del centro a través de todos los factores de la colaboración que intervienen en el proceso y desarrollo del accionar en dicho centro.

Valores

Respeto a la vida y la convivencia, calidad en la educación que ofrecemos, promoción de la educación de los diferentes actores para lograr la construcción de sus propios conocimientos, formación de sujetos abiertos a los cambios que exigen los nuevos tiempos. Fomentos de los valores éticos, morales, jurídicos y patrióticos.

2.1.4. Historia del Centro Educativo Fello Santos

El liceo Fello Santos tuvo su origen en el mes de agosto del año 1985 motivado por la necesidad de muchos jóvenes carente de recursos económicos para desplazarse a la Mata o Cotuí a realizar su bachillerato. Fue por esta razón que un grupo de hombres y mujeres aunaron esfuerzos para que el mismo fuera una realidad que conllevara al desarrollo de la comunidad.

Sus fundadores fueron Ramón Rodríguez, Daniel Grullat, Juana Francisca, Yocelyn Reinoso, Eugenio Estévez, German Antonio, Tomas Heredia, Fabio Restituyo, Lucas Martes, Antonio Ortega, Andrés Ledesma, Roselio Morales, Gertrudis Reyes, Salustiana Guzmán, Ana Tavares, Arsenio Carrasco, Roque Iván y Julia Rodríguez.

Este centro laboraba en horario nocturno en la escuela básica La Bija, pero para el 1988 fue oficializado y pasó a la tanda vespertina y más tarde fue ubicado en el club de la comunidad hasta el 2002 que ocupa la planta física que se construyó. Con el paso de los años la matrícula aumentó de forma vertiginosa, que dio lugar a la creación de la tanda matutina en el 2007, de esta otra tanda fueron los fundadores Jesús María De Leon, José Dani Rodríguez, Arístides Germosen, Ana María Oviedo, Jorge Martínez Daysi Dorvil y Elías Quezada.

Para el año 2014-2015 el centro entró a la Política Educativa de Jornada Escolar Extendida, beneficiando con esta a las diferentes comunidades y zonas más vulnerables que conforman el Distrito Municipal de la Bija.

Misión

Nuestra misión promover e impulsar el mejoramiento en el desarrollo de la educación brindando una educación integradora que mejore las perspectivas del presente y que forme alumnos con distintas competencias, habilidades, valores y con un juicio crítico; que sean capaces de trascender en su beneficio y en el de su comunidad. Que cada centro educativo sea un universo de aprendizaje y el aula un verdadero espacio de crecimiento personal y comunitario.

Visión

Fomentar en los/las jóvenes una educación innovadora y calidad con la cual se contribuya al desarrollo de sus necesidades y expectativas, tanto de ellos y ellas como de sus familias y comunidades.

Aspiramos a ser una institución influyente e impulsora que promueva la superación de los distintos actores que interactúan en la escuela. La meta más importante es tener una escuela con calidad que satisfaga las expectativas futuras de nuestros alumnos.

Valores

La Justicia, equidad, tolerancia, responsabilidad, solidaridad, responsabilidad, solidaridad, respeto, confianza, amor, paz, con la integración de dichos valores se busca mantener un clima armonioso, transformador e innovador que se manifieste en cada uno de los actores del proceso enseñanza aprendizaje.

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 2005).

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)

Actividades: Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad (Real Academia Española, 2005).

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, 2005).

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, 2005).

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).

2.3. Marco Teórico

2.3.1. Características sociodemográficas

Las características demográficas están referidas 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 (Medina, 2006).

La demografía, ha sido definida por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), más allá de su significado etimológico, como la ciencia cuyo objeto es el estudio de las poblaciones humanas y que trata de su dimensión, estructura, evolución y caracteres generales, considerados principalmente desde un punto de vista cuantitativo (León, 2015).

La ciencia de la demografía no solo se orienta hacia la medición, sino que también incluye necesariamente la interpretación y análisis de los datos, las proyecciones y previsiones con base en supuestos que incluyen variables no demográficas. Sin embargo, la demografía estadística es el punto de partida del análisis de la población en el que se trata de medir con precisión las magnitudes demográficas (Medina, 2006).

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 (Navarro, 2014).

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 (Mejía, 2015).

Zona urbana se caracterizan 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 (Vaivasuata, 2014).

2.3.2. Estrategias pedagógicas 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).

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 (Peralta,2013)

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.

En Orlich et al. (2017), 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:

2.3.2.1. Estrategias Cognitivas

Camacho (2012), define que: Las estrategias cognitivas son aquellas que permiten desarrollar una serie de acciones encaminadas al aprendizaje significativo de las temáticas de estudio. Las estrategias cognitivas según este autor, es aquella que desarrolla los lineamientos metodológicos que servirán para estimular el aprendizaje significativo del estudiante, este tipo de estrategia trata de utilizar diversas herramientas que ayuden a fomentar el aprendizaje y desarrollo de las habilidades del niño o estudiante.

2.3.2.2. Estrategias Meta-cognitiva

Estas estrategias conducen al estudiante a realizar ejercicios de conciencia del propio saber, a cuestionar lo que se aprende, cómo se aprende, con qué se aprende y su función social. En aporte al tema se puede decir que la estrategia meta-cognitiva es aquella que sirve como guía para que el estudiante realice una actividad, fomentando su capacidad de razonamiento y análisis, en la que se promueva su interés por el saber, estas actividades están relacionadas a las preguntas básicas y de interés general. Las estrategias meta-cognitiva es el aprendizaje que se obtiene a partir de los contenidos almacenado en la memoria. Estos conocimientos se pueden generar mediante la elaboración de un trabajo de investigación en el cual es un aporte al conocimiento y aprendizaje del estudiante (Camacho, 2012).

2.3.2.3. Estrategias 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 (Camacho, 2012).

2.3.2.4. Estrategias Tecnológicas

Según la fundamentación científica de las estrategias pedagógicas tecnológicas, Camacho (2012), define que, “Hoy, en todo proceso de aprendizaje el dominio y aplicación de la tecnología, hacen competente a cualquier tipo de estudiante” .Sin duda el uso de la tecnología ha construido de manera significativa en la educación del estudiante ya que por medio de la tecnología se obtienen medios y recursos en la cual se pueden utilizar para mejorar las actividades, contenidos y plantearse objetivos que ayuden a la educación, también es considerada como una herramienta pedagógica para el estudiante y el maestro.

Las estrategias tecnológicas en la educación nacen en base a los distintos cambios donde la tecnología cada vez tiene más protagonismo y se introduce en todos campos de la materia educacional y profesional, que el ser humano ha desarrollado. La formación y aprendizaje de cada alumno es muy importante y es considerado como uno de los procesos más complejos en la sociedad y el ser humano, la tecnología debe tener un uso controlado y utilizarse de forma adecuada para que pueda contribuir al desarrollo integral de los individuos (Camacho, 2012).

2.3.2.5. Estrategias socio-afectiva

Según Camacho (2012), este tipo de estrategia tiene que ver con el lugar y el ambiente donde se desarrolla la educación y aprendizaje de los estudiantes, con la finalidad de que el estudiante se sienta cómodo y libre de poder expresar sus habilidades dentro del aula o en su entorno educativo. El maestro es el principal encargado de brindar un buen ambiente de estudio al estudiante para que estimule sus conocimientos y desarrolle su aprendizaje.

La actitud de los docentes hacia los valores y las acciones promulgadas por la Educación son imprescindibles para llevar a cabo dichas actividades, puesto que los profesores son los verdaderos guías de la clase, los encargados de organizar a los alumnos, de programar las estrategias, de moderar, de ayudar a la regulación de los conflictos y de preparar un motivador y acogedor ambiente de clase.

Al elaborar una actividad pedagógica socio afectivo se debe tener cuenta sobre el compromiso fundamental de acompañar al alumno en todos los niveles de aprendizaje, para lo cual es necesario tener una comunicación constante con el pág. 6 alumno. Lo sustancial es motivar al alumno para que desarrolle habilidades que le ayuden a encontrar espacios que lo lleven a mejorar, distinguir y emplear conocimientos a situaciones concretas (Camacho, 2012).

Castorina et. al. (2012), señalan otras estrategias que podría implementar el docente para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes:

2.3.2.6. Trabajo en equipo

El trabajo en equipo es una estrategia que permite propiciar la formación y fortalecimiento de buenos hábitos de estudio y disciplina, a la vez que sirve como un medio para desarrollar la creatividad, iniciativa e ingenio de cada alumno, convirtiéndose en aportaciones de equipo de trabajo para realizar buenos trabajos escolares de investigación. El trabajo en equipo, motiva al alumno para realizar actividades de consulta e investigación, le permiten la planeación, organización y la auto instrucción para la realización de trabajos individuales y en equipo, poniendo en práctica las relaciones de colaboración con sus compañeros de clase, lo que les puede beneficiar en adquirir un aprendizaje más significativo, que le permitan resolver problemas en su desarrollo futuro, como profesionista, ciudadano y en su entorno familiar (Borrell, 2015).

2.3.2.7. Exposición

Esta técnica se refiere a la exposición oral de un tema, hecha por un alumno o un experto invitado ante un grupo. Puede ser usada para lograr objetivos relacionados con el aprendizaje de conocimientos teóricos o informaciones de diversos tipos. Mientras el alumno expone el tema previamente escogido, la actividad de los alumnos consiste en reflexionar sobre lo que escuchan, contestar preguntas que el expositor formula, y posteriormente aclarar aquellos aspectos que no hayan sido comprendidos (Cartagena, 2008).

2.3.2.8. Mapas mentales

Según Martínez, (2016), es una técnica creada por el Dr. Tony Buzan, reconocido psicólogo británico, experto en el campo de la inteligencia. La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante y, por tanto, una función natural de la mente humana. El mapa mental es una poderosa técnica gráfica que nos ofrece una llave maestra para acceder al potencial del cerebro. Los mapas son la forma revolucionaria de plasmar el pensamiento en un papel. La mente trabaja en círculos en torno a una idea central.

El mapa mental coloca a la idea principal en el centro, en lugar de arriba del todo y los temas o ideas secundarias se irradian y relacionan desde el centro sumando información, y así sucesivamente con nuevas ideas, lo que nos posibilita una visión integrada y organizada de la información.

2.3.2.9. Cuestionario

Según Parra, (2018), los cuestionarios permiten a las instituciones educativas recolectar sus comentarios sobre la experiencia en la educación remota. Con esta información es posible mejorar las estrategias de aprendizaje, el plan de estudios y ofrecerles las herramientas adecuadas para tu desarrollo profesional. La satisfacción de los estudiantes es de gran importancia para los profesores, ya que esto los mantiene comprometidos con el aprendizaje a distancia y favorece su rendimiento académico. Además, con estos cuestionarios es posible identificar los elementos que afectan de forma positiva y negativa su educación, como el apoyo de sus padres, el uso de herramientas como Internet o de los dispositivos para conectarse. De esta forma, las instituciones pueden identificar sus necesidades y gestionar programas para apoyarlos.

2.3.2.10. Lectura comprensiva y reflexiva

El docente con la ayuda del niño o niña, así como también el trabajo adicional fuera del entorno educativo por parte de padres y familiares, deberán trabajar por desarrollar una serie de acciones que potencien y estimulen la comprensión en la lectura: antes, durante y con posterioridad a la misma.

Siempre evaluando previamente las capacidades lectoras del alumno, puesto que no existe un mismo tipo de estudiante con semejantes habilidades (atención, madurez, curiosidad, etc.); así como realizando un ejercicio de análisis del alumnado con el que conocer el nivel de conocimientos previos con el que poder establecer una estrategia o metodología adecuada (Rosario, 2017).

Estas acciones o estrategias de comprensión lectora deben ir en una dirección clara: la búsqueda del significado del texto, yendo más allá del simple significado de las palabras y posibilitando la gestión de su propio proceso de comprensión; es decir, actuar sobre dos niveles, cognitivos y metacognitivos.

2.3.3. Juegos educativos para trabajar el desarrollo cognitivo y social

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. Intellectualmente, 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), señalan que dentro de los juegos educativos que se pueden realizar para el desarrollo cognitivo y social están los siguientes:

2.3.3.1. 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.

2.3.3.2. 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.

2.3.3.3. 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.

2.3.3.4. 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).

2.3.3.5. 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

2.3.3.6. 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.

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

Es una gran herramienta para aprender a establecer rutinas.

2.3.4. Recursos lúdicos que se utilizan en el aula 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 el 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 comprensión 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.

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 domino 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 (Lara, 2022).

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.

2.3.5. Actividades lúdicas para integrar los padres al proceso enseñanza-aprendizaje

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.

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).

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 (tregar, 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.

Según Mayora (2013), otras actividades que se pueden realizar con los padres para trabajar la motivación de los alumnos son:

- Espacio reflexivo

- Socialización de videos

- Campamentos familiares

- Excursiones familiares

- Competencias.

CAPITULO III: METODOLOGIA

Introducción

La metodología es la explicación del plan o estrategia general concebida para llevar a cabo la investigación. (Hernández et. al. 2016). En tal sentido, 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.

3.1. Diseño y tipo de Investigación

Según Dávila (2014), 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.

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 se observó en el lugar de los hechos la problemática a investigar, de campo porque la misma trató de comprender y resolver situación, necesidad o problema en un contexto determinado y descriptiva porque su fin fue 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 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 contempló en la etapa reflexiva para reconstruir de forma breve los resultados a partir de los elementos encontrados.

3.3. Técnicas e instrumentos 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 fue 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 y orientadoras de los centros educativos Miguel Ángel García Vilorio y Fello Santo, Distrito Educativo 16-07. Dicho instrumento estuvo estructurado, en forma de selección múltiple y preguntas cerradas que se corresponden a los objetivos y las variables. El mismo estuvo constituido por cinco secciones, las cuales se estructuran de la siguiente manera: Sección I- Características sociodemográficas, Sección II- Estrategias pedagógicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social, Sección III- Tipos de juegos educativos Sección IV- Recursos lúdicos y Sección V- Actividades lúdicas 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 43 docentes del Primer ciclo y 8 orientadoras de ambos ciclos, de los centros educativos Miguel Ángel García Vilorio y Fello Santo, Distrito Educativo 16-07.

En relación a la muestra, 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
Liceo Miguel Ángel García Vilorio	26	4
Liceo Fello Santos	17	4
Total: 51	43	8

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.

Se aplicaron los cuestionarios a los centros educativos seleccionados.

Se terminaron los capítulos faltantes para completar el trabajo de grado.

Nuevamente se entregó el trabajo de grado a facultad, pero ya terminado.

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.

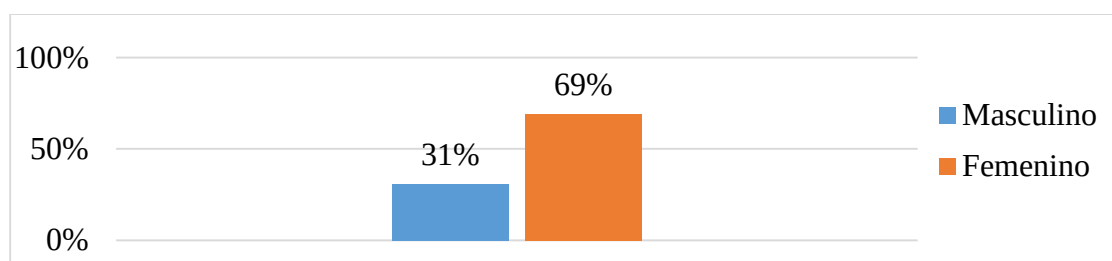
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

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

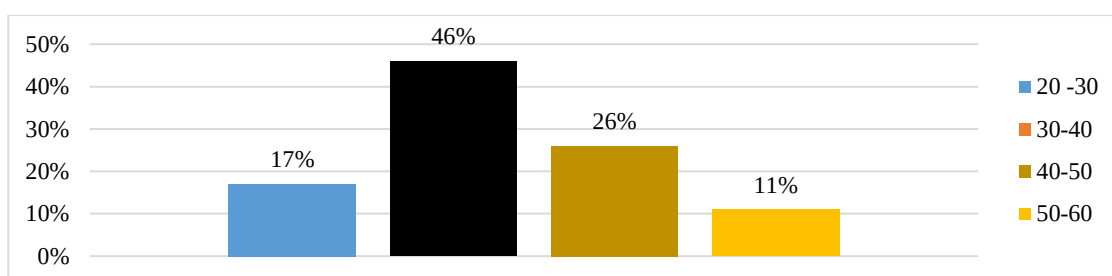
Gráfico No.1: Distribución de los resultados en torno al Sexo de las personas entrevistadas.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

En este gráfico se muestra que el 69% de población encuestada es femenina y el 31% de sexo masculino.

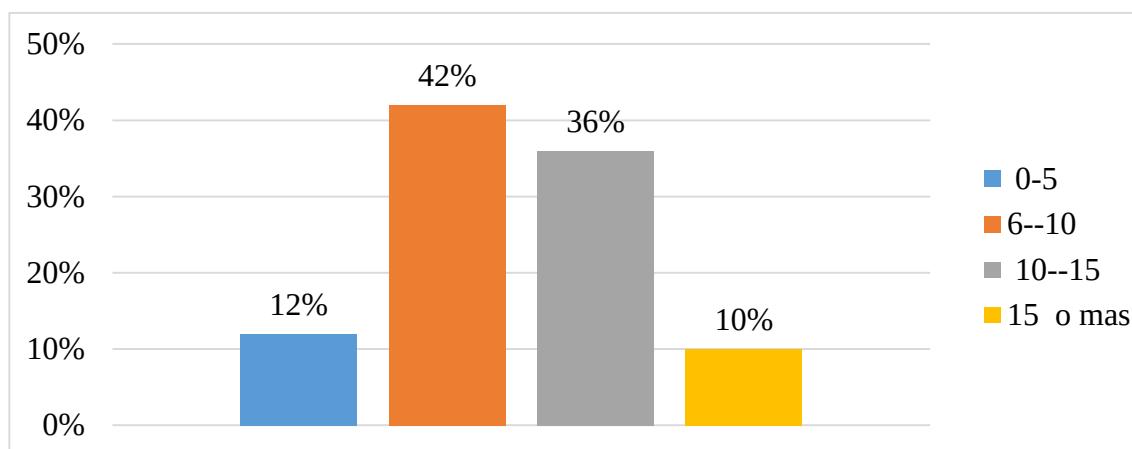
Gráfico No. 2: Distribución de los resultados conforme al rango de edades de los entrevistados.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

Como se observa en este gráfico, el 46 % de los docentes entrevistados están en edades de 30-40 años; el 26% oscila entre 40-50 años, el 17%. se encuentran en edad de 20-30 años y el 11% están entre las edades de 50-60 años.

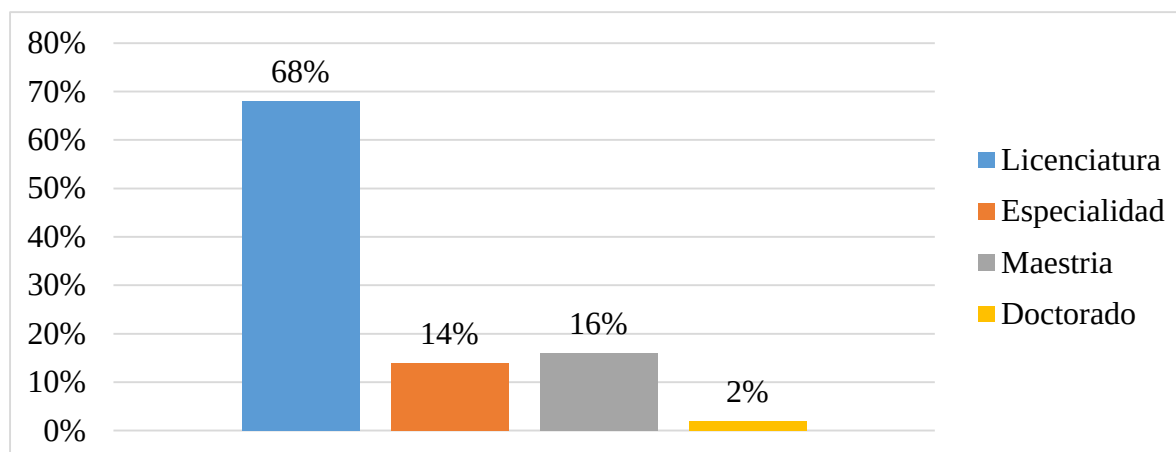
Gráfico No.3: Distribución de los resultados referente al tiempo en servicio de los entrevistados.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

En esta gráfica se observa que el 42 % de los docentes entrevistados tiene en servicio de 6-10 años, el 36% llevan en servicio de 10-15 años. También se muestra que el 12% corresponde a los docentes que tienen de 0-5 años en servicio. Y finalmente el 10% de los docentes sobrepasan los 15 años en servicio educativo.

Gráfico No.4: Distribución de los resultados, referente al nivel académico de los Entrevistados

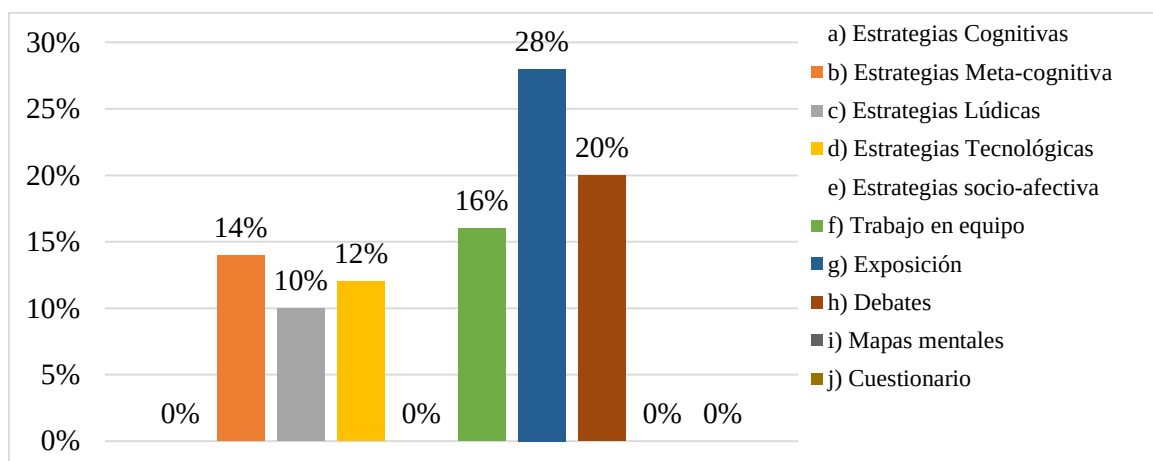


Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

En esta gráfica se presenta el nivel académico de los docentes entrevistados, el 68% ha alcanzado una licenciatura, el 16% ha alcanzado el nivel de maestría, el 14% de los docentes entrevistados tienen el grado de especialidad y solo el 2% de los docentes encuestados cursa o posee el grado de Doctorado.

SECCION II: Estrategias pedagógicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social

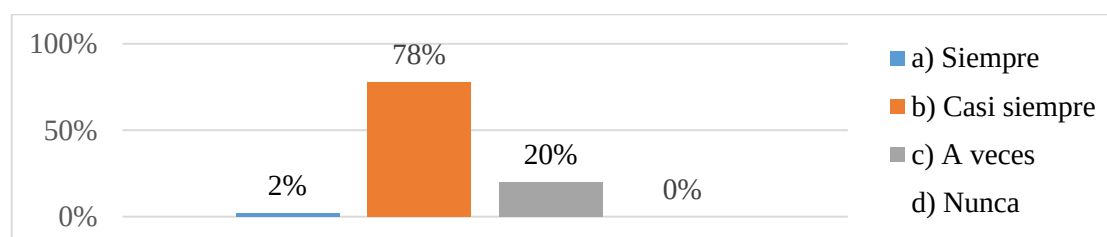
Gráfico No.5: Distribución de los resultados, en torno a cuáles de las siguientes estrategias pedagógicas implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

En este gráfico se muestra que el 28% de los docentes expresó que utiliza la estrategia de exposición, el 20% dijo que implementa las estrategias de debate, el 16% utilizan la estrategia de trabajo en equipo y finalmente, se muestra que pequeños grupos de docentes, que conforman el 14%, 12% y 10%; dijo que implementan las estrategias metacognitivas, tecnológicas y lúdicas.

Gráfico No.6: Distribución de los resultados con relación a con qué frecuencia implementan los docentes, estrategias para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

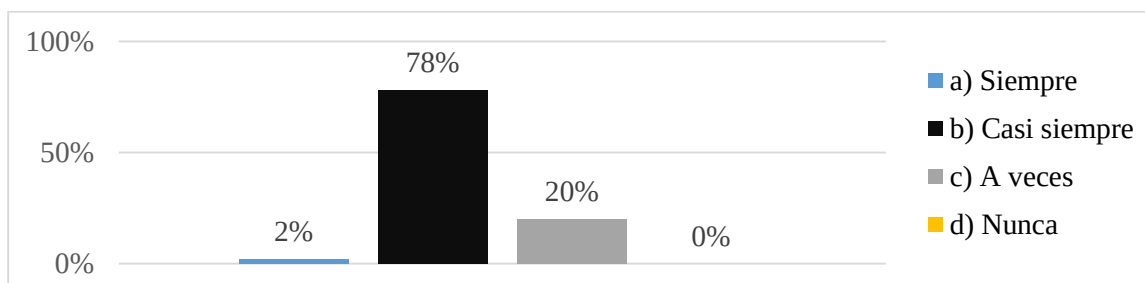


Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

Esta gráfica presenta que el 78% de los encuestados expresó que casi siempre los docentes implementan estrategias para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes; otro 20% dijeron que a veces la implementan y un solo un 2% de docentes dijo que siempre la implementan.

SECCION III: Juegos educativos para trabajar el desarrollo cognitivo y social

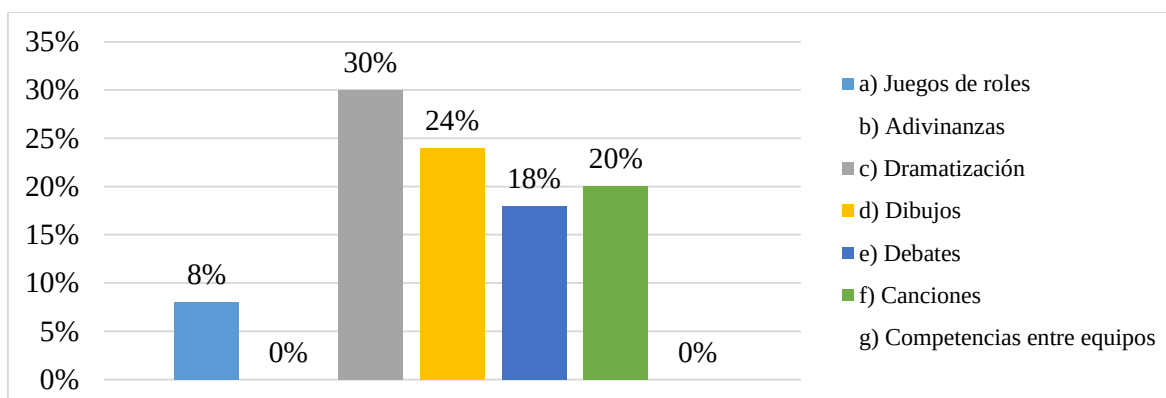
Gráfico No.7: Distribución de los resultados con relación a, si implementan los docentes el juego como actividad lúdica para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

Este gráfico muestra que un 78% de los docentes encuestados expresó que casi siempre implementan juegos como actividades lúdicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. Un 20% dijo que a veces lo utilizan y, por otra parte, el un 2% de los docentes encuestados dijo que siempre implementa al juego como actividad lúdica para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

Gráfico No.8: Distribución de los resultados con relación cuál o cuáles de los siguientes juegos didácticos realizan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno.

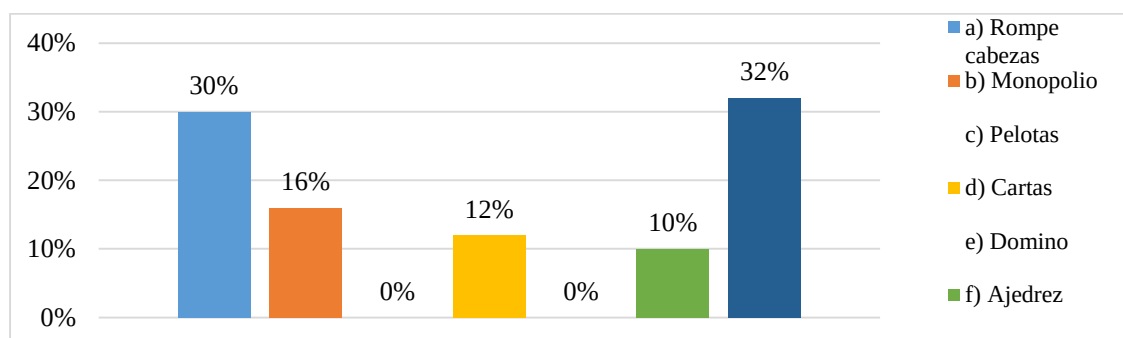


Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

En este gráfico se muestra que el 30% de los docentes expresó que utiliza la Dramatización como juego para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos, el 24% dijo que utiliza el dibujo, el 20% expresó que utilizan las canciones, y finalmente, dos pequeños grupos, que conforman el 18% y 8%; dijo que usan los debates y juegos de roles, respectivamente.

SECCION IV: Recursos lúdicos para trabajar el desarrollo de la motivación e interés en clases

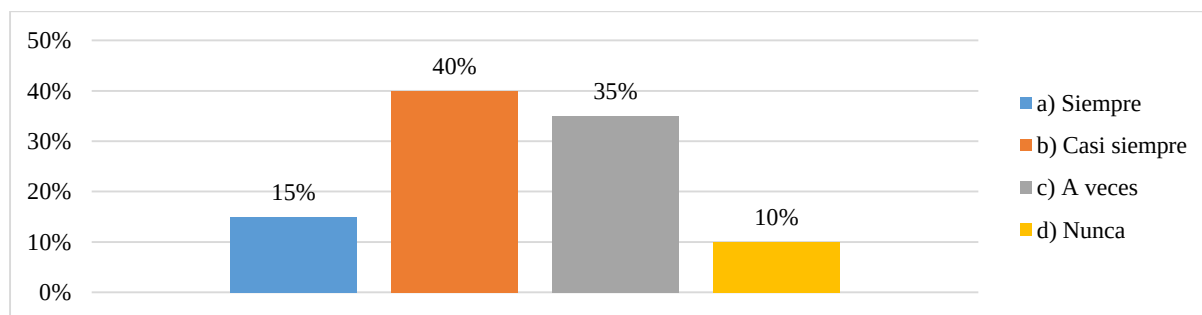
Gráfico no.10: Distribución de los resultados referente a cuál o cuáles de los siguientes recursos lúdicos utiliza el docente para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

Este gráfico muestra que 32% de los docentes expresó que utilizan el parche como recurso lúdico para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno, el 30 % utilizan el rompecabezas, el 16% utilizan el monopolio. Y dos pequeños grupos de docentes, que conforman el 12% y el 10%, expresó que utilizan las cartas y el ajedrez, respectivamente, como recursos lúdicos para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes.

Gráfico No.11: Distribución de los resultados referente a, con qué frecuencia utilizan estos recursos lúdicos, los docentes.

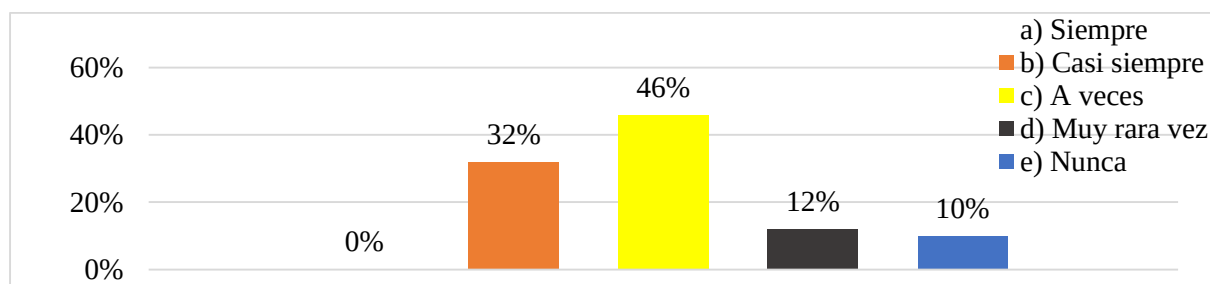


Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

En este gráfico se muestra que el 40% de los docentes expresó que casi siempre utilizan recursos lúdicos para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos, el 35% dijo que a veces los utiliza, un 15% expresó que siempre los utiliza y finalmente, el 10% dijo que nunca los utiliza.

SECCION V: Actividades lúdicas para integrar los padres

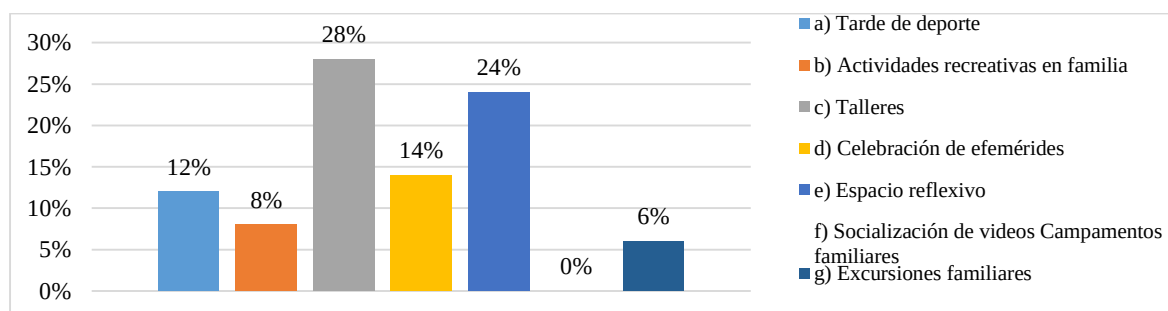
Gráfico No.12: Distribución de los resultados relacionado a, si participan los padres en alguna actividad lúdica para apoyar a sus hijos en el desarrollo cognitivo y social.



Fuente: Instrumento aplicado por los Investigadores (Año 2023).

En el gráfico se muestra que el 46% de los docentes dijo que a veces participan los padres en alguna actividad lúdica para apoyar a sus hijos en el desarrollo cognitivo y social. El 32% expresó que los padres casi siempre participan, el 12% dijo que muy rara vez los padres lo hacen y finalmente, el 10% dijo que nunca los padres participan a alguna actividad en apoyo a sus hijos.

Gráfico No.13: Distribución de los resultados relacionado 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 (Año 2023).

En esta gráfica se observa que el 28% de los docentes encuestados expresó que en el centro se realizan talleres para integrar a los padres en el trabajo de desarrollo cognitivo y social de sus hijos, el 24% dijo que realizan espacio reflexivo, el 14% dijo que celebración de efemérides con los padres. Por otra parte, un 12% expresó que llevan a cabo, tardes de deportes en el centro educativo con los padres para integrarlos en las actividades. Otros grupos representados por un 8% y 6%, expresó que en el centro se desarrollan actividades recreativas con los padres y excursiones familiares, respectivamente; con el fin de integrarlos en el trabajo de desarrollo cognitivo y social de los alumnos

CAPITULO 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. Analisis

5.1.1 Características sociodemográficas

El 69% de población encuestada es femenina y el 31% de sexo masculino, en cuanto a la de los encuestados, el 46 % oscila entre 30 a 40 años de edad y el 26% oscila entre 40 a 50 años. En relacion a los años en servicios, el 42 % tiene en servicio de 6-10 años y el 36% llevan en servicio de 10-15 años. La mayoría de los docentes entrevistados han alcanzado una licenciatura.

5.1.2. Estrategias pedagógicas para trabajar el desarrollo cognitivo y socia

Las estrategias pedagógicas que implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos son: la estrategia de exposición, el debate, trabajo en equipo, las estrategias metacognitivas, tecnológicas y lúdicas. Y en cuanto a la frecuencia con que la implementan, la mayoría manifestaron que casi siempre implementan dichas estrategias para trabajar el desarrollo cognitivo y social en lo estudiantes.

En este orden, 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 permite el desarrollo de todas las capacidades del alumno, incluyendo su desarrollo cognitivo y social.

5.1.3. Juegos educativos para trabajar el desarrollo cognitivo y social

En relacion a este dato, los docentes encuestados expresaron que casi siempre implementan juegos como actividades lúdicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. Los tipos de juegos educativos que utilizan son: la Dramatización, el dibujo, las canciones, los debates y juegos de roles.

Candela y Benavides, (2020), señalan que, 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, Intellectualmente, 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.

5.1.4. Recursos lúdicos que se utilizan en el aula para trabajar el desarrollo cognitivo y social

Los docentes expresaron que siempre utilizan recursos lúdicos para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos. Los tipos de recursos lúdicos que utilizan son: el parche, el rompecabezas, el monopolio, las cartas y el ajedrez.

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.

5.1.5. Actividades lúdicas para integrar los padres al proceso enseñanza-aprendizaje

Los docentes encuestados expresaron que las actividades lúdicas que se realizan en el centro para integrar a los padres son: talleres, espacio reflexivo, celebración de efemérides, tardes de deportes con los padres, actividades recreativas y excursiones familiares. Sin embargo, los padres es a veces que participan todos en dichas actividades.

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

Las actividades lúdicas como estrategias didácticas, son 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 y la sociabilidad. 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 16-07”, 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.

En torno al objetivo específico 1: Se encontró que el 69% de población encuestada fue de sexo femenina y oscila entre 30 a 40 años de edad. En relacion a los años en servicios, el 42 % tiene en servicio de 6 a 10 años y el 36% llevan en servicio de 10-15 años y la mayoría de los docentes entrevistados han alcanzado una licenciatura.

En cuanto al objetivo específico 2: Se identificó que las estrategias pedagógicas que implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos son: la estrategia de exposición, el debate, trabajo en equipo, las estrategias metacognitivas, tecnológicas y lúdicas.

Con respeto al objetivo específico 3: Se verificó que los docentes casi siempre implementan juegos como actividades lúdicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. Los tipos de juegos educativos que utilizan son: la Dramatización, el dibujo, las canciones, los debates y juegos de roles.

Con relación al objetivo específico 4: Se verificó que los docentes siempre utilizan recursos lúdicos para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los alumnos y los tipos de recursos lúdicos que utilizan son: el parche, el rompecabezas, el monopolio, las cartas y el ajedrez.

En torno al objetivo específico 5: Se identificó que las actividades lúdicas que se realizan en el centro para integrar a los padres son: talleres, espacio reflexivo, celebración de efemérides, tardes de deportes con los padres, actividades recreativas y excursiones familiares. Sin embargo, los padres es a veces que participan todos en dichas actividades.

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 16-07”. 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 a través del juego, los estudiantes estén más motivados y muestran más interés en las actividades que les proponen, atienden con más atención a las instrucciones de sus docentes, están más dispuestos a tomar apuntes, trabajan con mayor diligencia, con mayor seguridad en sí mismos y realizan mejor las tareas propuestas.

5.3. Recomendaciones

Al Ministerio de Educación:

Seguir brindando a través de la Regional 16 y el Distrito 07, oportunidades de actualización y capacitación a todos los docentes a través de talleres, diplomados, maestría sobre las actividades lúdicas y su importancia en el desarrollo cognitivo y social de los alumnos, buscando con esto que se logre en el alumno la obtención de aprendizaje significativo que los preparen para la vida y ser ente útil para la sociedad.

A los docentes:

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

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

Seguir innovando en la implementación de estrategias y herramientas 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 deficiencia en el desarrollo cognitivo y social en los alumnos.

Aumentar el seguimiento personalizado de cada alumno

A los Orientadores y Psicólogos

Continuar capacitándose y actualizándose en estrategias y programas enfocados en el juego, que busquen siempre la motivación de los alumnos, y el desarrollo de sus competencias cognitivas y social, además, ellas juegan un papel fundamental en el trabajo con los alumnos. Por lo tanto, deben siempre incluir en su plan de trabajo, temas que impulsen la inclusión y motivación de los mismos.

A los padres madres y tutores:

Aumentar el seguimiento al proceso educativo de sus hijos en las aulas

Integrarse más 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.

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.

Borrell, (2015). Como trabajar en equipo. Barcelona. Gestión

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>

Cartagena (2008). Relación entre la autoeficacia en el rendimiento escolar y los hábitos de estudio en el rendimiento académico en alumnos de secundaria. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 6 (003), <http://www.rinace.net/arts/vol6num3/art3.pdf> 59-99. (15/10/2012).

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

Castorina, J. A., Carretero, M., & Barreiro, A. (2012). Desarrollo cognitivo y educación. Buenos Aires: Paidós.

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, García y Brown (2019), titulado, "El Juego en el Desarrollo Intelectual de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-01. Universidad UTECO.

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

Espinoza (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. Universidad de Guayaquil, Ecuador.

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

Figuerola (2003). Técnicas e instrumentos para la recolección de información. Recuperado de:

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

García, Rosario y Pérez. (2019). Las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Psicomotricidad en el Nivel Inicial”, Distrito Educativo 1602. Universidad UTECO

Gómez Rodríguez y Calderón (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los alumnos de secundaria. Universidad de Venezuela.

Góngora y Cu-Balam (2007). El maestro y los juegos didácticos. *Educatio Siglo XXI*, 40(2), 147-168. <https://doi.org/10.6018/educatio.471651>

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

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

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

Ibáñez y Gómez, (2005). El puzzle, 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, (2015). Análisis económico y población demográfica. Universidad de Alicante. Departamento de Geografía Humana

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

Martinez, (2016). Importancia de los mapas mentales en la practica docente. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación,

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

Medina, (2006). Características sociodemográficas. Revista de investigación clínica, 58(4), 296-304.

Mejía, (2015). Sexo y género. Diferencias e implicaciones para la conformación de los mandatos culturales de los sujetos sexuados. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

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

MINERD (2016). Bases de la actualización y revisión curricular. Santo Domingo: Ministerio de Educación de la República Dominicana.

Mora y Rodríguez (2014), La actividad lúdica como estrategia para el desarrollo social de los alumnos. Los arrayanes de la ciudad de Ibagué. Colombia

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

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

Navarro, (2014). Definición de Edad. Definición ABC. Desde <https://www.definicionabc.com/general/edad.php>

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

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

Orlich, D., Harder, R, Trevisan, M. & Brown, A. (2017). Teaching Strategies. Cengage Learning.

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.

Parra, (2018). Importancia del cuestionario.
<https://www.questionpro.com/blog/es/cuestionarios-para-profesores-y-alumnos/#:~:text=Los%20cuestionarios%20permiten%20a%20las,adecuadas%20para%20tu%20desarrollo%20profesional.>

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

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

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 (2005). Definición de docente.
<https://www.euroinnova.edu.es/blog/definicion-de-estrategia-de-ensenanza>

Real Academia Española (2005). 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

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

Romero, Escorihuela & Ramos (2013). Importancia de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para el desarrollo cognitivo. Venezuela.

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>

Rosario, (2017). La lectura compresiva. Universidad de Ecuador.

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

Salazar, (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en primaria. Universidad del Tolima

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

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

Sepúlveda, (2014). 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

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.

Vaivasuata, (2014). Definición de población urbana y rural utilizadas en los censos de los países latinoamericanos.

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>

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 16-07”. 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 o mas

4. Nivel academico

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

SECCION II: Estrategias pedagógicas para trabajar el desarrollo cognitivo y social

1- ¿Cuál o cuáles de las siguientes estrategias pedagógicas implementan los docentes para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes?

- a) Estrategias Cognitivas
- b) Estrategias Meta-cognitiva
- c) Estrategias Lúdicas
- d) Estrategias Tecnológicas
- e) Estrategias socio-afectiva
- f) Trabajo en equipo
- g) Exposición
- h) Debates
- i) Mapas mentales,
- j) Cuestionario

2 ¿Con que frecuencia implementan los docentes estrategias para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes?

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

3. ¿Cuál o cuáles de las estrategias pedagógicas antes señaladas implementan los docentes con mayor frecuencia para trabajar el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes?

- a) Estrategias Cognitivas
- b) Estrategias Meta-cognitiva
- c) Estrategias Lúdicas
- d) Estrategias Tecnológicas
- e) Estrategias socio-afectiva
- f) Trabajo en equipo
- g) Exposición
- h) Debates
- i) Mapas mentales,
- j) Cuestionario

SECCION III: Tipos de juegos educativos

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 los siguientes juegos didácticos realizan los docentes 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

3. ¿Cuál o cuáles de los juegos antes descritos 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

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

1. ¿Cuál o cuáles de los juegos utiliza el docente como recurso lúdico para trabajar el desarrollo cognitivo y social del alumno?
 - a) Rompe cabezas
 - b) Monopolio
 - c) Pelotas
 - d) Cartas
 - e) Domino
 - f) Ajedrez
 - g) Parche
2. ¿Con que frecuencia utilizan estos recursos lúdicos los docentes?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) A veces
 - d) Nunca

SECCION V: Actividades lúdicas para integrar los padres

1. ¿Participan los padres en alguna actividad lúdica 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) Tarde de deporte
 - b) Actividades recreativas en familia
 - c) Talleres
 - d) Celebración de efemérides
 - e) Espacio reflexivo
 - f) Socialización de videos Campamentos familiares
 - g) Excursiones familiares
 - h) Competencias.
2. ¿Cuál o cuáles de las actividades antes señaladas se realizan en el centro con mayor frecuencia para integrar a los padres?
 - i) Tarde de deporte
 - j) Actividades recreativas en familia
 - k) Talleres
 - l) Celebración de efemérides
 - m) Espacio reflexivo
 - n) Socialización de videos Campamentos familiares
 - o) Excursiones familiares
 - p) Competencias.