



Revista Ingeniería, Ciencias y Sociedad 07 (2025) 1–16

Percepción de estudiantes y docentes sobre actividades lúdicas como estrategias de enseñanza-aprendizaje. Concepción, 2019

Perception of teachers and students on the application of Playful Activities as a Teaching-Learning Strategy.

• Graciela Ramírez Torales ¹

Resumen

Las actividades lúdicas de enseñanza y aprendizaje son aquellas que buscan, mediante el juego y la recreación, crear un ambiente divertido y motivador donde los estudiantes puedan adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y potenciar su creatividad. En ese contexto, el presente trabajo tiene como objetivo general describir la percepción que los alumnos y docentes de dos instituciones educativas tienen sobre este tipo de actividades como estrategia de enseñanza y aprendizaje, respondiendo a las carencias detectadas durante las prácticas docentes. La investigación se caracteriza por ser de tipo descriptivo, de enfoque cuantitativo y diseño no experimental. La población estuvo conformada por estudiantes del 2° y 3° ciclo de la Educación Escolar Básica (60 por ciclo en cada institución) y 12 docentes. La recolección de datos se realizó a través de la técnica de encuesta, utilizando como instrumento el cuestionario con preguntas cerradas, cuyos datos fueron analizados mediante tablas y gráficos. Se prepararon materiales e instructivos, se realizaron sesiones de demostración y se implementaron las actividades lúdicas durante el año lectivo. Los resultados evidencian que estudiantes y docentes valoran positivamente estas actividades, destacando su contribución al aprendizaje, al trabajo en equipo y a la formación integral, considerándolas viables y efectivas. Se recomienda continuar con capacitaciones docentes en esta línea.

Palabras clave: actividades lúdicas, enseñanza-aprendizaje, estrategia.

Abstract

Playful teaching and learning activities are those that seek, through play and recreation, to create a fun and motivating environment where students can acquire knowledge, develop skills and enhance their creativity. In this context, the general objective of this paper is to describe the perception that students and teachers of two educational institutions have about this type of activities as a teaching and learning strategy, responding to the shortcomings detected during

¹ Universidad Nacional de Concepción, Facultad de Ciencias Exactas y Tecnológicas, Paraguay, gracierami17@gmail.com.



Este es un artículo de acceso abierto bajo la licencia CC BY 4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>)

the teaching practices. The research is descriptive, with a quantitative approach and a non-experimental design. The population consisted of students in the 2nd and 3rd cycles of Basic School Education (60 per cycle in each institution) and 12 teachers. Data collection was carried out through the survey technique, using a questionnaire with closed questions as an instrument, whose data were analyzed by means of tables and graphs. Materials and instructions were prepared, demonstration sessions were held and play activities were implemented during the school year. The results show that students and teachers value these activities positively, highlighting their contribution to learning, teamwork and integral education, considering them viable and effective. It is recommended to continue with teacher training along these lines.

Keywords: play activities, teaching-learning, teaching-learning strategy.

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente la educación viene atravesando varias dificultades para encontrar un camino que favorezca la efectividad de la enseñanza aprendizaje en todos los niveles del Sistema Educativo Nacional, por tanto, es necesario coordinar esfuerzos orientados a identificar estrategias y técnicas que contribuyan al mejoramiento de la calidad educativa. (Ramírez Torales, G. 2018).

El ente que juega, actúa y conoce, se relaciona directamente con la problemática objeto de estudio: efectos de juegos motivacionales. El currículo paraguayo resalta como una de sus características significativas: El juego, que está señalado como recurso metodológico de mucho valor en el proceso enseñanza-aprendizaje. Es necesario romper la aparente oposición entre juego y aprendizaje y aprovechar las actividades lúdicas como condición indispensable para que el educando se motive, se gratifique, construya su propio aprendizaje y reciba estímulos para seguir aprendiendo (Diseño Curricular EEB. MEC, 2011).

En tal sentido, se puede optar por la aplicación de actividades lúdicas como medio para despertar el interés de los estudiantes, pues la actividad lúdica estimula en los estudiantes a desarrollar varias destrezas como relación entre pares, expresión oral, expresión corporal, es decir, el desarrollo de múltiples habilidades orientados al desarrollo cognitivo, socioafectivo y psicológico. Su aplicación con los niños y jóvenes ayuda a desarrollar manifestaciones positivas en los mismos, así se puede observar cualidades como admiración, curiosidad, atención, dinamismo, disposición de participación, creatividad, colaboración, trabajo en equipo, construcción de ideas, etc; características ideales en los educandos.

Uno de los alcances es la apropiación y la realización de actividades planeadas por medio de la ejecución de esta investigación, cuyo propósito es desarrollar varias destrezas tomando como punto de partida la educación con sentido, donde el estudiante es el centro del quehacer docente, es un ser activo, participativo y creativo. Los docentes deben tener en cuenta que las actividades lúdicas estimulan el área corporal, cognitiva, lingüística, social, emocional y moral, ayudando así al fortalecimiento y la apropiación del coeficiente intelectual de una manera atractiva facilitando la transmisión, asimilación y acomodación del aprendizaje de carácter significativo para que este sea repetido, comprendido y practicado de manera natural y espontánea. 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 la misma. Es preciso resaltar las bondades de este trabajo de investigación ya que las actividades lúdicas están asociadas al juego y la recreación como factores preponderantes en la formación de los estudiantes. Con ello al educando se le posibilita expresar sus sensaciones de manera libre y espontánea en la medida que interactúe con su medio.

La investigación se inició durante las visitas en las Escuelas de Prácticas, donde los estudiantes maestros visualizaron muchas necesidades durante sus pasantías y prácticas docentes. Además, las directoras y coordinadoras de las escuelas habían manifestados sus pedidos en cuanto a apoyo pedagógico con miras a

mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes, según las posibilidades de los practicantes y de las autoridades de la FH y CE.

Se desarrolló una investigación con enfoque cuantitativo. El diseño fue no experimental teniendo presente que no fueron utilizados indicadores durante la ejecución de las actividades planificadas. El experimento se realizó siguiendo un procedimiento comparable a otros utilizados en estudios previos, haciendo uso adecuado de materiales lúdicos de acuerdo a los intereses de los estudiantes por ciclos. El alcance fue descriptivo, ya que se centró en las apreciaciones finales de los estudiantes y docentes.

La investigación tuvo como objetivo general “Describir la percepción que tienen los estudiantes y docentes sobre las Actividades Lúdicas como Estrategias de Enseñanza – Aprendizaje, desarrolladas con estudiantes de la Educación Escolar Básica en dos instituciones de Concepción”. Además, se establecieron los siguientes objetivos específicos:

- Describir la calidad, durabilidad y presentación de los materiales didácticos utilizados en la implementación de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje.
- Reconocer la utilidad de aplicar actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje.
- Analizar la posibilidad de aplicación de las actividades lúdicas como estrategias de enseñanza aprendizaje.

1.1.Marco Teórico

Esta investigación se basa en las siguientes variables: actividades lúdicas y estrategias de enseñanza aprendizaje que se estarán describiendo brevemente en este apartado:

Domínguez (2025), define la actividad lúdica como la capacidad humana de romper el orden simbólico y explorar nuevos modelos creativos sin preocupación funcional. Enfatiza que la pedagogía lúdica busca un clima de libertad, creatividad e interacción, funcionando como estrategia educativa sistemática e intencional.

Huizinga (1938/1951) expresa “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados... según reglas... fin en sí misma... acompañado de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente”

Estrategia de enseñanza – aprendizaje: hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos. Alternativamente puede definirse la metodología como el estudio o elección de un método pertinente para un determinado objetivo.

Estrategia: deriva del latín *strategia*, que a su vez procede de dos términos griegos: *stratos*(ejército)y *agein* (conductor, guía). El concepto también se utiliza para referirse al plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otra palabra, es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro.

Robert M. Gagné (1974) define la enseñanza como eventos planificados que influyen en el proceso de aprendizaje e incluye una secuencia de fases desde motivar hasta transferir contenidos.

Blömeke, Chand, Kuril, OECD (2021 2023), Consideran la enseñanza como un proceso creativo que diseña experiencias personalizadas, activadoras cognitivamente y basadas en feedback formativo.

George Siemens expresa: "El aprendizaje es el proceso de crear conexiones y desarrollar una red. El conocimiento existe en el mundo más que en la mente del individuo. El aprendizaje es la capacidad de construir y atravesar esas redes."

1.2. Estudios hechos sobre aplicación de juegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje

En la educación infantil, el juego es considerado un eje fundamental para el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos cognitivos, emocionales, sociales y motores.

"Aprendizaje a través del juego", una investigación publicada en la revista UNICEF en el año 2019, enfatiza que el juego es una estrategia esencial para el aprendizaje y la enseñanza en los programas de educación de la primera infancia.

Otra investigación a nivel nacional, "Actividades lúdicas y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Etapa Inicial en la Escuela Básica N°6436 Santa Lucía, Capiatá, año 2019 muestra que las actividades lúdicas promueven un aprendizaje significativo, mejorando la socialización, creatividad y desarrollo emocional de los niños. Este estudio paraguayo contribuye a la mejora de las prácticas pedagógicas a través de la inclusión sistemática del juego en el aula, incluso en la etapa de educación básica

En la misma línea, Mello Román y Giménez Amarilla (2021) destacan la necesidad urgente de implementar propuestas didácticas innovadoras y dinámicas en el contexto paraguayo, particularmente en Matemáticas, señalando que las estrategias centradas en el estudiante —como el juego, la colaboración y el enfoque lúdico— pueden mejorar significativamente la motivación y el aprendizaje.

La investigación "El juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje en educación infantil", publicado en el 2016 en una tesis doctoral (Universidad de La Laguna, España) – resalta que el juego es inherente al niño y concluye que, bien dirigido, el juego facilita el desarrollo cognitivo, emocional, social y motriz, potenciando la creatividad, la resolución de problemas y la adquisición de conocimientos de forma natural y motivadora en los niños de educación infantil.

Otra investigación como "La importancia del juego en la educación infantil", publicada en el 2017, publicada en la revista de la Asociación Nacional de Educación Infantil (ANEI, España), subraya cómo el juego espontáneo y estructurado contribuye al desarrollo de la personalidad, la expresión de emociones y la interacción social. Afirma que, a través del juego, los niños construyen su conocimiento del mundo, experimentan con roles y situaciones, y desarrollan habilidades lingüísticas y de pensamiento lógico.

Como se puede observar, casi todas las investigaciones mencionadas se refieren a estudios realizados en las primeras etapas de la infancia o en los primeros ciclos de la educación primaria.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

El diseño de la investigación fue no experimental, aunque fueron aplicadas las actividades lúdicas no se han utilizados indicadores de medición en el momento de ejecución, sino más bien se recogieron datos de los involucrados. Se emplearon encuestas dirigidas a los estudiantes y docentes participantes. El nivel de investigación fue descriptivo, ya que se centró en las apreciaciones finales de los estudiantes y docentes describiendo situaciones a partir de la implementación de actividades lúdicas como estrategias de Enseñanza Aprendizaje. Este nivel consiste principalmente en caracterizar cómo se presentan las variables en estudio, cuáles son sus rasgos característicos. No indaga relaciones causa – efecto, se describe la situación real de la variable en estudio, implementación de actividades lúdicas como estrategia en el PEA.

El trabajo fue preparado en tres etapas: De preparación, De ejecución, De evaluación.

2.1. Población y muestra

La población estuvo conformada por estudiantes del segundo y tercer ciclo de la E E B de dos instituciones de la ciudad de Concepción, en total 240 estudiantes (Fueron 60estudiantes por ciclo en cada institución, además participaron en total 14 docentes ,7 de cada institución).

2.2. Instrumentos de recolección de datos

Para el trabajo de campo que refiere a la percepción de estudiantes y docentes sobre la aplicación de actividades lúdicas como estrategia de Enseñanza Aprendizaje, se realizó primeramente la elección de actividades lúdicas referente a áreas específicas de Comunicación y Matemática, aunque surgieron otras áreas relacionadas, juegos como: Trabalenguas, juego de presentación, tarjetas, adivinanzas, juego para enseñanza de valores que sea interdisciplinar con Educación Física, torre de Hanoi, rompecabezas, tablero, el zoológico, la granja, tembleque o jenga, dama, sumodire, Matemáticos a multiplicar, lotería familiar entre otros que duró 6 meses, desde la planificación hasta la evaluación. Cabe mencionar que ambas instituciones recibieron los mismos materiales didácticos y el mismo instructivo de las actividades lúdicas. Se desarrollaba en cada institución cada 15 días. Al finalizar la implementación de dichas actividades, se realizó la recogida de la información aplicando la técnica de la encuesta basadas en las declaraciones escritas de la población objeto de estudio (estudiantes y docentes).

El instrumento preparado para la encuesta ha sido elaborado por la investigadora y validado por expertos en Educación primaria como así también expertos en educación de todos los niveles y en Metodología de la investigación. El proceso de investigación y elaboración del siguiente trabajo tuvo acompañamiento directo de tres expertos en investigación de la Universidad Nacional de Concepción y un experto de la Universidad Nacional de Asunción.

3. RESULTADOS

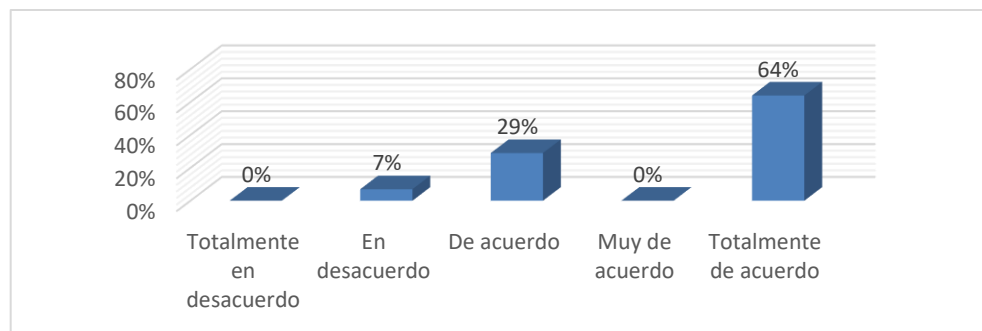
En este apartado se sistematiza el resultado de las encuestas respecto a la percepción de estudiantes y docentes sobre la implementación de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje, utilizando cuestionarios. La evaluación se realizó en dos instituciones educativas de Concepción, año 2019. Las respuestas de cada institución fueron analizadas juntas.

Se pretende conocer, según la percepción de estudiantes y docentes, cómo las actividades lúdicas fomentan aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje.

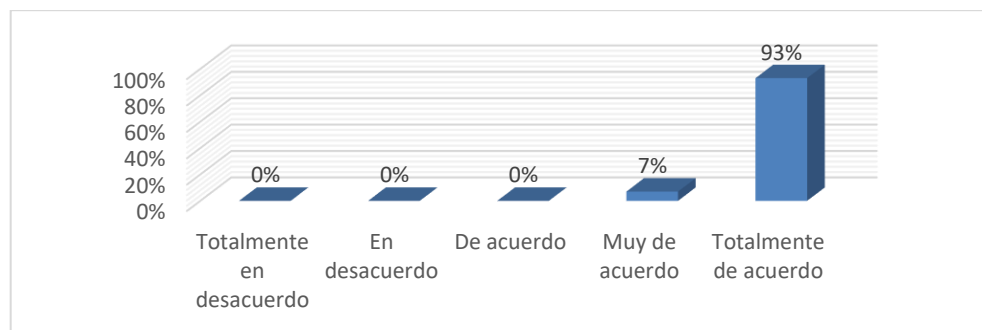
3.1. Encuesta aplicada a docentes.

Dimensión 1: Aspectos referentes a los materiales didácticos presentados a la institución.

Como podemos ver en la Figura 1 los docentes encuestados están totalmente de acuerdo en un 64 %, que los materiales didácticos son fáciles de conseguir, y en un 29 % respondieron que están de acuerdo con este indicador. Solo el 7 % están en desacuerdo. De dichos resultados se deduce que con facilidad se puede disponer de materiales didácticos para implementación de actividades lúdicas a ser empleados como estrategia de enseñanza aprendizaje.

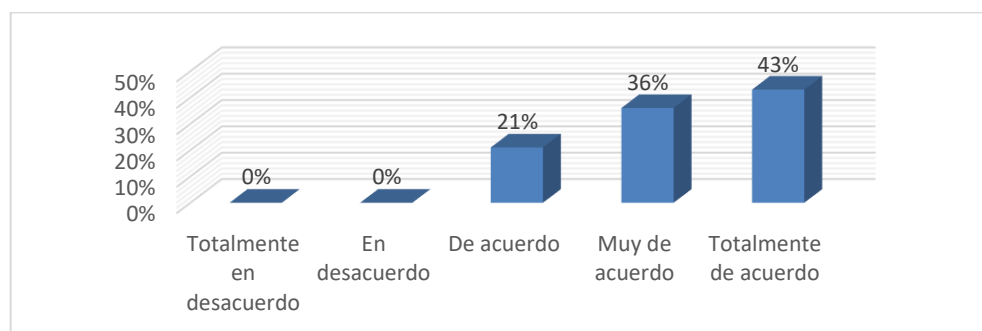
Figura 1. Los Materiales son fáciles de conseguir

Fuente: elaboración propia.

Figura 2. Los materiales han sido preparados acorde a los intereses de los estudiantes de cada ciclo

Fuente: elaboración propia.

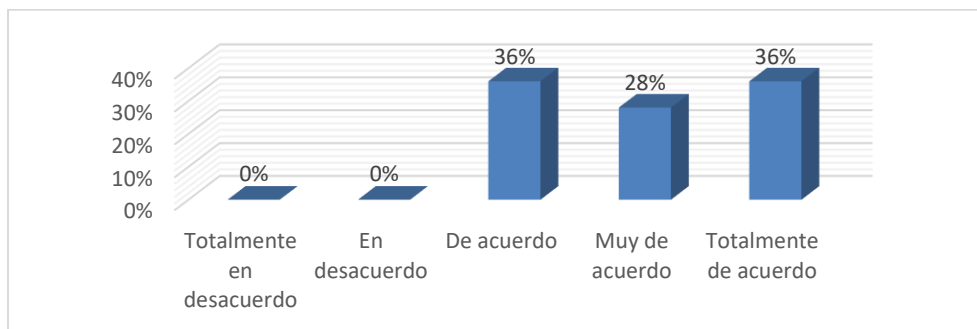
En la figura 2 los docentes encuestados, expresaron totalmente de acuerdo a que los materiales didácticos son preparados acorde a los intereses de los estudiantes de cada ciclo, y 7 % Muy de acuerdo. Es importante considerar los intereses de los estudiantes para cada ciclo y saber que los materiales preparados responden a dichos requerimientos, puede favorecer enormemente el objetivo intencional de cada material utilizado, es decir que despierte el interés de los estudiantes y sea útil como estrategia de enseñanza aprendizaje.

Figura 3. Los materiales son duraderos según el buen cuidado que se les dé

Fuente: elaboración propia.

Respecto a la figura 3, los docentes encuestados respondieron en un 43% que están totalmente de acuerdo respecto a la durabilidad de los materiales según el cuidado y buen uso y en un 36 % Muy de acuerdo, englobando así 79 % de confirmación que los materiales son durables. Así también el 21% respondieron estar de acuerdo. Se comprueba que los materiales presentados para la implementación de las actividades lúdicas son durables, es decir de buena calidad, por tanto, se puede mantener por buen tiempo para ser utilizados según requerimiento y organización de los docentes y directivo junto con los estudiantes.

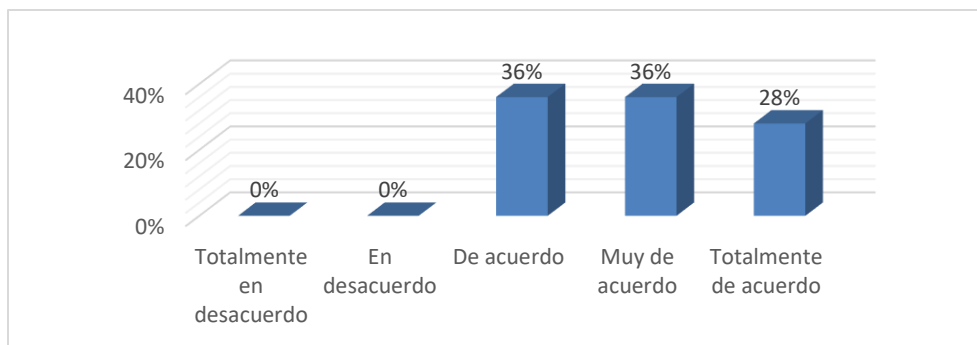
Figura 4. Es posible crear elementos similares en la escuela



Fuente: elaboración propia.

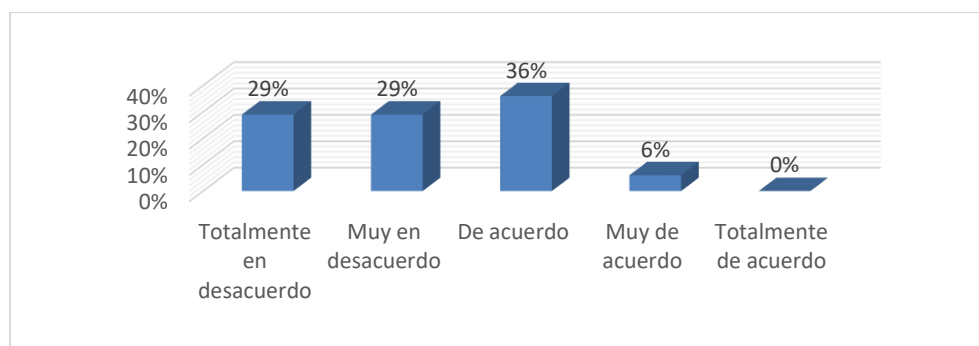
En la figura 4 observamos que los docentes encuestados respondieron 36% con totalmente de acuerdo, 36% de acuerdo y 28 % Muy de acuerdo de que es posible crear materiales didácticos similares. Dichas respuestas nos llevan a concluir que la institución puede conseguir otros materiales con sus estudiantes y de esa forma disponer de más elementos para las actividades lúdicas a ser implementadas a fin de favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Figura 5. Consideras que puede ser útil como material para enseñanza - aprendizaje



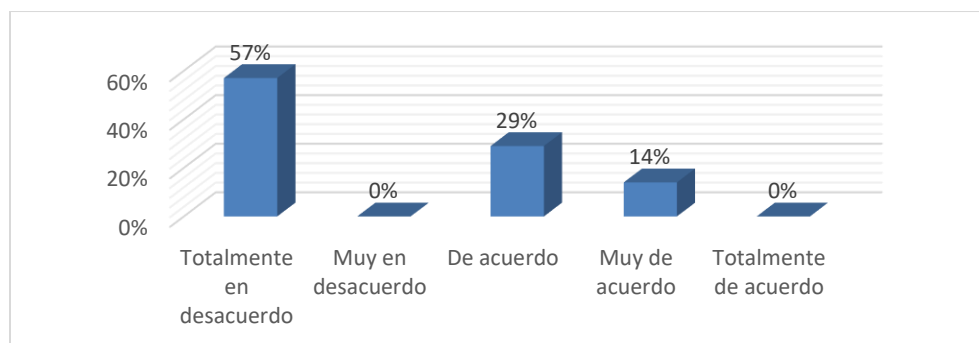
Fuente: elaboración propia.

En la figura 5, los docentes encuestados respondieron en un 36% estar muy de acuerdo, 28% totalmente de acuerdo y 36% de acuerdo que si Consideran que puede ser útil como material para la E-A. De dichas respuestas se concluye la valoración positiva de los docentes respecto a la utilidad de los materiales para la implementación de las actividades lúdica como estrategia de enseñanza aprendizaje.

*Dimensión 2: Implementación de actividades lúdicas en la institución***Figura 6. Posee materiales didácticos similares en la institución**

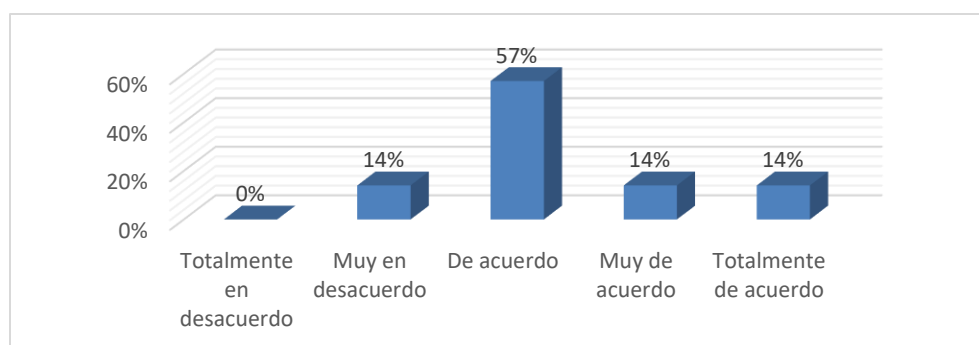
Fuente: elaboración propia.

En la figura 6 vemos que el 58% de los docentes encuestados respondieron en desacuerdo y totalmente en desacuerdo, el 36% expresaron de acuerdo y solo 6% están muy de acuerdo de que poseen materiales similares en las instituciones. De las respuestas registradas se deduce que la institución no cuenta con materiales para la implementación de actividades lúdicas. Sería conveniente tomar interés y hacer buen uso de los materiales recibidos por los estudiantes universitarios e ir incorporando otros y así fortalecer esta área de Materiales didácticos para la E-A.

Figura 7. Se implementan las actividades lúdicas en su institución

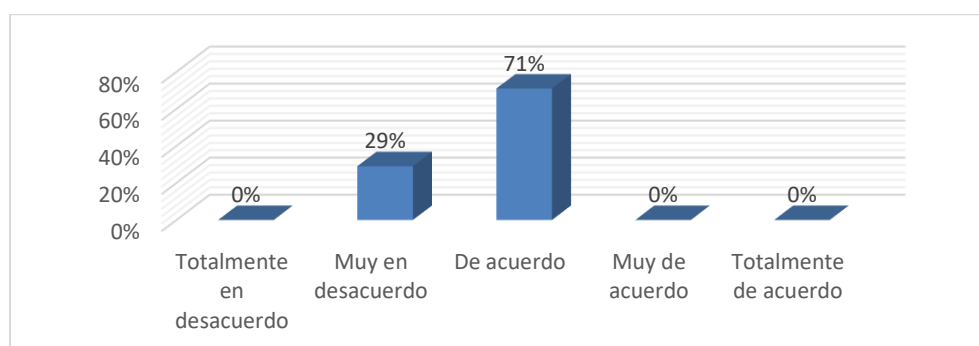
Fuente: elaboración propia.

En la figura 7, los encuestados han respondido en un 57% a totalmente en desacuerdo, un 29% de acuerdo y 14% muy de acuerdo que se implementan las actividades lúdicas en la institución. Se puede deducir que implementación de actividades lúdicas en la institución es una tarea pendiente, pues un gran porcentaje manifestaron total en desacuerdo en cuanto al cumplimiento de este indicador. Corresponde a los directivos y docentes involucrados en este proyecto seguir animando el fortalecimiento de esta actividad iniciada.

Figura 8. Consideras que es posible su implementación en la institución

Fuente: elaboración propia.

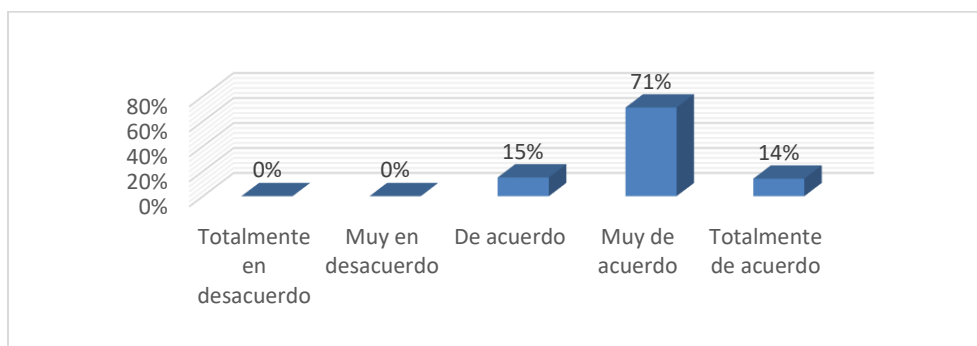
En la figura 8, los docentes encuestados respondieron en un 57% estar de acuerdo, un 14% dijeron estar muy de acuerdo y 14% totalmente de acuerdo respecto a que “Consideran que es posible su implementación en la institución. Así también el 14% manifestaron estar en desacuerdo. Estos resultados alientan a seguir incursionando en la implementación de las actividades lúdicas como estrategia de E – A en la institución, ya que la mayoría, están conforme a seguir con la tarea iniciada.

Figura 9. Los docentes están preparados para implementar actividades lúdicas normalmente

Fuente: elaboración propia.

En la figura 9, los docentes encuestados manifestaron en un 71 % estar de acuerdo, y un 29% respondieron estar muy en desacuerdo respecto a su preparación para implementar actividades lúdicas normalmente”, los docentes encuestados. El resultado es alentador considerando que buen porcentaje reconoce que pueden realizar actividades lúdicas. Sería conveniente seguir apoyando a las instituciones a través de la Universidad y buscar la forma que aquellos docentes quienes creen no estar preparados, puedan también incorporarse en el grupo y descubrir sus talentos ocultos.

Figura 10. Se necesitarían talleres y otras orientaciones para la implementación de actividades lúdicas en la institución



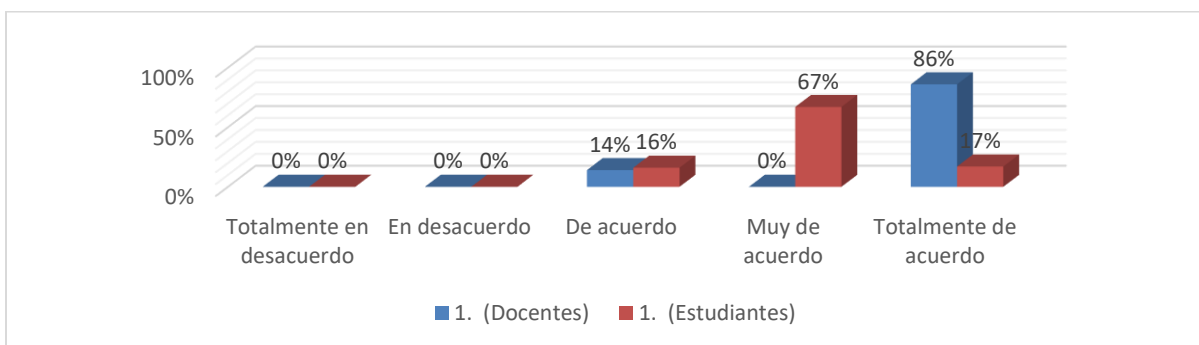
Fuente: elaboración propia.

En la figura 10 vemos que la respuesta de los docentes encuestados en cuanto al indicador “Se necesitarían talleres y otras orientaciones para la implementación de actividades lúdicas en la institución”, en un 71% respondieron estar muy de acuerdo al cumplimiento de dicho indicador, 15% totalmente de acuerdo y 14%, es decir el 100 % manifiesta acuerdo. De las respuestas se deduce que las instituciones requieren de un acompañamiento para la implementación de actividades lúdicas como E – A, sea para descubrir la utilidad, experimentar y ver la forma de utilización de los materiales entre otras.

3.2. Evaluación por parte de docentes y estudiantes.

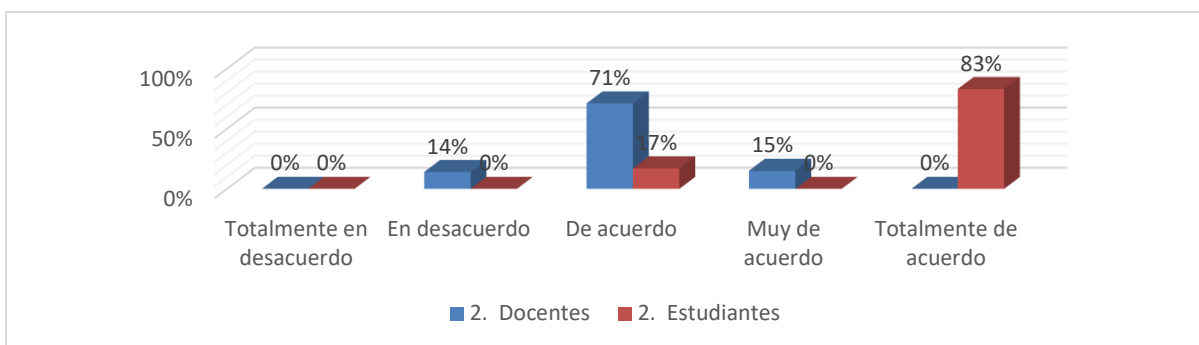
Dimensión 3: Percepción de docentes y estudiantes en la aplicación de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje.

Figura 11. Las actividades lúdicas propician el logro de trabajo en equipo



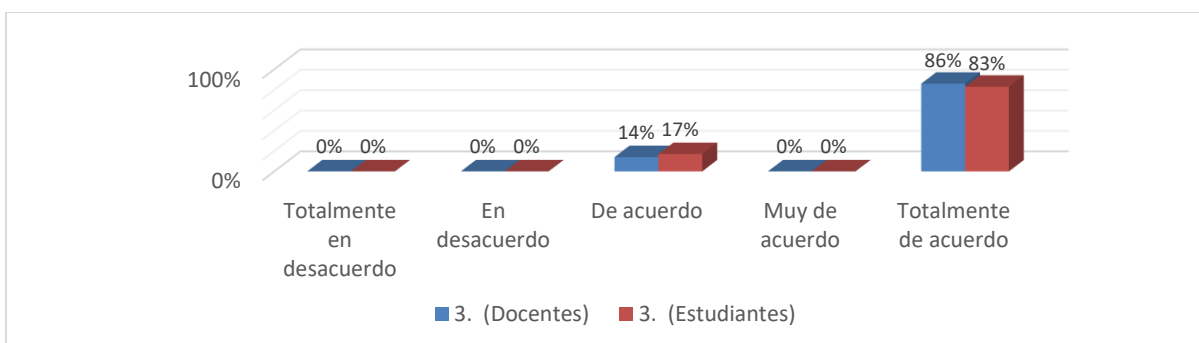
Fuente: elaboración propia.

En la figura 11 se visualiza que tanto docentes como estudiantes expresan en su mayoría total acuerdo que las actividades lúdicas propician el logro de Trabajo en equipo. De las mismas se deduce que los autores principales son conscientes que las actividades lúdicas sirven para realizar trabajo en equipo, además se puede considerar que podría ser empleada como estrategia de la E – A.

Figura 12. Las actividades lúdicas sirven para aprender algo nuevo

Fuente: elaboración propia.

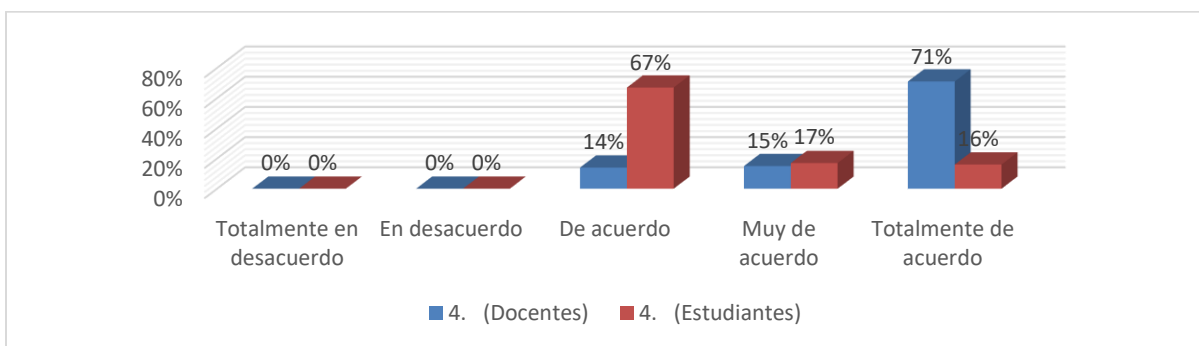
En la figura 12 se visualiza que los docentes y estudiantes encuestados al final de la aplicación, respondieron en su mayoría con acuerdo y total acuerdo que las actividades lúdicas sirven para aprender algo nuevo, solo un 14% de docentes están en desacuerdo. Dichas respuestas son muy alentadoras teniendo en cuenta que valoran las actividades lúdicas como estrategia para nuevo aprendizaje. Sería bueno seguir trabajando con el pequeño grupo quienes desconocen este valor de las actividades lúdicas, respecto a esta estrategia muy recomendada en la actualidad para ser implementada en el proceso de E – A y así llegar a utilizar con éxitos.

Figura 13. Las actividades lúdicas, favorece el buen comportamiento de los estudiantes

Fuente: elaboración propia.

En la figura 13 se visualiza que los docentes y estudiantes evaluaron de la siguiente forma el cumplimiento del indicador “La implementación de las actividades lúdicas, favorece el buen comportamiento de los estudiantes”, en un 86% docentes y 83% estudiantes están totalmente de acuerdo y 14% y 17% de acuerdo. Se puede deducir que durante la aplicación de las actividades lúdicas se observó buen comportamiento de los estudiantes, esto es muy alentador porque nos indica que dicha actividad favorece positivamente el proceso E – A.

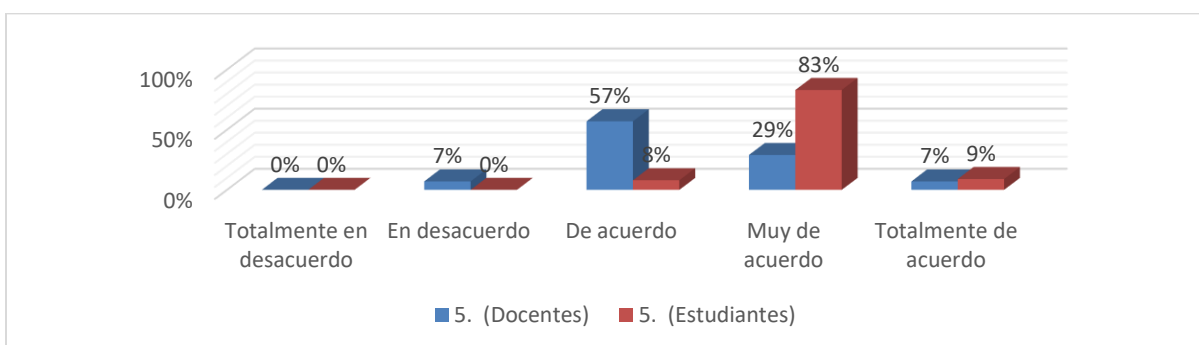
Figura 14. Las actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje ayudaría a favorecer la formación integral de los estudiantes



Fuente: elaboración propia.

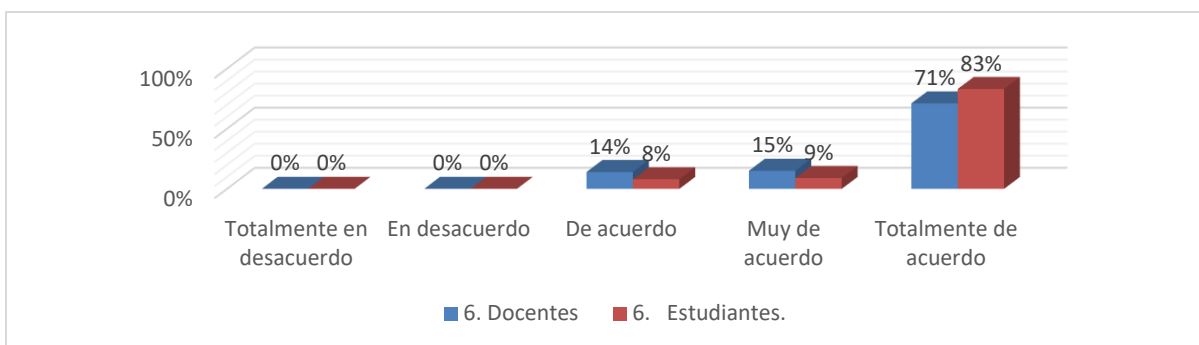
En la figura 14 se observa que los docentes y estudiantes encuestados para la evaluación respondieron en un 71% Totalmente de acuerdo los primeros y 67 % de acuerdo los segundos, que la implementación de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje ayudaría a favorecer la formación integral de los estudiantes. No existe desacuerdo. Es decir, la totalidad de encuestados está conforme de que la aplicación de actividades lúdicas sería una estrategia eficaz hacia la formación integral de los estudiantes, considerando que con la aplicación de dichas actividades se estaría trabajando la parte cognitiva, psicológica y social.

Figura 15. Estás dispuesto a seguir implementando actividades lúdicas como estrategias de e-a



Fuente: elaboración propia.

En la figura 15 se constata que los docentes y estudiantes consultados respondieron en un 57% estar de acuerdo, 29% muy de acuerdo(docentes), así también 83% muy de acuerdo y 9 % totalmente de acuerdo(estudiantes), solo el 7% de docentes están en desacuerdo a seguir implementando actividades lúdicas como estrategias de E-A. Teniendo en cuenta que la gran mayoría manifiesta su acuerdo se puede considerar que los autores están conforme en seguir utilizando las actividades lúdicas como estrategias de E – A.

Figura 16. Durante la aplicación de las actividades lúdicas se observa mayor entusiasmo en los estudiantes

Fuente: elaboración propia.

En la figura 16 se observa que, la respuesta de los docentes y estudiantes encuestados en un 71% y 83% respondieron estar totalmente de acuerdo, 15% y 9% de acuerdo y 14% y 8% de acuerdo que “Durante la aplicación de las actividades lúdicas se observa mayor entusiasmo en los estudiantes”. Se observa que los autores directos coinciden que los estudiantes se sienten entusiasmados con la aplicación de actividades lúdicas en la institución, por tanto, sería conveniente recomendarles que sigan implementando dicha estrategia.

En las respuestas a preguntas abiertas, tanto docentes como estudiantes dieron las siguientes sugerencias para mejoras en la implementación y/o compromisos.

Docentes

Que sigamos recibiendo aporte referente a materiales didácticos, El material escrito preparado que recibimos es un importante complemento para la implementación de las actividades lúdicas, Que se discriminen por ciclo los juegos y se realicen talleres con inclusión de materiales explicativos, como lo entregado, Más explicación y demostración para los docentes, Que la Universidad trabaje con la Dirección Departamental y Secretaría de Educación de la Gobernación, Secretaría de Cultura del Municipio para implementar los talleres para todas las escuelas, Se puede trabajar también con los padres construir algunos materiales.

Estudiantes

Que vengan de nuevo a hacer juegos los practicantes, Que los profesores hagan, Podemos hacer nosotros, queremos más explicación y demostración, Prometemos seguir con las actividades lúdicas con los profes, Vamos a cuidar los materiales que recibimos.

4. DISCUSIÓN

Uno de los principios curriculares de la educación paraguaya es el juego, que es considerado un recurso metodológico de mucho valor en el proceso enseñanza aprendizaje. Es necesario romper la aparente oposición entre el juego y el aprendizaje, y aprovechar las actividades lúdicas como condición indispensable para que el educando se motive, se gratifique, construya su propio aprendizaje y reciba estímulos para seguir aprendiendo.

Autores como Gómez, Molano y Rodríguez (2015), afirma que la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación, se hace necesario que los docentes dinamicen espacios y tiempos idóneos para poder compartirla.

Desde la perspectiva de Reyes y Arrieta (2014), las actividades lúdicas pueden emplearse a la perfección en la motivación que el docente quiere brindar en procesos como la lectura. Y aseguran que es necesario diseñar actividades lúdicas multimedia interactivas que faciliten al docente el trabajo de promover un aprendizaje significativo en los estudiantes, y por lo tanto a los estudiantes se le haga más fácil y divertido aprender sobre todo en las áreas de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales debido a que estas áreas son básicas para desarrollar en los estudiantes su pensamiento crítico-reflexivo.

Comparando el resultado de la investigación con las afirmaciones anteriores nos lleva a un importante hallazgo, se pudo afirmar que los estudiantes involucrados 2° y 3° ciclo y los docentes quienes participaron han disfrutado de la implementación de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje, y sabemos que cuando hay motivación es más fácil captar lo que nos interesa, se puede aprender más rápido y que realmente sea de utilidad, pues resulta de una experiencia que luego lleva a las teorías y conclusiones.

Se pudo percibir que los estudiantes han desarrollado excelentes sesiones de trabajo en equipo, aprendieron a expresarse libremente, el modo comportamiento fue admirable, practicaron valores como respeto, solidaridad, compañerismo, honestidad, aspectos que se pueden considerar como favorable en la formación integral de niños y jóvenes.

La predisposición de los estudiantes y docentes fue muy efectiva, la actitud y aptitud muy favorable, por tanto, resultaría aplicar actividades lúdicas como estrategias de E -A.

Otro aspecto importante de mencionar como hallazgo fue la poca implementación de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje, solo eran utilizados en ocasiones aisladas, como día del niño, de la juventud y a veces en ocasiones como visita de practicantes. Aquí hay dos aristas que analizar, la falta de concienciación para la implementación de actividades lúdicas (desconocimiento, mayor investigación, etc) y, el desconocimiento de lo fácil que es adquirir los materiales didácticos. Sería de gran utilidad ejecutar actividades interinstitucionales y así poder implementar sistemáticamente esta estrategia en PEA

Se concluye esta discusión mediante la expresión del libro de Andrés Oppenheimer, ¡Basta de historias!, que expresa algunas de sus claves de los éxitos:

4.1. Hagamos de la educación una tarea de todos

La mejora de la calidad educativa difícilmente saldrá de los gobiernos: los políticos siempre van a preferir construir obras públicas, que puedan estar a la vista de todos antes de las próximas elecciones, a invertir en mejoras educativas, que no producen resultados visibles sino hasta dentro de 5, 10, 20 años.

4.2. Inventemos un “PIB EDUCATIVO”

Cada vez más economistas están llegando a la conclusión de que el crecimiento económico por sí solo nunca va a erradicar la pobreza, a menos que vaya acompañado de una mejora en la calidad educativa. Por

eso, en vez de seguir midiendo el % de crecimiento o disminución del PIB de la economía, hay que crear también un “PIB EDUCATIVO”

5. CONCLUSIONES

Los materiales didácticos son fáciles de conseguir, han sido preparados acorde a los intereses de los estudiantes de cada ciclo, es de buena calidad, cumple con la característica de durabilidad, por tanto, son considerados útiles como material para la E – A.

Se reconoce la utilidad de los materiales didácticos, como estrategia de enseñanza aprendizaje.

En cuanto a la posibilidad de aplicación de las actividades lúdicas como estrategia de E-A tanto estudiantes como docentes reconocen que es factible.

Por tanto se llega a concluir respecto al objetivo general que según la percepción de estudiantes y docentes, los mismos manifiestan que es posible su aplicación, reconocen que las actividades lúdicas como estrategia de Enseñanza Aprendizaje sería muy efectivo para la formación integral de los estudiantes, considerando que dichas actividades propician el logro de trabajo en equipo, sirven para aprender algo nuevo, favorece buen comportamiento de los estudiantes, propicia entusiasmo en los estudiantes durante la aplicación.

REFERENCIAS

- Anónimo, Á. (agosto de 2017). Mis blogs de pequeteacher. *Mini libro de actividades para niños, Mensual*. España.
- Candela Borja, Y., & Benavides Bailón, J. (diciembre de 2020). Actividades Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los estudiantes de la Básica Superior. *ReHuso Revista Ciencias Humanísticas y Sociedad*, 5. N° 3, 78-86. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398>
- de Ansó Lavin, M. (18 de sept de 2017). Pedagogías lúdicas de innovación: buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales. Dehesa. *Repositorio Institucional*, 280 páginas. <https://doi.org/https://dehesa.unex.es>
- Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2002). Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una Interpretación Constructivista (Segunda ed.). Bogotá, Colombia: *McGraw-Hill*. <https://doi.org/www.mcgraw-hill.com.mx>
- Domínguez, A. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuba
- Gagné, R. M. (1974). Educational Technology and the Learning Process. Estados Unidos
- García Arena, F. (17 de octubre de 2016). Geometría y Parchis. El rinoceronte matemático. *wordpress.com*. (F. d. Minions, Recopilador) Córdoba.
- Gispert, C., Vidal, J., & Millán, J. (s.f.). Sabelotodo. 1000 desafíos para tu Inteligencia. Juegos, problemas, laberintos, habilidades, crucigramas, adivinanzas, lógicas. (J. Domenech, Ed.) Barcelona: OCEANO. <https://doi.org/www.océano.com>
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O., & Rodríguez Calderón, S. (sept de 2015). Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje

- de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. (Tesis de pregrado). *Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia. RIUT. Repositorio Institucional.*
<https://doi.org/https://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metología de la Investigación* (Sexta ed.). México: *McGraw-Hill*.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Holanda.
- López, R. (16 de octubre de 2015). Juegos para promover valores en el patio de la escuela: el trabajo en equipo y la amistad. *Educación 3.0*: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-para-promover-valores-en-el-patio-de-la-escuela-el-trabajo-en-equipo-y-la-amistad/>
- Mello Román, J. D., & Giménez Amarilla, S. (2021). Una perspectiva de la educación Matemática en Paraguay. Contribuciones desde la Universidad Nacional de Concepción. *Revista Paraguaya de Educación*, 9(1), 101–119.
- Montero, D. (5 de noviembre de 2017). Juego y valores, cómo enseñar a través de la diversión. *Hacer Familia*: <https://www.hacerfamilia.com/educacion/juego-valores-ensenar-traves-diversion-20171105175213.html>
- Oppenheimer, A. (2011). *¡Basta de Historia! La Obsesiónj Latinoamericana con el pasado y las 12 claves del futuro* (Cuarta ed.). Argentina: *Sudamericana S.A.*
- Piedra Vera, S. (27 de abril de 2018). Factores que aportan las Actividades Lúdicas en los Contextos Educativos. *COGNOSIS*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Ramírez Torales, G. (2019). Estudio del Método Aprendizaje Colaborativo en la Enseñanza Aprendizaje de Factorización de Expresiones Algebraicas en alumnos de octavo grado, Concepción. *Revista Ingeniería, Ciencias y Sociedad*, 1(1). https://doi.org/https://revista.facet-unc.edu.py/facet_ojs/index.php/RICS/article/view/2
- Ramos Martín, L. (8 de marzo de 2018). Aprendiendo Matemática con el ábaco. *Ventana Abierta*. <https://doi.org/http://revistaventanaabierta.es/aprendiendo-matematicas-abaco/>
- Reyes León, T. (30 de Sept de 2016). Aplicación de las Actividades Lúdicas como Estrategia de Enseñanza Aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria. (U. Press, Editor) <https://doi.org/https://docplayer.es/72327887>
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1). Recuperado de https://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm