



Facultad de Ciencias de la Educación  
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

**Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos de Perito en  
Administración y Perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática  
IMB-PC ciudad de Guatemala  
(Tesis)**

Evelyn Esmeralda Mejía Marroquín

Guatemala

2023

**FAC - EDU 02 041122**

**Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos Perito en  
Administración y Perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática  
IMB-PC ciudad de Guatemala**  
(Tesis)

Evelyn Esmeralda Mejía Marroquín

Doctora Anabella Cerezo Alecio (**Asesora**)

Doctora Flor de María Bonilla Arévalo (**Revisora**)

Guatemala

2023

## **Autoridades Universidad Panamericana**

**M.Th. Mynor Augusto Herrera Lemus**

Rector

**Dra. HC. Alba Aracely Rodríguez de González**

Vicerrectora Académica

**M.A. César Augusto Custodio Cobar**

Vicerrector administrativo

**EMBA. Adolfo Noguera Bosque**

Secretario General

## **Autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación**

**M.A. Sandy Johana García Gaitán**

Decana

**M.A. Wendy Flores de Mejía**

Vicedecana


**DICTAMEN DE APROBACIÓN**  
**INFORME DE TESIS**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD PANAMERICANA**

**ASUNTO: Evelyn Esmeralda Mejía Marroquín**  
Estudiante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, de esta Facultad, solicita autorización para realizar Informe de Tesis para completar requisitos de graduación.

Dictamen 02.041122.

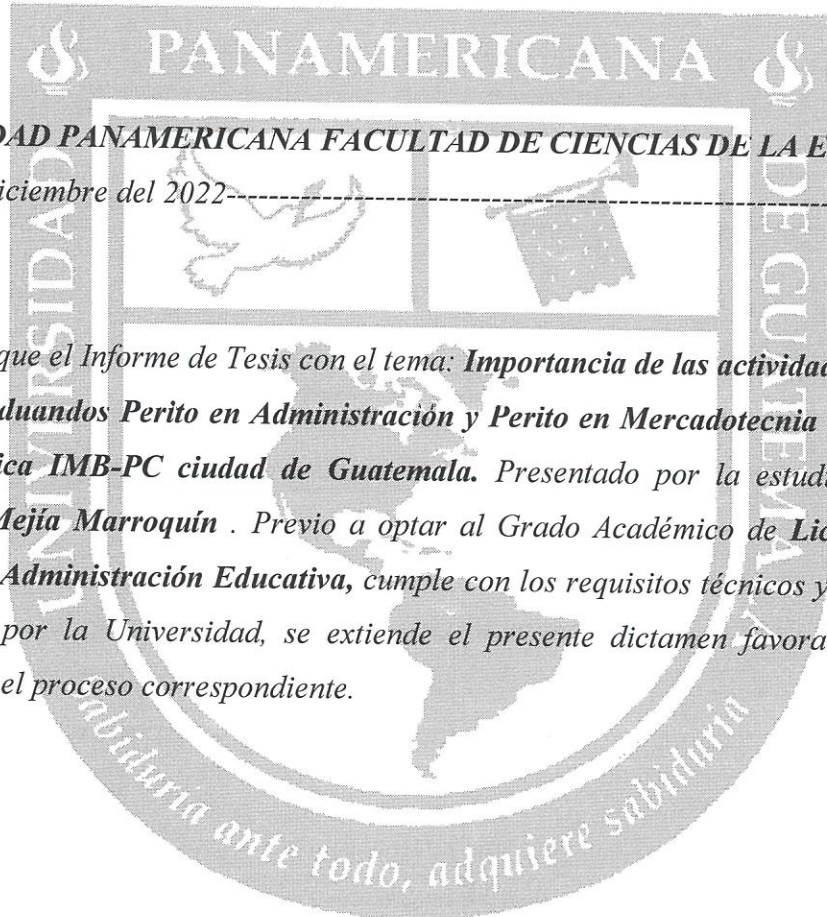
Después de haber estudiado el anteproyecto presentado a esta Decanatura para cumplir los requisitos para elaborar Informe de Tesis, que es requerido para obtener el título de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa. Se resuelve:

1. El anteproyecto presentado con el nombre de: **“Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos de Perito en Administración y Perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala ”.**
2. Está enmarcado dentro de los conceptos requeridos para la elaboración del Informe de Tesis.
3. La temática se enfoca en temas sujetos al campo de investigación con el marco científico requerido.
4. Habiendo cumplido con lo descrito en el reglamento de egreso de la Universidad Panamericana en opciones de Egreso, artículo No. 5 del inciso a) al g).
5. Por lo antes expuesto, la estudiante **Evelyn Esmeralda Mejía Marroquín**, recibe la aprobación de realizar Informe de Tesis, solicitado como opción de Egreso con el tema indicado en numeral 1.

  
**M.A. Sandy J. García Gaitán**  
**Decana**

Facultad de Ciencias de la Educación





**UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION,**  
Guatemala diciembre del 2022

En virtud de que el Informe de Tesis con el tema: **Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos Perito en Administración y Perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala.** Presentado por la estudiante: **Evelyn Esmeralda Mejía Marroquín** . Previo a optar al Grado Académico de **Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa**, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.

  
**Doctora Anabella Cerezo Alecio**  
Asesora

UNIVERSIDAD PANAMERICANA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN, Guatemala 6 de febrero de 2023.

*En virtud de que el Informe de Tesis con el tema **Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos de Perito en Administración y Perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala. Presentado por el estudiante: Evelyn Esmeralda Mejía Marroquín. Previo a optar al Grado Académico de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.***



Revisor (a)


**Flor de María Bonilla Arévalo**


Doctora en Educación

Número de colegiado 4228

UNIVERSIDAD PANAMERICANA, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN. Guatemala, veintitrés de febrero dos mil veintitrés. -----

En virtud del Informe de Tesis con el tema: **“Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos de Perito en Administración y Perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala”**. Presentado por la estudiante **Evelyn Esmeralda Mejía Marroquín** previo a optar al grado académico de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa, reúne los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, y con el requisito de Dictamen de Asesor (a) y Revisor (a), se autoriza la **impresión** del Informe de Tesis.

  
**M.A. Sandy J. García Gaitán**  
**Decana**  
Facultad Ciencias de la Educación



*Nota: Para efectos legales únicamente el sustentante es responsable del contenido del presente trabajo.*



# Contenido

<b>Resumen</b>	<b>i</b>
<b>Introducción</b>	<b>iii</b>
<b>Capítulo 1</b>	<b>1</b>
<b>Marco conceptual</b>	<b>1</b>
1.1    Antecedentes del problema	1
1.2    Importancia de la investigación	2
1.3    Planteamiento del problema	2
<b>Capítulo 2</b>	<b>4</b>
<b>Marco teórico</b>	<b>4</b>
2.1    Aprendizaje significativo en actividades lúdicas	4
2.2    Conocimiento de los docentes en estrategias lúdicas	5
2.3    Capacitación docente en Estrategias Lúdicas	6
2.4    Actividades Lúdicas en el aprendizaje en las aulas	7
2.5    Evaluación del aprendizaje sobre las experiencias lúdicas	8
<b>Capítulo 3</b>	<b>10</b>
<b>Marco metodológico</b>	<b>10</b>
3.1    Problemática a investigar	10
3.2    Enfoque de investigación	11
3.3    Alcance de la investigación	11
3.4    Justificación	12
3.5    Preguntas de investigación	12
3.6    Objetivos	13
3.7    Operacionalización de las variables	14
3.8    Delimitación	17
3.9    Universo	18
3.10   Muestra	18

3.11	Sujetos de investigación	18
3.12	Técnicas de análisis de los datos	19
3.13	Instrumentos	19
3.14	Factibilidad y viabilidad	20
<b>Capítulo 4</b>		<b>21</b>
<b>Presentación y discusión de resultados</b>		<b>21</b>
4.1	Presentación de resultados	21
4.2	Discusión de resultados	42
<b>Conclusiones</b>		<b>45</b>
<b>Capítulo 5</b>		<b>46</b>
<b>Propuesta de intervención</b>		<b>46</b>
5.1	Taller de capacitación en actividades lúdicas que se implementarán a la planificación	46
5.2	Descripción de la propuesta	46
5.3	Objetivos	47
5.4	Resultados esperados	48
5.5	Actividades	49
5.6	Metodología	50
5.7	Recomendaciones para la implementación y sostenibilidad de la propuesta	51
5.8	Recursos	52
5.9	Presupuesto	52
<b>Referencias</b>		<b>53</b>
<b>Anexos</b>		<b>54</b>

## **Índice de Tablas**

Tabla 1. Tabla de Variables	15
Tabla 2. Sujetos de Investigación	19
Tabla 3. Matriz de Sentido - Entrevista a Profundidad	38
Tabla 4. Cronograma de Actividades	50
Tabla 5. Presupuesto	52

## **Índice de Figuras**

Figura 1. Ubicación Geográfica de la Institución Educativa	17
--	----

## Resumen

En la presente tesis de investigación titulada “Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos perito en administración y perito en mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala, y cuya finalidad es analizar la importancia de emplear metodologías en actividades lúdicas al momento de impartir las clases a los alumnos que se atienden en el colegio.

Guatemala es un país multilingüe, multiétnico y multicultural, para ello se requiere que los primeros años de la vida educativa se conviertan en el eje central de los alumnos para que se brinde una educación de calidad dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, en donde se involucre la metodología de actividades lúdicas, debido a que son actividades espontáneas y propias de los alumnos.

Las actividades lúdicas se convirtieron en la base del aprendizaje, siendo una herramienta de comunicación que permite que los alumnos se interrelacionen en su ambiente mediante actividades recreativas, de goce, de placer y de diversión; además, que éstas despiertan su interés por el aprendizaje y el medio de comunicación de alumno-docente debido a que por medio de las actividades lúdicas cada uno de los alumnos aprende a obtener un entorno social adecuado.

La realización de la práctica aporta a la implementación de la importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos perito en administración y perito en mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala, y determina la necesidad que compete a la utilización de Metodología de actividades lúdicas para la Motivación del Aprendizaje.

Dentro de este proyecto se tiene como objetivo general implementar métodos en actividades lúdicas que faciliten la motivación del aprendizaje. Directamente se beneficia a los docentes, indirectamente a los alumnos que cursan la carrera de perito en administración y perito en mercadotecnia.

Se debe influenciar positivamente en el gusto o agrado en acudir a clases diariamente, por participar y ser protagonista del proceso educativo, para ello es necesario brindar aprendizajes apegados a la realidad del mundo que rodea al alumno, a través de hechos y experiencias propias. Es preciso no olvidar que se debe reconocer cada uno de los esfuerzos e incitar mejoras significativas para que se obtenga un efecto positivo sobre la motivación de cada uno de los estudiantes.

Es indispensable que los maestros analicen las pautas específicas de actuación docente. En otras palabras, es necesario que tanto padres y docentes estimulen esta área afectiva tan importante y que tornen cada momento único, especial e inolvidable, lo cual favorecerá el proceso de aprendizaje como también su desarrollo integral y emocional en la práctica de actividades lúdicas dentro de los salones de clase.

La metodología aplicada en esta investigación tuvo un enfoque cualitativo descriptivo, y nuestro paradigma es hermenéutico, el cual posee una naturaleza interpretativa. Esta investigación surgió a partir de nuestras prácticas de profesionalización, donde se tuvo la oportunidad de convivir y conocer a los docentes y alumnos graduandos de las carreras de perito en administración y perito en mercadotecnia, donde se logró observar de qué manera los docentes desarrollaban sus clases empleando metodologías en actividades lúdicas.

Las principales conclusiones obtenidas en la presente tesis de investigación fueron: el dominio de teorías por parte de los docentes y el director académico, en cuanto a las metodologías de actividades lúdicas, no le brindan la importancia que éstas requieren al momento de impartir las clases, debido a que las consideran únicamente como un medio de entretenimiento y captar la atención de los alumnos graduandos de perito en administración y perito en mercadotecnia.

## Introducción

En el proceso de enseñanza y aprendizaje que se realiza en el aula, los docentes aplican una serie de estrategias para que los estudiantes comprendan de mejor manera los conocimientos impartidos en cada materia impartida. Una de estas estrategias y que resulta fundamental, sobre todo para los estudiantes del nivel de diversificado, son las actividades lúdicas debido a que facilitan el entendimiento de los temas tratados y ayudan considerablemente al desarrollo de la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemáticas.

La comunidad educativa afirma que el aprendizaje deberá ser una experiencia significativa para los estudiantes. Es por ello que, los docentes a través de las diferentes estrategias que utilizan generan variedad de experiencias para conseguir esto. Es preciso decir que, las estrategias que mejores resultados brindan están asociadas a la utilización creativa de recursos o materiales educativos, adaptadas cada una de éstas, al contexto donde se desenvuelve la práctica pedagógica y se nutre de las costumbres, los problemas ambientales, entre otros. Asimismo, existen diversos docentes que utilizan los juegos como estrategias para lograr un aprendizaje significativo.

Esta última opción tiene un gran potencial debido a que capta el interés de los estudiantes, impactando directamente en su motivación por el aprendizaje. El juego permite ampliar sus conocimientos y experiencias, además, de desarrollar su curiosidad y confianza. Los alumnos aprenden intentando realizar infinidad de tareas, comparando los resultados obtenidos, realizando cuestionamientos, proponiéndose metas y buscando la manera de alcanzar éstas.

Además, el juego favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y toma de decisiones. Una estimulación apropiada y el juego son de vital importancia, si el alumno padece de alguna discapacidad. Actualmente, la pandemia del Covid-19 ha provocado a nivel mundial una crisis sin precedentes en cada uno de los ámbitos de la vida, y en el área educativa específicamente ha sido necesario el cierre masivo de las actividades presenciales en cada una de las instituciones educativas.

Esta situación de emergencia sanitaria obligó a cambiar drásticamente, de brindar clases presenciales a realizar éstas por medio de la modalidad de clases virtuales, siendo para ello de urgencia y necesario que cada uno de los docentes se adaptase ágilmente a las nuevas plataformas de enseñanza de este nuevo tipo de modalidad. A pesar de esta compleja situación, las actividades lúdicas se han seguido considerando como herramientas que facilitan el proceso de aprendizaje.

La presente investigación se centra en determinar la importancia de los juegos tradicionales en el aula para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. En la introducción se presenta el problema que se estudió, las razones que justifican dicho estudio, el interés que tiene dentro del contexto social y científico y cada uno de los objetivos.

# Capítulo 1

## Marco conceptual

### 1.1 Antecedentes del problema

A través de los años, la sociedad educativa se ha visto en la necesidad de realizar estudios sobre temas importantes que influyen en la formación del estudiante. Algunos de estos como el aprendizaje con actividades lúdicas, dejando por un lado la importancia que éste posee en todo proceso educativo y más aún en la educación superior. Es por ello que, se tienen jóvenes apáticos en el aprendizaje por cursos rutinarios, donde no se aplican actividades lúdicas en el aula por parte de los docentes; además, se ha observado una actitud conformista por parte de los docentes, debido a que se dedican a impartir cursos teóricos, una desactualización docente en cuanto a metodologías para ejercitar el pensamiento crítico y reflexivo con la falta de capacitación en actividades lúdicas.

El desarrollo de un estudio de investigación dentro del paradigma cuantitativo está basado en una investigación de campo de carácter descriptivo. Hace referencia a la situación en la que se encuentra la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo de los alumnos graduandos de 6to. Perito en administración y 6to. Mercadotecnia. Esta situación es observada como una pedagogía, es decir que, está relacionada con el arte de enseñar, y que realizar actividades lúdicas está estrechamente ligado a la enseñanza y por ende al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo de los graduandos.

Los estudiantes necesitan actividades lúdicas para el desarrollo de su pensamiento crítico y reflexivo; sino además para lograr alcanzar la excelencia en educación, haciendo posible que el proceso de enseñanza-aprendizaje se realice con mayor efectividad para alcanzar el óptimo desarrollo del estudiante. Otra diferencia notoria, es el lapso de tiempo destinado a cada una de las otras actividades que se realizan en el transcurso de la jornada educativa.



## **1.2 Importancia de la investigación**

El impacto de este trabajo de investigación es únicamente a nivel educativo, debido a que pretende brindar respuestas de cómo y con qué enseñar aplicando metodologías activas como instrumentos de aprendizaje para que se haga factible el desarrollo cognitivo, humano e integral de los alumnos graduandos de 6to. Perito en Administración y 6to Perito en Mercadotecnia; además, de potenciar cada una de sus inherentes capacidades

La utilidad de la práctica en actividades lúdicas radica en que permite utilizar la investigación como una guía para conocer acerca de la problemática de las actividades lúdicas y el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo como su principal efecto para encontrar y elaborar una alternativa de solución al problema planteado. Además, buscando que el alumno se desarrolle de manera significativa en el área personal, profesional y educativa. La búsqueda de información es importante para que el docente y el alumno puedan trabajar en un entorno adecuado, motivacional y reflexivo lo cual se permita ser ejemplo para las nuevas generaciones.

Según Piaget (1981) el ser humano es un procesador de información activo y explorador que construye su conocimiento y se adapta al medio ambiente. Expresa que el ser humano es explorador y debido a esto, está capacitado de conocer el medio que lo rodea y no solo eso, sino que es del resultado de explorar, él construye su propio conocimiento en la parte educativa, yo creo que el docente debe brindarles las herramientas necesarias para que el niño consiga un desarrollo integral y conocimientos de calidad. (p.187)

## **1.3 Planteamiento del problema**

La importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos de 6to. Perito en Administración y 6to. Perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC Ciudad de Guatemala, haciendo posible que éstas se realicen con efectividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje para el óptimo desarrollo de los estudiantes tomando en consideración su participación en el horario de clases, se ha observado la falta de motivación para realizar las actividades lúdicas, así como la responsabilidad en su horario al momento de recibir clases en línea, demostrando escaso

o nulo interés en el aprendizaje, donde se requiere que los alumnos puedan adquirir actividades lúdicas orientadas en las diversas clases que se les imparten.

Los alumnos graduandos de 6to. Perito en Administración y 6to Perito en Mercadotecnia se motivan en las clases aplicando la práctica de actividades lúdicas. Dentro de la institución los docentes especialmente de los graduandos no realizan actividades lúdicas debido a que el carácter educativo ha determinado que estas actividades solo son actividades de recreación, sin saber que con el simple hecho de poner en práctica juegos educativos se realiza un aprendizaje más significativo y por ende lograr que el estudiante sea más participativo en clases.

El uso de las actividades lúdicas no basta por sí solas para obtener el éxito deseado. Tal como ocurre con los procedimientos didácticos, las dinámicas tendrán siempre el valor que sepan darle las personas que las utilicen. Derivado de los párrafos anteriores surgen los siguientes cuestionamientos de investigación:

¿Qué actividades lúdicas se realizan en los alumnos graduandos?

¿Cuál es el impacto de implementar actividades lúdicas en los cursos de los alumnos graduandos?

¿Cómo incide el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en las actividades lúdicas de los alumnos graduandos?

¿Cómo incide la falta de actividades lúdicas en el rendimiento académico en los graduandos?

## **Capítulo 2**

### **Marco teórico**

Los docentes solamente se han limitado a la transmisión de contenidos, y no se han preocupado por desarrollar actividades lúdicas que ayuden a desarrollar el pensamiento de los estudiantes de 6to. perito en administración y 6to perito en Mercadotecnia del Colegio de Informática IMB-PC de Ciudad de Guatemala, para ofrecer una educación activa y participativa donde cada uno de los contenidos deben ser aprendidos a través de actividades que impliquen el uso de estrategias actualizadas y divertidas.

Los docentes poseen conocimientos sobre la motivación a los estudiantes mediante las actividades lúdicas, por lo que no se aplica como una estrategia que permita desarrollar el pensamiento lógico de los estudiantes. Aquí se puede evidenciar que los docentes catalogan las actividades lúdicas como simples juegos, que no conllevan a nada, ésta es una idea errada debido a que las actividades lúdicas se pueden utilizar como estrategias para incentivar el razonamiento y reflexión de los estudiantes.

Esto ha provocado la incapacidad en los estudiantes y permite desarrollar conocimientos con el juego, reflexionando para hacer frente a los problemas no solo escolares sino de la vida diaria, todo nuevo aprendizaje es por definición dinámica, por lo cual, es susceptible de ser revisado y reaplicado a partir de nuevas actividades lúdicas en la educación. Un ambiente de aprendizaje es un espacio en el que los estudiantes interactúan, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias.

#### **2.1 Aprendizaje significativo en actividades lúdicas**

Actualmente, los docentes se están replanteando el modo de enseñar a los alumnos graduandos a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los estudiantes obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación.

El concepto de estrategia de aprendizaje deberá relacionarse con el enfoque comunicativo. Dicho enfoque lleva consigo una implicación metodológica que ha de fomentar la independencia, la responsabilidad y la capacidad de controlar el proceso de aprendizaje. En este sentido, la función del docente será de ayudar a que sus alumnos consigan desarrollar su propia autonomía.

Con este fin, se ha de fomentar y reflexionar sobre los diferentes estilos de aprendizaje y la utilización de las diferentes estrategias. El juego, por lo tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más jóvenes en habilidades que necesitaban adquirir para enfrentarse después a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado esto a una institución educativa resulta ser de una escasa novedad.

### 2.1.1 Los juegos tradicionales a través de la historia

Cuestionando a las personas mayores, refieren que jugaban cuando eran niños y jóvenes. Los juegos denotan que es una actividad importante, fomenta los valores, respeto de reglas y disposición para el aprendizaje, juego como el conjunto de actividades de interacción dinámica en el que hacen fluir sus prácticas, vivencias y conocimientos fortaleciendo la creatividad, la recreación e imaginación que repercute en el proceso integral de la persona. El juego se ha transmitido a lo largo del tiempo entre las distintas generaciones principalmente por vía oral y últimamente se transmiten en forma escrita.

## 2.2 Conocimiento de los docentes en estrategias lúdicas

El éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación. Hasta el momento las estrategias para el alumno, se pueden emplear, pero el proceso de enseñanza y aprendizaje es responsabilidad también del docente, cuya misión es enseñar a aprender, dinamizar y facilitar el aprendizaje. El catedrático debe enseñar a aprender para que cada uno de los alumnos alcancen la autonomía y brindarles el entrenamiento en la utilización de estrategias adecuadas. Se deben enumerar algunas de las estrategias que se consideran de importancia para lograr cada uno de los objetivos que previamente se han establecido.

### 2.2.1 El Juego Como Recurso Estratégico

La importancia que tiene en la actualidad la incorporación de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo; y cómo el componente lúdico favorece la adquisición y el aprendizaje, motivo que lo convierte en un recurso imprescindible en el aula. La unión de estos dos conceptos: estrategia y juego, profundiza lo suficiente acerca de cómo a través del juego podemos poner en marcha la utilización de cada una de las estrategias.

## 2.3 Capacitación docente en Estrategias Lúdicas

Como se ha visto hasta ahora, se tienen suficientes razones para incluir la enseñanza de las estrategias lúdicas y se deberá realizar el siguiente cuestionamiento: ¿merecen tanta atención las estrategias de aprendizaje? Haciendo un breve estudio a los motivos, se puede justificar una respuesta afirmativa al cuestionamiento teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

Contribuyen al cumplimiento del objetivo principal, que es la competencia comunicativa, a la vez que favorecen las competencias que forman parte de ella. Permiten un aprendizaje centrado en el proceso del desarrollo de capacidades o habilidades más que en la adquisición de unos conocimientos.

Las actividades lúdicas y el aprendizaje tienen en común varios factores: el afán de superación, la práctica y el entrenamiento que conducen a fortalecer las habilidades de cada alumno. La puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar diversas dificultades, la cantidad de tiempo de juego que se provee en el contexto escolar estará influenciada por las actitudes de los docentes.

Esto tiene actitudes generalmente positivas hacia las actividades lúdicas que tienden a asignar más tiempo para jugar. Sin embargo, los docentes de grados más altos, que sienten una mayor presión por proveer programas académicos altamente estructurados, devalúan el rol y el valor del juego y, por lo tanto, asignan un menor tiempo para jugar en el colegio.

La investigación conducida en atmósferas en las cuales se ha pensado que la infancia temprana indica que en las áreas pequeñas y divididas resultan en un juego de la más alta calidad que los espacios grandes y abiertos. Los espacios de juego divididos han sido relacionados con el incremento de interacción verbal, cooperación, juego de pretensión y actividad con materiales educativos, mientras que las áreas abiertas han sido asociadas con el incremento en la cantidad de conductas distraídas e imprevistas.

## **2.4 Actividades Lúdicas en el aprendizaje en las aulas**

Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado diversas definiciones para la palabra juego, pero es específico a todas éstas, que el concepto de juego es una actividad lúdica en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es de importancia, debido a que ayuda a los alumnos a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego se desarrolla a través de distintas etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión, debido a que abre un mundo de alegría, humor y creatividad. Las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del alumno. Y es por ello que, a través del juego, se aprende a manipular cada uno de los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo.

Saleima y Saleima (2019) conceptúan al juego como el conjunto de actividades de interacción dinámica en el que hacen fluir sus prácticas, vivencias y conocimientos para fortalecer la creatividad, la recreación e imaginación que repercute en el proceso integral de la persona.

### **2.4.1 El juego en los materiales**

No existe un manual para la enseñanza del idioma español o algún otro idioma que no incluya el componente lúdico entre sus actividades; por otra parte, el número de materiales complementarios dedicados al juego es cada vez mayor y para facilitar su empleo en el aula, el docente podrá encontrar, en la mayoría de los casos, una clasificación de los juegos, según las competencias que se desarrollan.

La competencia gramatical, la competencia léxico-semántica y la interacción oral. Son escasos los temas en los que se dedica un apartado especial a la competencia estratégica y si se hace, no se especifica qué estrategias se están practicando o desarrollando para realizar la actividad.

#### 2.4.2 Juguetes en el aula

Con relación al tipo de juguetes que deberá de haber en el aula de niños de 5 años, los padres entrevistados se inclinan por juguetes educativos o didácticos. Esta respuesta se presenta, sobre todo, entre los padres de nivel educativo algo y tradicionalistas, pero también hubo siete casos, en donde los padres de familia tenían un enfoque ambivalente. Otros tipos de juguetes se mencionaron con escasa frecuencia y fundamentalmente por los padres de las tendencias pro lúdicas y ambivalentes; y únicamente en dos casos, los padres no admiten cualquier tipo de juguete en el aula.

### **2.5 Evaluación del aprendizaje sobre las experiencias lúdicas**

En la manera de evaluación tradicional, la respuesta de cada pregunta en un examen está diseñada para medir conceptos específicos y/o habilidades, además, se considera de manera individual en lugar de analizarlas como una secuencia de acciones, como sucede en los juegos donde cada decisión depende de la anterior. Las valoraciones lúdicas se basan en proyectos, lo que permite ayudar a que el alumno o los alumnos reflexionen cómo y por qué tomaron ciertas decisiones, para finalmente entregar cada uno de sus pensamientos al final de la evaluación.

Así, un estudiante que no obtuvo el resultado esperado, puede entender qué fue lo que sucedió, por qué y dónde se cometió la equivocación. Asociado a lo anterior, el maestro puede entender en qué momento el estudiante cometió algún error y por qué de éste. Lograr integrar este tipo de evaluación lúdica no sólo se puede realizar por medio de videojuegos, sino que puede implementarse desde la modificación de rúbricas.

Las rúbricas están diseñadas para que los estudiantes analicen su aprendizaje y puedan tener distintos niveles, como en los juegos, para que se adapten a las distintas habilidades del contenido y a los estudiantes. Los juegos son una estrategia de enseñanza que permite a los estudiantes aprender haciendo, acelerar el aprendizaje y mejorar la recordación de conceptos.

### 2.5.1 Juegos lúdicos para evaluar el aprendizaje significativo

Se trata de medir el logro de competencias y generar un ambiente de confianza donde el estudiante demuestre su aprendizaje minimizando situaciones de tensión y frustración. La utilización de juegos para evaluar ofrece: interacción constante, sentimiento permanente de desafío y competencia para lograr un mayor nivel de combinación entre diversión y aprendizaje significativo.

La teoría de Piaget ofrece diversas pautas al ámbito educativo, debido a que, según los docentes deben facilitar el aprendizaje teniendo en consideración las etapas en las que se encuentra cada estudiante y es de importancia evaluar el momento en el que se encuentran para aplicar las tareas y ejercicios que mejor se adecúen a su edad, recordando al docente el trabajo en equipo y uso de actividades lúdicas en los aprendizajes.

### 2.5.2 Clases muy numerosas que limitan la libertad de juego de los estudiantes

Es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de recreo y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. La evaluación educativa es concebida con características de integralidad y continuidad, al igual que los procesos de enseñanza y las estrategias didácticas. Las clases demasiado numerosas dificultan que los docentes puedan fomentar el juego de los estudiantes mediante conversaciones personales o cuestionamientos intuitivamente a los alumnos.



## **Capítulo 3**

### **Marco metodológico**

#### **3.1 Problemática a investigar**

La problemática fue la falta de motivación en actividades lúdicas en los graduandos de 6to. Perito en administración y 6to Perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala, para lo cual se debió fomentar la utilización de los juegos para evaluar la interacción constante y los desafíos ante la problemática de iniciar actividades académicas con los alumnos graduandos de 6to. Perito en administración y 6to Perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala.

Cómo afectó a los alumnos graduandos la manera en que los docentes impartían las clases si el bien común fue la búsqueda del aprendizaje a mayor escala para el alumnado. La manera en que afectó no solo psicológicamente sino emocionalmente la falta de las prácticas y desafíos constantes para su aprendizaje. El hecho de ser adolescentes, cuestionarse constantemente quienes eran y a hacia dónde iban, era el mayor temor de los alumnos.

Se les preparó para una etapa laboral, pero cómo ésta les benefició al iniciar con juegos estratégicos en cada inicio de clase, además, los motivó y los indujo a que buscaran mayores maneras de aprender, porque como docentes se apoyaron en que el estudiante se guie a través del aprendizaje, lo cual fomentó en los graduandos la investigación y practica de actividades lúdicas.

Los alumnos graduandos practicaron por medio de sí mismos cada uno de los juegos y fomentaron la motivación y el esfuerzo para que su cerebro aceptara de una mejor manera la información y se consiguiera un mayor grado de aprendizaje. El método lúdico no significó solamente jugar por recreación, sino por el contrario, se seleccionaron juegos formativos y compatibles con los valores de la educación.

### **3.2 Enfoque de investigación**

Además, Hernández Sampieri (2014) expresó que las indagaciones cualitativas no pretendían generalizar de manera pirométrica los resultados a poblaciones más amplias ni necesariamente obtener muestras representativas, incluso, regularmente no buscan que sus estudios lleguen a replicarse. (p.9)

Hernández Sampieri (2014) expresó que el enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que permiten al mundo visible se transforme y lo convierten en una serie de representaciones de forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. *Es naturalista* (porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y cotidianos) *e interpretativo* (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas le otorgan). (p.10)

El enfoque que se utilizó en la investigación fue el enfoque cualitativo. Este tipo de enfoque estudió la realidad de un contexto social para lograr interpretar los acontecimientos o hechos con base en los significados que tuvieron para las personas implicadas.

El enfoque cualitativo, se aplicó en los instrumentos como la observación de los participantes y encuestas, de las cuales se obtuvo una visión de las motivaciones y percepciones en el aprendizaje. Por lo que se consideró la capacitación de los docentes en la práctica de actividades lúdicas con los alumnos graduandos de sexto Perito en Administración y 6to Perito en Mercadotecnia en el colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala.

### **3.3 Alcance de la investigación**

Hernández Sampieri (2014) expresó que los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables. (p.95)

Para la investigación se utilizó el alcance explicativo, para lograr por medio del juego y diferentes actividades lúdicas la interacción con los alumnos graduandos de sexto perito en administración y 6to perito en Mercadotecnia en el colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala. Tomando en consideración la inclusión de los niveles de preprimaria y primaria. Las actividades lúdicas se llevaron a cabo acorde al nivel de los alumnos graduandos lo que ayudó a crear confianza entre el docente y alumnos graduandos. Los alcances que se mantuvieron a la implementación de actividades lúdicas permitieron a los alumnos graduandos que encontraran las rutas alternas para poder aprender, ejercer y ser más creativo en lo que realizan.

La implementación de que por casualidad en un juego se decida aprender ayudó a que los alumnos pensarán que llevan en lista lo que se había decidido aprender, pero el rol como docente es guiarlo en la búsqueda de un constante de aprendizaje. Para lograr éste fue necesario la implementar la motivación constante. Los desafíos que los alumnos graduandos se colocaron, les ayudó a implementar sus metas a la creación de nuevas formas de observar la realidad, consiguiendo una solución a los problemas que aquejan su vida diaria.

### **3.4 Justificación**

La siguiente investigación fue de un enfoque cualitativo debido a que permitió que el estudiante interactuara para crear el nivel de confianza con el docente. El alcance que se logró, el alcance profesional cumplió con cada una de las competencias de aprendizaje que se planificó durante las actividades académicas. En este estudio el enfoque cualitativo, ayudó a que el conjunto de condiciones permitiera que los diversos grupos tuviesen acceso a la educación de calidad.

### **3.5 Preguntas de investigación**

¿Qué actividades lúdicas se realizan en los alumnos graduandos?

¿Cuál es el impacto de implementar actividades lúdicas en los cursos de los alumnos graduandos?

¿Cómo incide el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en las actividades lúdicas de los alumnos graduandos?

¿Cómo incide la falta de actividades lúdicas en el rendimiento académico en los graduandos?

### **3.6 Objetivos**

Los objetivos de la investigación sobre la *Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos de 6to. perito en administración y 6to perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala* será la comprensión y optimizar las experiencias de los jóvenes en la práctica del juego en su aprendizaje a nivel profesional.

#### 3.6.1 General

Determinar el impacto de las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo de los alumnos graduandos de 6to. Perito en Administración y 6to Perito en Mercadotecnia en Colegio de Informática IMB-PC de Ciudad Guatemala.

#### 3.6.2 Específicos

Diagnosticar qué actividades lúdicas educativas se desarrollan en los alumnos graduandos de 6to. perito en administración y 6to perito en mercadotecnia en Colegio de Informática IMB-PC de Ciudad Guatemala.

Investigar el conocimiento que tienen los docentes en relación en metodología o estrategias lúdicas.

Identificar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los estudiantes en el aula.

Evaluar si el aprendizaje es una experiencia significativa para los estudiantes.

### **3.7 Operacionalización de las variables**

Las variables son aquellas características o atributos que el investigador estudia. “Al formular la hipótesis o preguntas de investigación, es indispensable definir las variables incluidas en ella. (Hernández Sampieri, 2014, p. 119). A continuación, se describen la variable dependiente e independiente sobre las cuales se trabajó la investigación.

#### **3.7.1 Variable dependiente**

En su libro Metodología de la Investigación (Hernández Sampieri, 2014) indicó que una variable dependiente no se manipula, sino que se mide para ver el efecto que la manipulación de la variable independiente tiene en ella. (p. 129) Es decir, buscamos un fin, no manipulable. No se enfoca en el proceso, se mide el efecto.

La variable de la presente investigación fue la actividad lúdica.

#### **3.7.2 Variable independiente**

Se orientó en los principios de la variable dependiente, razón por la cual, la variable independiente de la investigación es carente en la ejecución de herramientas educativas con un enfoque de igualdad y equidad.

La variable de la presente investigación fue la importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos.

#### **3.7.3 Definición operativa**

La variable de estudio en actividades lúdicas, fue la calidad de actividades lúdicas en alumnos graduandos. Se buscó investigar cada una de las técnicas y habilidades que se aplicaron en el centro educativo objeto de la investigación. De acuerdo a la variable que se investigó se edificaron los instrumentos de evaluación siendo la entrevista a profundidad y cuestionario. A continuación, se presenta una tabla de variables que muestra el compendio total de la investigación:

**Tabla 1**

*Tabla de Variables*

<b>Problema central de la investigación (1)</b>	<b>Variable de estudio (2)</b>	<b>Variable dependiente (3)</b>	<b>Variables independientes (4)</b>	<b>Objetivo general (5)</b>	<b>Objetivos específicos (6)</b>	<b>Sujetos de investigación (7)</b>	<b>Preguntas para los instrumentos (8)</b>
Falta en la utilización de los juegos en la interacción constante con los alumnos graduandos.	Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos de 6to. perito en administración y 6to perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala.	Actividad lúdica.	Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos.	Determinar el impacto de las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo de los alumnos graduandos de 6to. perito en administración y 6to mercadotecnia en Colegio de Informática IMB-PC de Ciudad Capital.	Diagnosticar qué actividades lúdicas educativas se desarrollan en los alumnos graduandos de 6to. perito en administración y 6to mercadotecnia en Colegio de Informática IMB-PC de Ciudad Capital.	Profesores de educación nivel diversificado y alumnos graduandos del sector privado.	¿Conoce cuáles son las actividades lúdicas que utilizan los docentes en clases virtuales?
Falta de las prácticas y desafíos constantes para su aprendizaje con las actividades lúdicas.					Investigar el conocimiento que tienen los docentes en relación en metodología o estrategias lúdicas.		¿Cuáles juegos de mesa utilizan más para actividades lúdicas en clase virtual?
Limitación de diferentes actividades lúdicas e interacción con los alumnos graduandos.					Identificar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los estudiantes en el aula.		¿Cuál es el impacto de utilizar actividades lúdicas en las clases virtuales?

Limitaciones en el conocimiento en metodologías y estrategias lúdicas.	Parte del Marco Teórico	Establecer que el aprendizaje debe ser una experiencia significativa para los estudiantes.	Parte del Marco Metodológico	¿En qué ayudan las actividades lúdicas en el aprendizaje?	Instrumentos
--	-------------------------	--	------------------------------	---	--------------

### 3.8 Delimitación

La investigación se realizó en el Colegio de Informática IMB-PC en el departamento de Guatemala en las carreras de 6to. Perito en Mercadotecnia y 6to. Perito en Administración, siendo un total de 29 alumnos que cuentan con 18 docentes. El lapso de tiempo en que se realizó la investigación duró 6 meses, los cuales correspondieron al segundo trimestre con el curso Tesis I y tercer trimestre con Tesis II de la Universidad Panamericana de Guatemala en el año 2022.

#### 3.8.1 Temporal

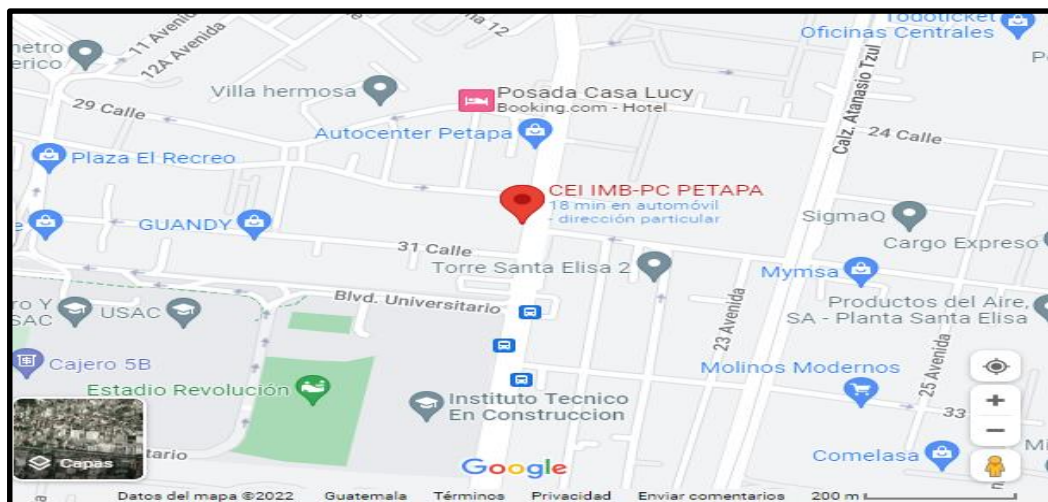
La investigación duró un mes para la realización de la investigación documental y otro mes para la investigación de campo donde se utilizaron instrumentos como lo fueron la entrevista a profundidad y cuestionarios con respuestas de opción múltiple.

#### 3.8.2 Espacial

La investigación se realizó en Avenida Petapa 30-64 zona 12 Departamento de Guatemala, en el Colegio de informática IMB-PC.

**Figura 1.**

*Ubicación Geográfica de la Institución Educativa*



*Nota.* Google Maps.



### **3.9 Universo**

El universo fue el grupo de personas o fenómenos de interés para la investigación y a los cuales se dio a conocer cada una de las conclusiones. “Las poblaciones deben situarse claramente por sus características de contenido, lugar y tiempo”. (Hernández Sampieri, 2014, p.174)

El universo de la investigación fue el siguiente:

- Cantidad de alumnos fue de 29.
- Docentes y director académico fue de 18.

### **3.10 Muestra**

“La muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además, de que debe ser representativo de la población. Hasta este momento hemos visto que se debe definir cuál será la unidad de análisis y cuáles son las características de la población.” (Hernández Sampieri, 2014, p.173)

- Profesores de Educación Nivel Diversificado fue de 18.
- Alumnos Graduandos del sector privado fue de 29.

### **3.11 Sujetos de investigación**

Los sujetos de investigación son las personas a las que se realizó la investigación. A continuación, se presentan los sujetos de investigación:

- Director General.
- Coordinador Académico.
- Docentes de Alumnos Graduandos.
- Alumnos Graduandos.

A continuación, se presenta la tabla que resume los sujetos de la investigación:

**Tabla 2**  
*Sujetos de Investigación*

No. de ítem	Sujetos de la Investigación	Cantidad
1	Director General	2
2	Coordinador Académico	1
3	Docentes de Alumnos Graduandos	15
4	Alumnos Graduandos	29

### **3.12 Técnicas de análisis de los datos**

Esta investigación se fundamentó en el enfoque cualitativo porque se recolectaron los datos obtenidos de la investigación y se estableció las características básicas del problema. El enfoque cualitativo también se guió por áreas o temas significativos de investigación. Sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis se procedió a la recolección y el análisis de los datos. (Hernández Sampieri, 2014, p.7)

El enfoque que se seleccionó es el Enfoque cualitativo debido a que se determinó utilizar las siguientes técnicas:

- Entrevista a profundidad.
- Cuestionarios con respuestas múltiples.

### **3.13 Instrumentos**

Los instrumentos fueron el apoyo ideal para la implementación de las técnicas en el proceso de investigación. El enfoque en la realización de los instrumentos tuvo objetividad, asertividad y claridad para la obtención de los resultados deseados.

- Cuestionario: con respecto al cuestionario Hernández (2014) planteó que:  
El investigador social debe diseñar un instrumento para medir las variables conceptualizadas al plantear su problema de investigación. Este instrumento es el cuestionario; en éste las variables están operacionalizadas como

cuestionamientos. Éstos no solo deben tomar en cuenta el problema que se investiga sino también la población que las contestará y los diferentes métodos de recolección de información (ej. Entrevista personal o por teléfono). (p. 26).

- Entrevista a profundidad: según Hernández (2014)

las entrevistas implican que una persona calificada (entrevistador) aplica el cuestionario a los participantes; el primero hace las preguntas a cada entrevistado y anota las respuestas. Su papel es crucial, resulta una especie de filtro. El primer contexto que se revisará de una entrevista es el personal (cara a cara). Normalmente se tienen varios entrevistadores, quienes deberán estar capacitados en el arte de entrevistar y conocer a fondo el cuestionario. No deberán sesgar o influir en las respuestas. (p.73).

### **3.14 Factibilidad y viabilidad**

La factibilidad y viabilidad se acomodó en cada uno de los recursos necesarios para su sensibilización, aprendizaje, ejecución y evaluación; además, se contó con el apoyo de los directores, docentes y estudiantes graduandos del Colegio de Informática IMB-PC, debido que se permitió la facilidad y apertura para el desarrollo del tema motivo de la investigación, Es una invitación factible por cuanto existen recursos económicos y técnicos para realizar el diseño de actividades lúdicas educativas.

## **Capítulo 4**

### **Presentación y discusión de resultados**

#### **4.1 Presentación de resultados**

Se concluyó que fueron encontrados en la investigación diversos hallazgos en lo que respecta a la introducción de actividades lúdicas en las clases virtuales que se imparten a los estudiantes de sexto perito en mercadotecnia y perito en administración del colegio. Como en todo estudio de investigación que se ha realizado anteriormente, son diversos los hallazgos de importancia, los cuales han permitido determinar que ha sido escasa o nula la importancia que se le ha brindado a la utilización de éstas y, por ende, no ha permitido en lo sucesivo un adecuado proceso de aprendizaje-enseñanza.

Cada una de las actividades lúdicas que se han practicado han permitido determinar que ha existido una deficiencia en todos los alumnos en lo que respecta al desarrollo personal y profesional, por lo que se hace necesaria la introducción de actividades lúdicas en los grados de nivel diversificado para delimitar el exceso de teoría dentro de cada una de las materias, y darle mayor énfasis a la práctica de los juegos, denominados juegos lúdicos.

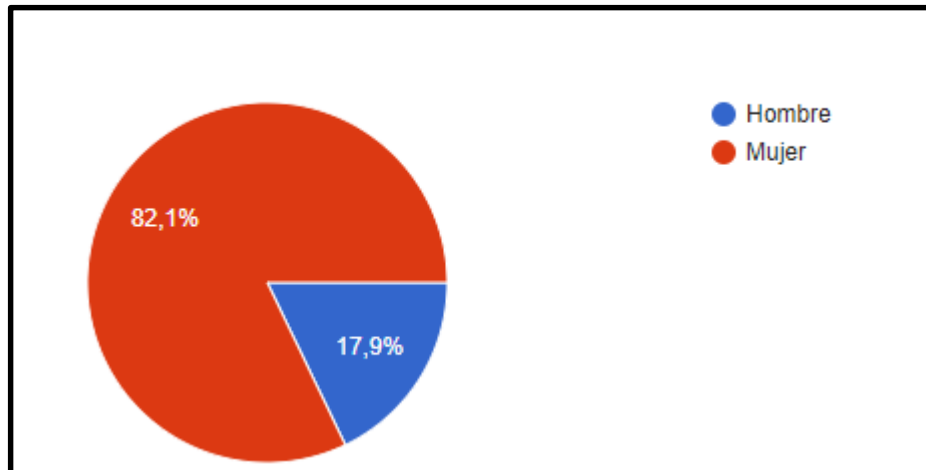
Es preciso decir que, la información fue recabada a través de instrumentos entre los cuales se utilizó una entrevista a profundidad, la cual fue realizada a cada uno de los directores y un cuestionario de opción múltiple, el cual fue dirigido a cada uno de los alumnos de perito en administración y perito en mercadotecnia. Cada uno de éstos se preparó adecuadamente para que la información que se recabó a través de ellos, tuviese un alto grado de incidencia en lo que respecta a los resultados encontrados. Preciso es decir que, no se ha manipulado ni tergiversado la información recabada en cada una de las respuestas brindadas por educandos y directores.

Es por ello que, a continuación, se develan cada uno de los hallazgos encontrados en este trabajo de investigación:

#### 4.1.1 Presentación de resultados del cuestionario

### Gráfica 1

#### *Género de los alumnos*



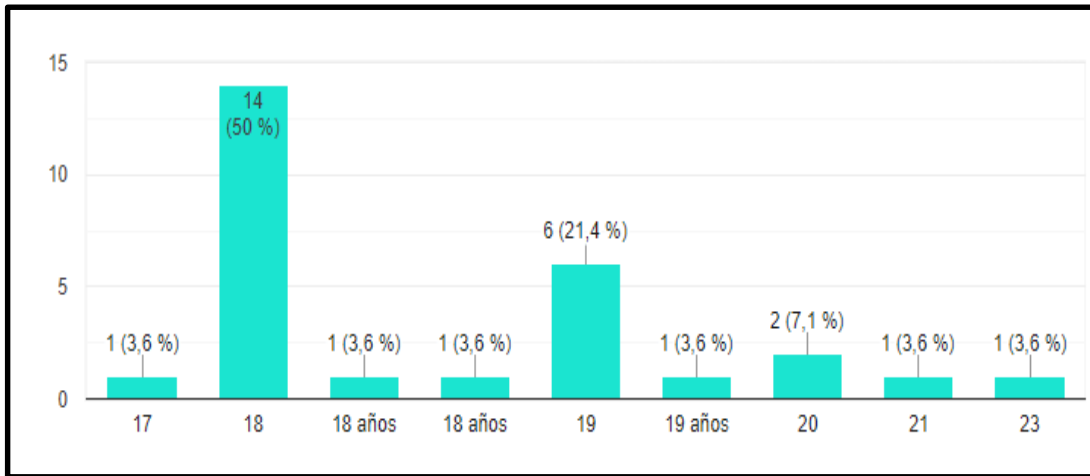
Nota: Elaboración propia (2022).

#### ***Interpretación:***

En la gráfica se ha observado que en lo que respecta al género de cada uno de los estudiantes que fueron cuestionados sobre la importancia de las actividades lúdicas, el que predominó fue el género femenino con un 82.1% y el género masculino escasamente con 17.9%.

## Gráfica 2

### Edad de los alumnos



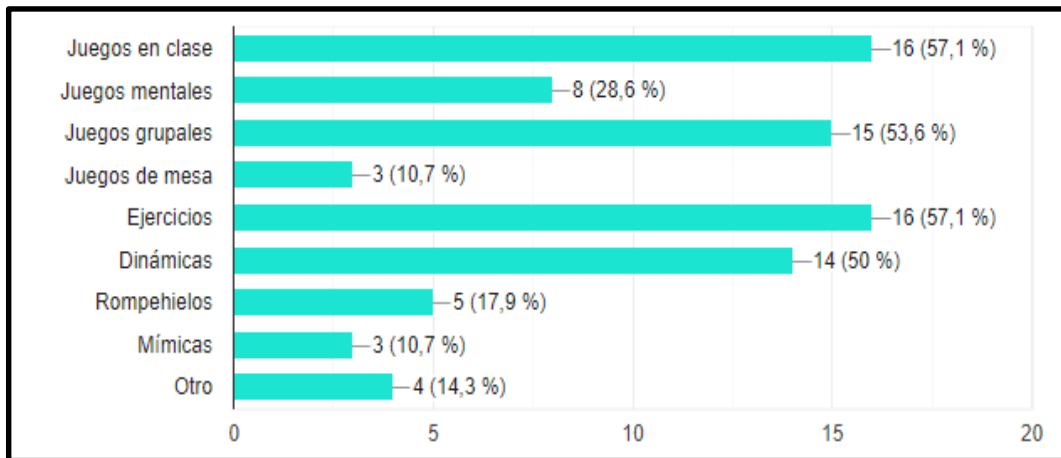
Nota: Elaboración propia (2022).

### ***Interpretación:***

En la gráfica se observó que el rango de edad que más representación obtuvo en cuanto a la encuesta que se realizó fue el que comprendía de 18 años sin importar género, este rango obtuvo el 50% de la totalidad de casos; además, se obtuvo que el segundo rango con 6 casos fue el de 19 años y que representó únicamente el 21.4% de la población. Cada uno de los otros rangos de edad no obtuvo ni el 10% de los casos.

**Gráfica 3**

*Actividades lúdicas que utilizan los docentes en clases virtuales*



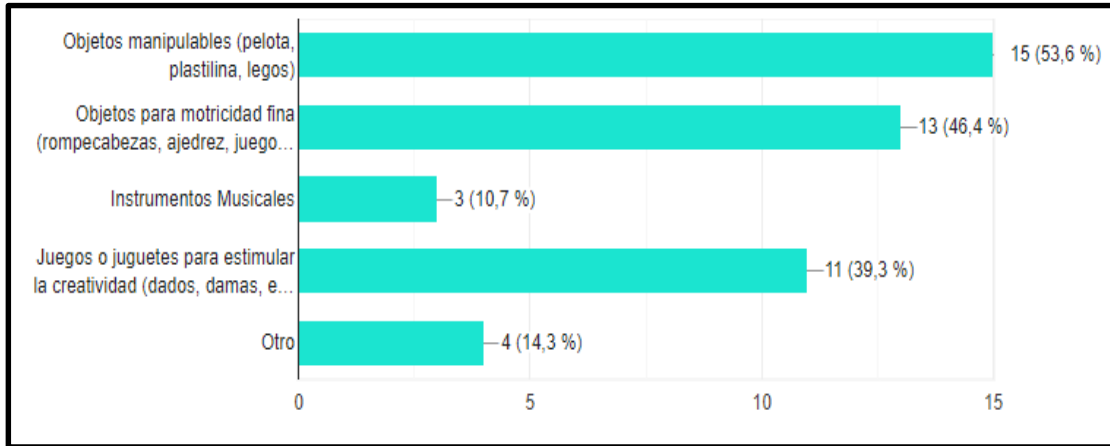
Nota. Elaboración propia (2022).

***Interpretación:***

Se observó que en lo referente a las actividades lúdicas utilizadas por los docentes en las clases virtuales son los juegos en clase y ejercicios quienes obtuvieron un mayor grado de significancia con 57.1%. Se determinó que los docentes prefieren estas dos actividades debido a que permitieron en lo referente al proceso aprendizaje-enseñanza ser las que mejor beneficio proporcionó a éste.

### Gráfica 4

*Los instrumentos lúdicos son asociados al movimiento de los músculos finos*



Nota. Elaboración propia (2022).

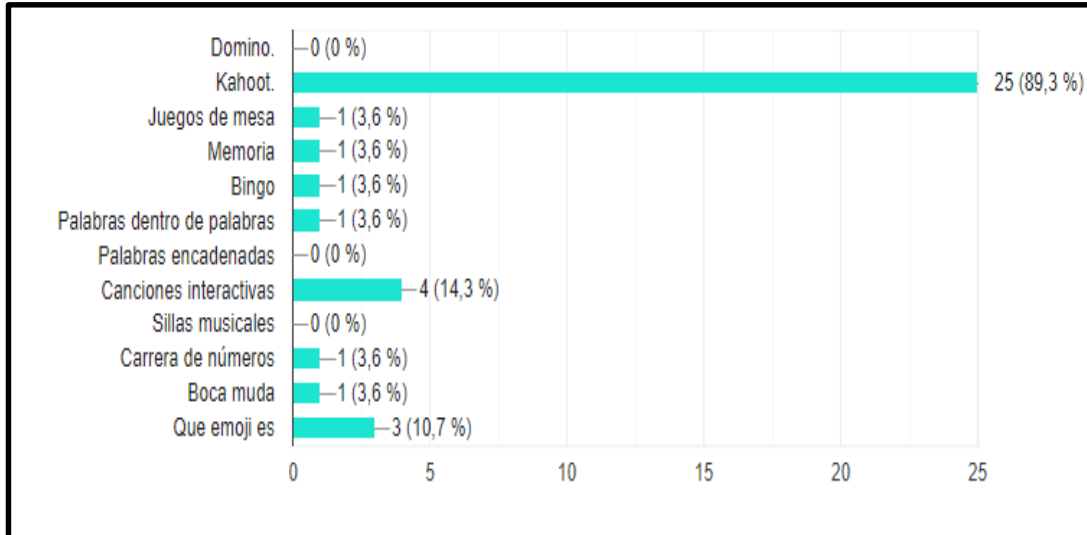
#### ***Interpretación:***

Además, se determinó que un 53.6% de los educandos encuestados en lo que respecta a los instrumentos lúdicos que son asociados con el movimiento de los músculos finos son los que mayor grado de utilización tienen en las clases virtuales. Se observó que los instrumentos musicales son los que menos aceptación poseen por parte de los alumnos con un 10.7%



### Gráfica 5

*Las actividades lúdicas trabajadas en clase virtual con mayor frecuencia*



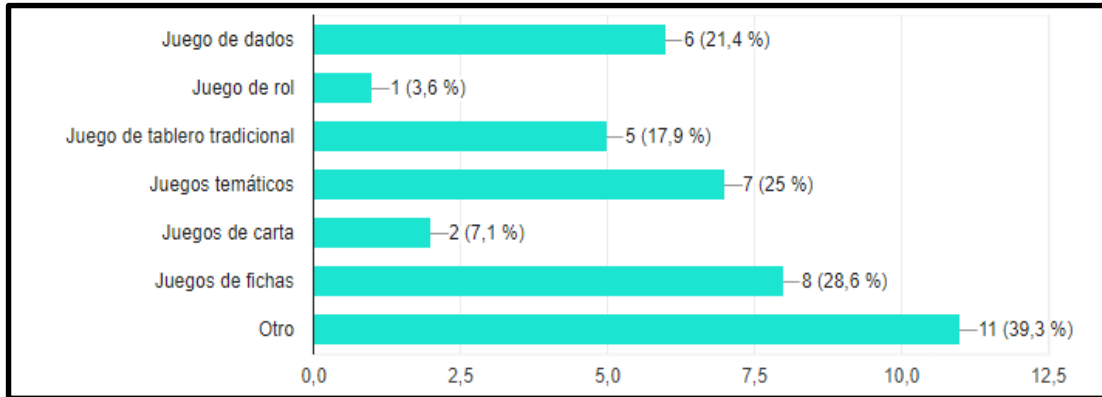
Nota. Elaboración propia (2022).

#### ***Interpretación:***

El Kahoot es la actividad lúdica que con mayor frecuencia se utilizó con un 89.3% debido a la facilidad con que se puede trabajar por parte de alumnos y docentes. Además, se obtuvo muy por debajo de lo normal que las canciones interactivas con un 14.3% representan la segunda actividad lúdica utilizada, esto debido a que algunos alumnos no tienen la capacidad de cantar o sienten vergüenza hacerlo frente a todos sus compañeros. Y muy por debajo del porcentaje normal se obtuvo que diversas actividades casi no se realizan dentro de las clases virtuales.

## Gráfica 6

### *Juegos de mesa más utilizados para actividades lúdicas en clase virtual*



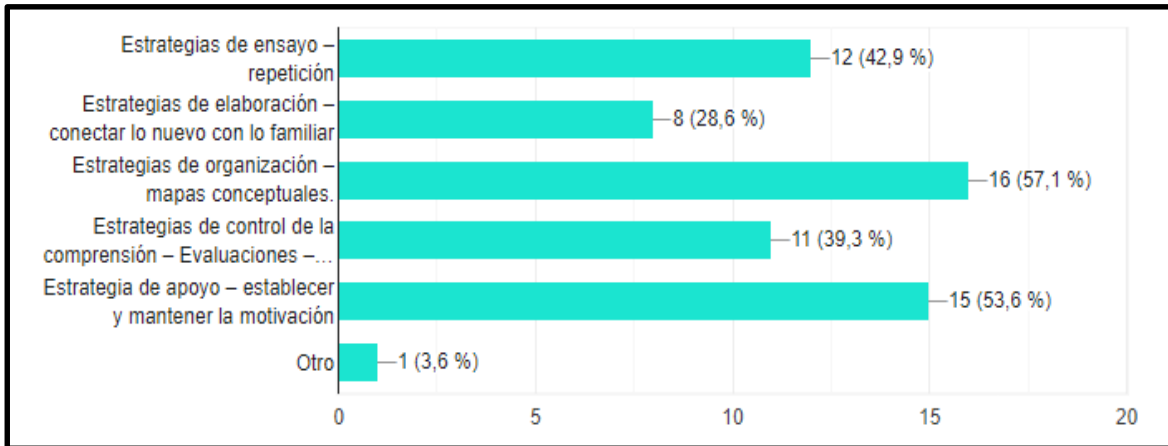
Nota. Elaboración propia (2022).

### ***Interpretación:***

Se observó que entre los juegos de mesa que se utilizaron dentro del período de clases virtuales el que tuvo mayor utilización fue el que respecta a “Otro” con un 39.3%, lo que representó que los que se utilizaron tradicionalmente en las clases virtuales no poseen aceptación por parte de docentes y alumnos en la actualidad. Seguidamente se determinó que los juegos de fichas con un 28.6% se ubicaron en el segundo escalón de los juegos de mesa que se utilizaron en el salón durante el período de clases.

### Gráfica 7

*Estrategia de aprendizaje lúdico que favorece en el ámbito académico en clase virtual*



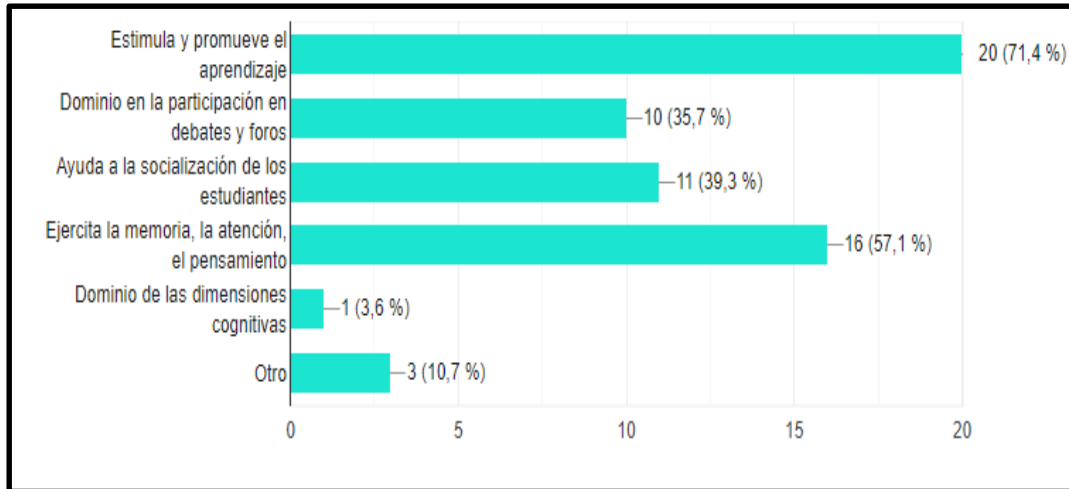
Nota. Elaboración propia (2022).

#### ***Interpretación:***

En la siguiente gráfica se observó que con un 57.1% la estrategia de organización – mapas conceptuales son las que favorecen considerablemente el ámbito académico en clase virtual. Se expuso que es la que mayor grado de incidencia en el proceso de aprendizaje-enseñanza debido a que los alumnos están mayormente familiarizados con el manejo de información en los campos educativos y en métodos de enseñanza continua.

### Gráfica 8

*El impacto de utilizar actividades lúdicas en las clases virtuales*



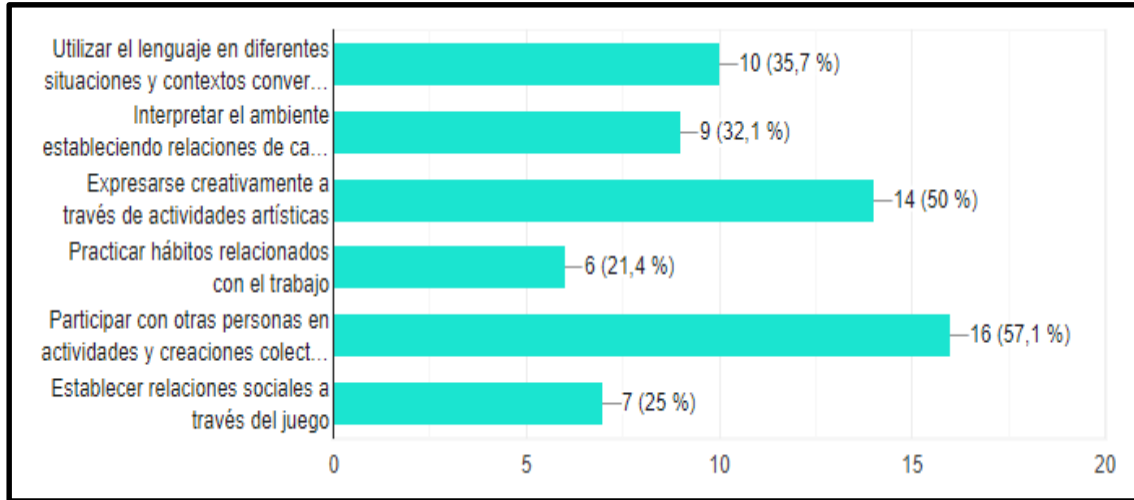
Nota. Elaboración propia (2022).

#### ***Interpretación:***

Se observó que la estimulación promueve el aprendizaje conforme se aplicó en cada una de las áreas adecuadas y esto representó un 71.4% con respecto al impacto que tuvo ésta al ser utilizada en las clases virtuales. Este último porcentaje remarcó que el estudiante debe ser estimulado para que su aprendizaje se realice de una manera adecuada. Otra actividad que se utilizó y representó con un 57.1% de utilización es la ejercitación de la memoria, atención y pensamiento que permitió mejorar y obtener un mejor desarrollo en el área educativa.

### Gráfica 9

#### *Ventajas de aplicar actividades lúdicas para el aprendizaje en las clases virtuales*



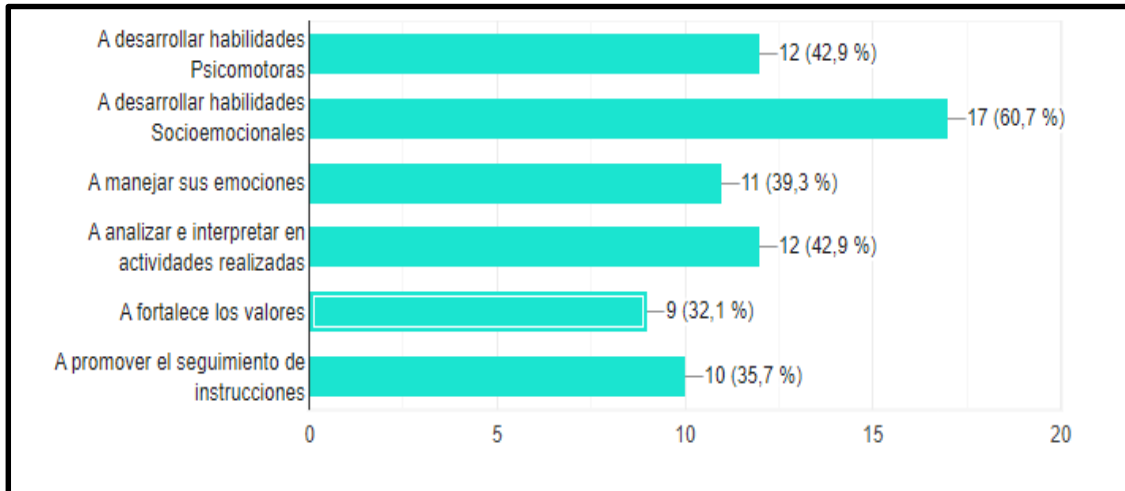
Nota. Elaboración propia (2022).

#### ***Interpretación:***

En la siguiente gráfica se observó que la participación con otras personas en las actividades y creaciones colectivas encabezó los porcentajes obteniendo un 57.1%. Así mismo lo que es la expresión creativa a través de actividades artísticas obtuvo un 50% lo que permitió determinar que promover con mayor énfasis la colaboración y/o servicio de los estudiantes y docentes en las actividades lúdicas y su participación constante y adecuada permitieron un mayor beneficio en cuanto a la educación.

### Gráfica 10

#### Las actividades lúdicas en los aprendizajes



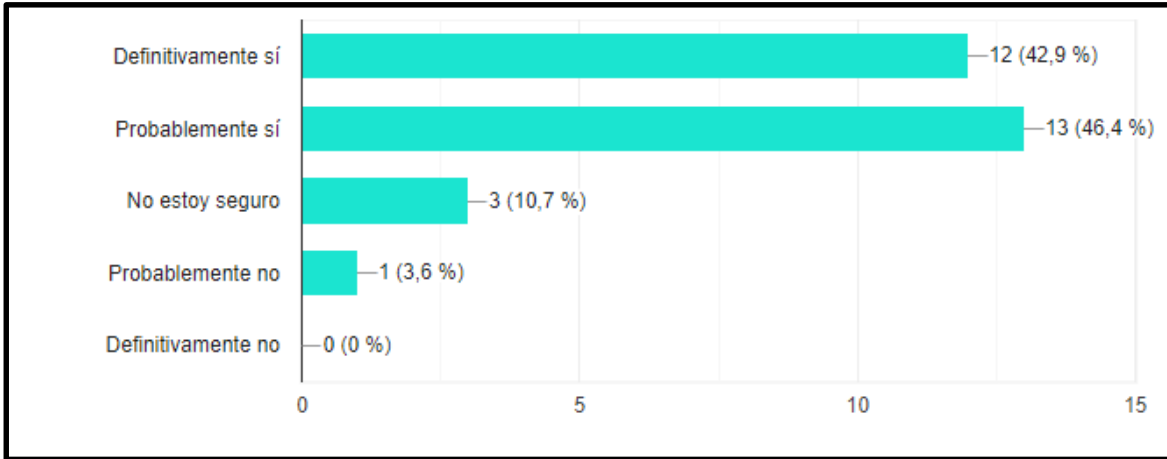
Nota. Elaboración propia (2022).

#### **Interpretación:**

En la siguiente gráfica se observó que las habilidades socioemocionales son las de mayor aceptación con un porcentaje de 60.7%. Además, como en el aprendizaje se vio que desarrollar habilidades psicomotoras y analizar e interpretar en actividades obtuvieron un 42.9%, es por ello que, en el medio educativo funcionan con un mayor énfasis que en la realidad social y educativa en la que el educando se desarrolla.

### Gráfica 11

*Actividades lúdicas que ayudan al desarrollo de las aptitudes y el sentido del humor*



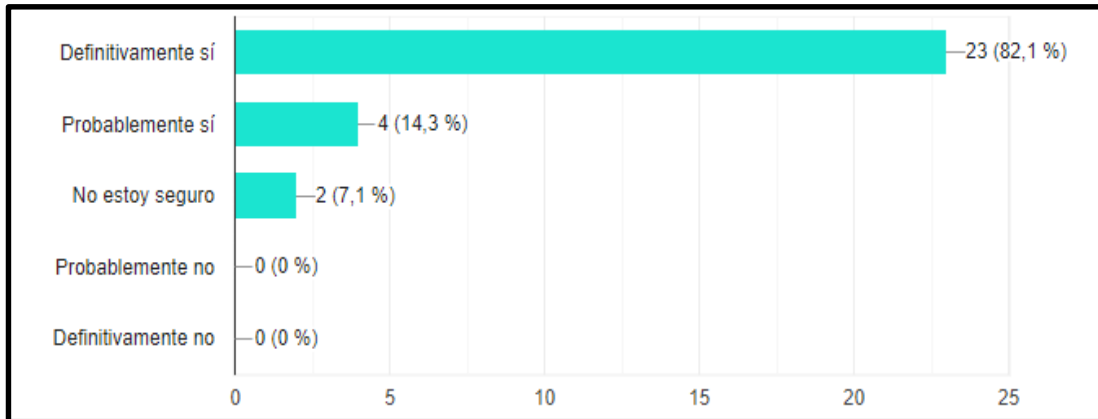
Nota. Elaboración propia (2022).

#### ***Interpretación:***

Se determinó que con un 46.4% los alumnos opinaron que las actividades lúdicas probablemente sí permitieron un desarrollo de las y el sentido del humor en cada uno de ellos. Sin embargo, se obtuvo un 0.00% en cuanto a que alumnos expresaron que no desarrollaron ningún tipo de aptitudes con las actividades lúdicas.

## Gráfica 12

*La creación de espacios y ambientes lúdicos facilitan el aprendizaje*



Nota. Elaboración propia (2022).

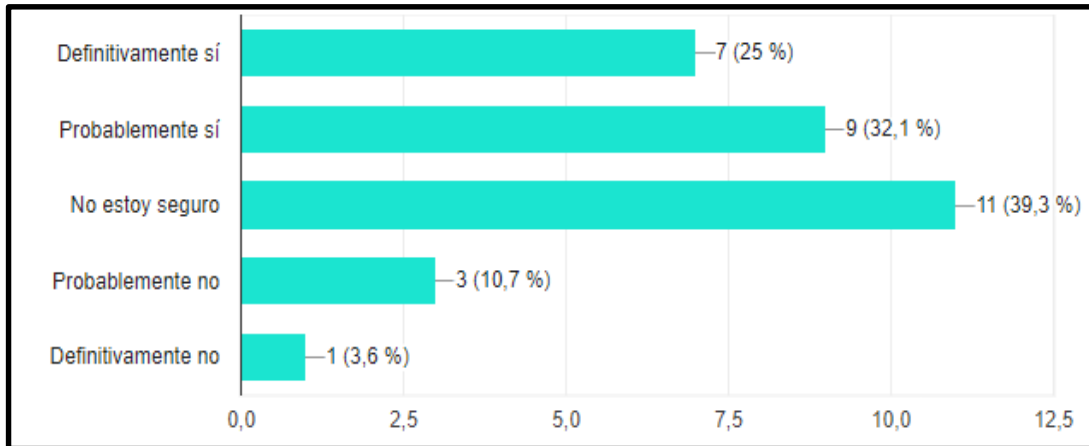
### ***Interpretación:***

En definitiva, la creación de espacios y ambientes lúdicos son los que facilitaron el aprendizaje debido a que los alumnos respondieron con un alto grado de porcentaje (82.1%) que si se les facilitó con éstos el aprendizaje.



### Gráfica 13

Favorece el desarrollo de actividades lúdicas en clase virtual



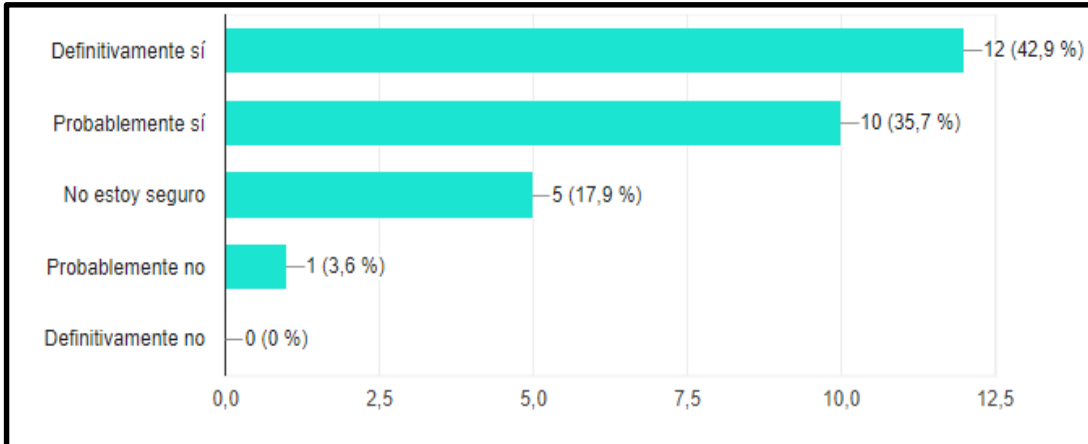
Nota. Elaboración propia (2022).

#### ***Interpretación:***

Se observó que los alumnos no están completamente seguros de que, si cada una de las actividades lúdicas en clase virtual favorece a su desarrollo personal y profesional, y es por ello que 39.3% respondieron negativamente a este cuestionamiento. Un 25% respondió afirmativamente que evidenciaron un desarrollo personal y profesional al implementar actividades lúdicas.

### Gráfica 14

*Las actividades lúdicas fomentan la solución de algún problema de la vida diaria*



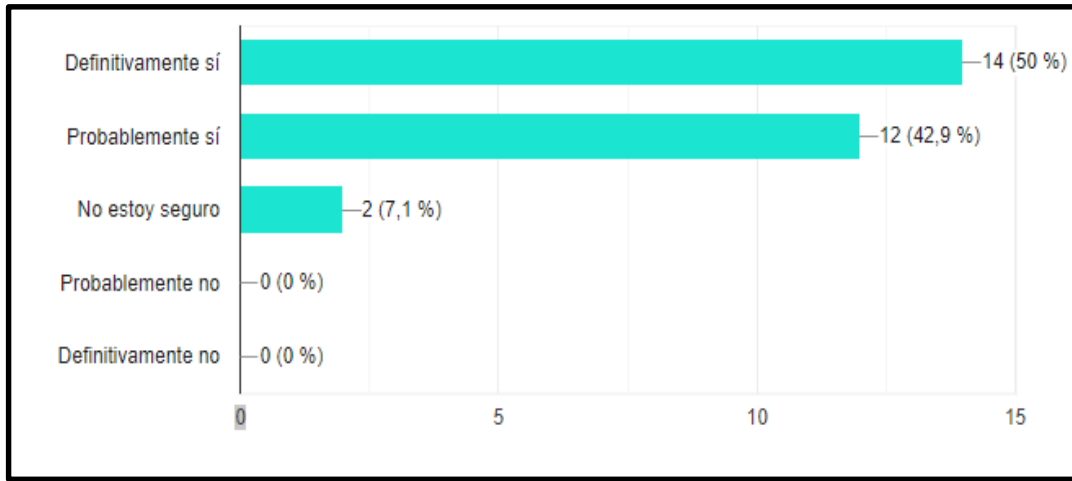
Nota. Elaboración propia (2022).

#### ***Interpretación:***

Se enfatizó con un 42.9% de las respuestas en forma positiva por parte de los alumnos que las actividades lúdicas en lo sucesivo si fomentaron otras perspectivas con respecto a cómo se observaron los problemas de la vida diaria y brindarles una solución adecuada a éstos.

### Gráfica 15

*Las actividades lúdicas proporcionan herramientas para desarrollar operaciones intelectuales*



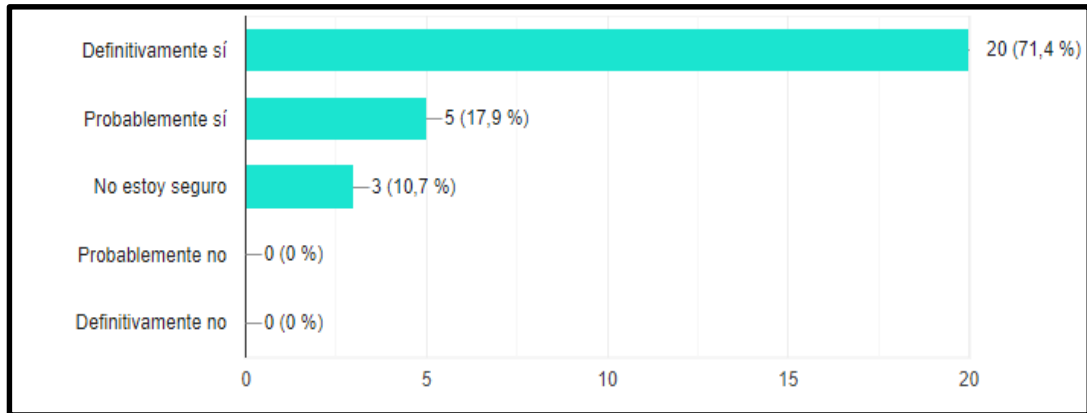
Nota. Elaboración propia (2022).

#### ***Interpretación:***

Cada una de las actividades lúdicas permitió brindar aquellas herramientas para desarrollar operaciones intelectuales en los alumnos y esto se reflejó con un 50% en lo que respecta a este cuestionamiento al darle una respuesta afirmativa.

### Gráfica 16

*Relaciones humanas entre compañeros funcionan con las actividades lúdicas*



Nota. Elaboración propia (2022).

#### ***Interpretación:***

Cada relación humana es determinante entre compañeros, y es por ello que los alumnos respondieron con un 71.4% con una respuesta afirmativa al cuestionamiento. Es debido a que, cada una de éstas permite una mejor comunicación entre alumnos. Se convierte en una clase más social por decirlo así, y esto infirió en que las relaciones humanas se establecieran de una manera adecuada.

#### 4.1.2 Entrevista a profundidad

Fecha: Semana del 24 al 28 de octubre de 2022.

Tema: Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos de 6to. Perito en administración y 6to perito en mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala.

Características del grupo director de nivel medio, directora de preprimaria y primaria y coordinador académico.

**Tabla 3**

*Matriz de sentido - entrevista a profundidad*

No	Pregunta	Director	Directora	Coordinador	Análisis
<b>I.</b> Diagnosticar qué actividades lúdicas educativas se desarrollan en los alumnos graduandos.					
1	¿Conoce usted que significa las actividades lúdicas?	Herramientas de enseñanza y aprendizaje.	Son todas las actividades de que se realiza aprendizaje con los alumnos.	Son las actividades interactivas con los alumnos por medio de plataformas para realizar una actividad lúdica.	Se tiene conocimiento de lo que son y pueden ser aplicadas debido a que los alumnos aprenden y así mismo descubren nuevos y diferentes métodos en la enseñanza y el aprendizaje continuo que estas tiene.
2	¿Cuáles son las actividades Lúdicas que usted practica en clase virtual?	Representaciones gráficas, que los estudiantes se dibujen y comparar con descripciones al dibujo original.	Se manejan actividades lúdicas en clase cuando es presencial por ejemplo en lectura y en otros cursos.	Se generan competencias y motivan a los alumnos para aprender el tema.	Se busca que ellos realizando actividades gráficas y en comparación al aprendizaje generando competencias para los cursos.
<b>II.</b> Investigar el conocimiento que tienen los docentes en relación en metodología o estrategias lúdicas.					
	¿Qué estrategias de aprendizaje lúdico	Son aquellas actividades donde los alumnos	Se maneja de una forma cotidiana, el alumno	Genera en el estudiante armonía y un lazo de	Para favorecer el aprendizaje debemos salir de la monotonía y

3	le favorecen a los alumnos en el ámbito académico en clase virtual?	participen y es lo que más se aprovechan ya que los hace pensar y salir de lo cotidiano.	vuelve el aprendizaje significativo y lo realiza dentro de la clase.	confianza entre alumno y maestro.	generar nuevas formas para que el alumno desarrolle y busque nuevas experiencias y estrategias en las cuales pueda desenvolverse paso a paso.
4	¿Le es factible enseñar por medio de actividades lúdicas en el aula virtual?	Si se puede, se planifica la actividad que se va a realizar y se evalúan los recursos que se van a utilizar.	En forma virtual también manejamos actividades lúdicas por medio de aplicaciones para lograr siempre el aprendizaje significativo.	Existen muchas plataformas, donde el alumno aprende por medio de lo lúdico.	Las plataformas son de ayuda en relación a los recursos necesarios para el aprendizaje significativo y las maneras en que se aprende por medio de los recursos que se van utilizando y como se logra aprender significativamente.
5	¿Por qué es importante la práctica de actividades lúdicas en los alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	Todo ser humano va a aprender mejor en su ámbito y no estar pre dispuesto en una clase para llevar a cabo las nuevas vivencias por medio de una actividad lúdica.	Por qué se observa una clase más vivencial donde se da el punto de vista del alumno en su aprendizaje, es fundamental trabajar siempre las actividades lúdicas.	Es fundamental, no puede ver una clase sin su actividad lúdica, en un principio de tema debe de practicarse para evitar que el alumno pierda la motivación por sus clases.	La formación de métodos en los alumnos y su aprendizaje da paso a la secuencia en la cuales se puede interpretar el punto de vista del alumno formando con ello su independencia en la auto educación para sí mismo y los que observan su trabajo en el auto conocimiento.
<b>III.</b> Identificar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los estudiantes en el aula.					
6	¿Por qué cree usted que es importante la creación de espacios y ambientes lúdicos que faciliten el aprendizaje en el alumno?	Es el aprendizaje que uno tiene por vida, se vuelve significativo para la vida de toda persona.	En la mayor parte de colegios no se hace por falta de información y capacitación en los docentes y se necesitan espacios de acuerdo a la edad del alumno.	Los alumnos deben de tener esos espacios, para que los jóvenes tengan el medio para motivarse y seguir manteniendo los espacios y ambiente lúdico en casa por motivo que seguimos en línea.	La capacitación docente y la motivación en la creación de espacios ayuda a la motivación al ambiente lúdico, de acuerdo a la información y el conocimiento dado para los alumnos.
7	¿Considera usted que las actividades lúdicas propician el desarrollo de aptitudes, las	Por ejemplo, las actividades de educación física son actividades lúdicas ya que motivan al estudiante.	Es fundamental en el aprendizaje para que el alumno no olvide lo aprendido en clase y se evidencie el esfuerzo del	Sirve como motivación para los estudiantes, y crear una competencia con los alumnos, crea que el grupo se	La creación de repaso y cuestionarios en los cuales el alumno no olvide lo aprendido con la evidencia del esfuerzo con la comparación de las

	relaciones y el sentido del humor en los alumnos y motiva su aprendizaje?		estudiante y comparten sus experiencias, cada alumno da su punto de vista.	coordine para motivarse y no perder el contacto social, ya que en estos tiempos que estuvimos en línea los chicos están alejados y no se observa el desarrollo en ellos una buena aptitud.	experiencias y el contacto con las nuevas que genera poco a poco.
<b>IV. Aprendizaje como experiencia significativa para los estudiantes</b>					
<b>8</b>	¿Considera usted que las actividades lúdicas apoyan el trabajo en equipo?	Las actividades lúdicas se trabajan en equipo donde cada uno tiene un papel importante y fundamental para los trabajos en equipo, lograr cumplir los retos.	Siempre necesitamos formar alumnos competentes, lograr avanzar con el equipo conociendo las virtudes y conocimiento en los docentes.	Se juegan muchos factores, donde los alumnos y los docentes aprende a trabajar en equipo y desarrollar el ámbito social.	Necesitamos formar la solidaridad y el compañerismo en los alumnos formando las virtudes docentes y del alumno con el uso de las mismas, los factores que intervienen ayudan en su desarrollo y en el cumplimiento de las metas planteadas.
<b>9</b>	¿Cuáles son las estrategias lúdicas pedagógicas?	Son las que se planifican para motivar a los estudiantes.	Las mejores estrategias es trabajar en equipo y escuchar las vivencias en los equipos, tendiendo espacios para que ellos puedan presentar sus propuestas y el alumno pueda vivenciar sus experiencias.	Estrategias en física fundamental me encanto ya que el docente provoco en el alumno el desarrollo de habilidades.	Las estrategias de motivación en los alumnos forman parte del desarrollo que este tiene, debido a la conciencia que se va adquiriendo paso a paso. Con las habilidades y propuestas que se dan paso a la expresión de sus puntos de vista.
<b>10</b>	¿Cuál es la diferencia entre las actividades lúdicas y el juego?	El objetivo del juego es desestresar o actividad física al alumno y la actividad lúdica lleva un propósito, una planificación.	El juego es más abierto no tenemos un punto estratégico al aprendizaje. Las actividades lúdicas se desarrollan en un tema en específico, van dirigidas y son planificadas.	En el juego hay un ganador, el alumno llega a una meta y en una actividad lúdica existe un proceso como tal.	La formación de metas y objetivos son parte esencial en el aprendizaje debido a que estas llevan un proceso y con la planificación de las actividades forman un proceso lúdico y el desarrollo de procesos.
<b>11</b>	¿Quisiera agregar un comentario o sugerencia respecto	En la etapa virtual en la educación es importante la actividad lúdica en los	Es un tema que lo trabajamos como docentes, recordemos que somos	Las actividades lúdicas se tienen que quedar en la educación y	Debemos aprender a trabajar los temas de manera creativa evitando irritar y aburrir al

a actividades lúdicas en ambientes virtuales?	adolescentes para que las clases no se vuelvan tediosas por la cantidad tiempo. Es impórtate que se capaciten en actividades lúdicas y rompan esa parte donde el alumno puede motivarse en sus clases.	facilitadores y dar a conocer que el alumno conozca y se motive para aprender en un tema. Muchos docentes desconocen el tema de actividades lúdicas.	fomentar en el alumno para que la motivación este siempre en la clase.	estudiante poco a poco, debido que se debe motivar para aprender y fomentar la educación de manera afectiva y consiente.
---	--	--	--	--

Nota. Elaboración propia (2022).



## **4.2 Discusión de resultados**

A continuación, se presentan los resultados de la investigación en relación a cada uno de los objetivos.

### **4.2.1 Impacto de las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo de los alumnos graduandos de 6to. Perito en Administración y 6to Perito en Mercadotecnia en Colegio de Informática IMB-PC de Ciudad Guatemala**

Resultados de la investigación: Se observó que los docentes no poseen los conocimientos sobre la motivación a los estudiantes mediante las actividades lúdicas, por lo que no se aplica dentro de la institución educativa como una estrategia que permita desarrollar el pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes. Se pudo evidenciar que el impacto que tienen las actividades lúdicas en los estudiantes no es priorizado por los docentes dentro de las materias y lo ven como simples juegos o pérdida de tiempo. Esta es una idea errónea debido a que las actividades lúdicas se han utilizado como estrategias para incentivar el razonamiento reflexivo de los estudiantes.

En todo juego o actividad lúdica, el estudiante mediante estas ha comenzado a poseer un pensamiento crítico reflexivo. Por lo tanto, la valorización de la enseñanza a través de las actividades lúdicas no ha sido priorizada en cada uno de los aspectos óptimos en el impacto de la participación de las actividades lúdicas: colectividad, entretenimiento, creatividad, competitividad y obtención de resultados en situaciones académicas.

### **4.2.2 Actividades lúdicas educativas que se desarrollan con los alumnos graduandos de 6to. Perito en administración y Perito en mercadotecnia en Colegio de Informática IMB-PC de Ciudad Guatemala.**

Se practican en un ambiente de aprendizaje el cual es un espacio en el que los estudiantes han interactuado, bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales propicias para generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido en las actividades lúdicas.

Para desarrollar un ambiente con actividades lúdicas se necesitó de conocer las principales teorías y principios que ayudan a sustentar las diferentes actividades lúdicas.

Resultados de la investigación: después de realizado el cuestionario, se determinó que dentro de las materias impartidas en los grados de Perito en administración y Perito en mercadotecnia se comprobó que algunos alumnos si han realizado algunas actividades lúdicas en clases virtuales, pero no en la totalidad de las materias. En cuanto a la utilización de éstas, se observó que en los siguientes cursos como lo son: matemáticas, programación y computación es en los cuales se desarrollaron una mayor cantidad de actividades lúdicas.

#### 4.2.3 Conocimiento que poseen los docentes en relación con metodología o estrategias lúdicas.

Resultados de la investigación: la falta de una adecuada implementación de las actividades lúdicas ha propiciado una constante incapacidad en los docentes en lo referente a ejecutar el juego en las clases virtuales y presenciales. Es por ello que, el docente no adquiere el compromiso de capacitarse y actualizarse en cuanto a las actividades lúdicas y ponerlas en práctica para con ello permitir en el estudiante un mejor desarrollo personal y profesional que permitan al docente que su desenvolvimiento sea el adecuado.

#### 4.2.4 Importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula

Un ambiente de aprendizaje es aquel espacio en el que los estudiantes han interactuado bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales, en los cuales se ha propiciado la importancia de experiencias de aprendizaje significativo con sentido en las actividades lúdicas. Para formarse éste, se ha necesitado conocer las principales técnicas y principios que permiten sustentar las prácticas del juego en el proceso de aprendizaje.

Resultados de la investigación: la importancia de las actividades lúdicas se fundamenta en que son aquellas actividades creativas que han favorecido el aprendizaje integral de los estudiantes y que ha permitido la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades de manera dinámica, siendo

éstas, herramientas que han aportado y brindar cada una de las respuestas adecuadas para un aprendizaje significativo y con ello despertar la motivación e imaginación de los educandos.

#### 4.2.5 Aprendizaje como experiencia significativa para los estudiantes

Resultados de la investigación: Los estudiantes se han visto afectados debido a que los docentes únicamente se han limitado a brindar conocimientos a través de contenidos teóricos, por lo que los estudiantes se han visto en la necesidad de adquirir conocimientos ambiguos sobre el desarrollo de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de su pensamiento crítico reflexivo. Lo que conlleva a que el estudiante se permita en lo sucesivo con ello ofrecer una educación activa y participativa en donde los contenidos debieron ser aprendidos a través de actividades lúdicas que hayan implicado la utilización de estrategias actualizadas y divertidas.

## Conclusiones

Se determinó el impacto de las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo de los alumnos graduandos de 6to. Perito en Administración y 6to Perito en Mercadotecnia en Colegio de Informática IMB-PC de Ciudad Guatemala. Es de importancia que los docentes y alumnos hayan analizado la forma de enseñanza en el aprendizaje, habiendo aplicado las estrategias fuera del sistema tradicionalista en la educación, de una manera donde el alumno haya descubierto por sí solo lo que es capaz de aprender. En este sentido, se establecieron diversos cambios pedagógicos que permitieron una actualización integral, y que hayan contribuido a mejorar las prácticas docentes.

El componente de actividades lúdicas fue aplicado como una estrategia de aprendizaje, sin duda, es una herramienta que no se observó como una alternativa pedagógica, sino más bien, como una característica esencial y natural en el desarrollo integral de los docentes y alumnos, lo cual ha servido en la motivación y animación de los profesores y educandos en el descubrimiento de conocimientos y contenidos educativos.

Después de haber realizado el diagnóstico de qué actividades lúdicas se desarrollaron en los alumnos, se determinó que las actividades lúdicas que realizaron los docentes y estudiantes, han sido únicamente dinámicas de motivación, sin el propósito de alcanzar competencias de aprendizaje. Además, se investigó el conocimiento que posee cada uno de los docentes en relación con actividades lúdicas para con ello, lograr que los estudiantes se interesarán por el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se identificó la importancia que posee cada una de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, es por eso que, se estuvo presente en las clases virtuales que se brindaron por parte de los docentes. Además, es preciso decir que, cualquier actividad que no es practicada con frecuencia es perjudicial para el proceso enseñanza-aprendizaje. Se determinó que cuando el docente incluyó algunas actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje-enseñanza, éstas condicionan la conducta de los estudiantes, en cuanto a su interés de aprendizaje.

## **Capítulo 5**

### **Propuesta de intervención**

#### **5.1 Taller de capacitación en actividades lúdicas que se implementarán a la planificación**

El siguiente taller de capacitación permitirá ayudar a cada uno de los docentes a implementar las actividades lúdicas dentro de la planificación y lograr que los alumnos adquieran esa motivación en los períodos de clases.

#### **5.2 Descripción de la propuesta**

El taller de capacitación consistirá bimestralmente en dos períodos de clases, los cuales constituyen un total de 80 minutos, se brindará al inicio de cada uno de los primeros tres bimestres que están contemplados en la planificación general del área académica. Las fechas establecidas para los talleres serían el viernes 20 de enero, seguidamente el segundo taller sería el viernes 10 de marzo para con ello iniciar el bimestre el lunes 13 del mismo mes. El tercer taller de capacitación sería el viernes 12 de mayo para iniciar labores del tercer bimestre el lunes 15 de mayo.

La persona encargada de brindar dichos talleres de capacitación será un catedrático facultado y capacitado, quien será elegido por la persona responsable de esta investigación. Previamente a haber conocido su experiencia como docente en cuanto a la finalidad y elaboración de cada uno de los talleres que se impartirán. Esto permitirá una mejora en cada una de las planificaciones semanales, según el área y especialidad que se aplicarán en los cuatro ejes transversales (comunicación y lenguaje, matemáticas, computación, idioma inglés) lo cual brinda clases con valores dentro de las aulas del colegio de informática IMB-PC.

Los talleres de capacitación están orientados exclusivamente para Coordinación Académica que dará seguimiento a que se cumplan y practiquen las actividades lúdicas dentro de los salones de clase y que se reflejan en la planificación semanal que se entrega a dicho departamento, los docentes sin importar qué especialidad imparten y alumnos en general del colegio de informática

IMB-PC. permitiendo con ello crear la motivación de impartir cada clase, dejando atrás las clases magistrales las cuales se vuelven en algún momento rutinarias y obsoletas para el aprendizaje.

En la presentación del taller de capacitación a coordinadores académicos, docentes del colegio y alumnos, fue un proceso de actualización y el cual fue titulado: “Importancia de las actividades lúdicas en alumnos de cada uno de los niveles básico, medio no graduandos y nivel medio de graduandos en el Colegio de Informática IMB-PC”, y en donde se llevó a cabo la realización de diversas actividades para que los docentes y alumnos puedan practicar dentro de los diferentes salones de clase logrando con ello un ambiente favorable, armonioso y divertido.

## **5.3 Objetivos**

### **5.3.1 Objetivo general**

Desarrollar actividades lúdicas dentro de los salones de clase para fomentar la motivación del aprendizaje con los docentes y alumnos del Colegio de informática IMB-PC.

### **5.3.2 Objetivos específicos**

Acompañar a los docentes y alumnos acerca de la importancia de las actividades lúdicas para fomentar una actitud motivacional en el proceso aprendizaje-enseñanza.

Implementar diversas actividades recreativas que favorezcan el aprendizaje en el aula.

Involucrar a los docentes y alumnos en las aplicaciones basadas en actividades lúdicas para favorecer la participación.

Desarrollar una guía que contenga juegos y actividades que orienten las actividades lúdicas para favorecer el proceso educativo en el área académica.

## 5.4 Resultados esperados

Lograr la práctica de las actividades lúdicas para la motivación del aprendizaje con los docentes y alumnos del colegio, permitiendo con ello conocer estas técnicas; además, se utilizaron las herramientas académicas tecnológicas y estrategias que permitieron un mejor desarrollo en los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje contemplado en la planificación, y el cual se efectuó de manera satisfactoria con el 100% de la participación del coordinador académica, docentes y alumnos.

En cada objetivo específico radicaba en acompañar a los docentes y alumnos acerca de la importancia de las actividades lúdicas para fomentar una actitud motivacional en el proceso aprendizaje-enseñanza. El taller de capacitación fue un éxito debido a que alcanzó un 100% de participación y aceptación por parte de los docentes y alumnos. quienes de manera efusiva interactuaron y disfrutaron de las diferentes actividades lúdicas que se realizaron.

Implementadas diversas actividades recreativas que favorecieron el aprendizaje en el aula. Dentro de las actividades que se elaboraron, son las que a continuación se enumeran: Elaboración de material interactivo, juegos, dinámicas, técnicas para el desarrollo de actividades lúdicas y taller de capacitación a docentes y alumnos. Además, de visitas periódicas al colegio de Informática IMB-PC para observar la aplicación e implementación de actividades lúdicas.

Además, se involucraron a los docentes y alumnos en la aplicación basada en actividades lúdicas para favorecer la participación activa en el taller de capacitación, el cual contenía: Juegos mentales, juegos grupales, juegos de mesa, ejercicios, dinámicas, rompehielos y mímicas que orientaron la actividad lúdica para favorecer el proceso educativo. Éstas sirvieron a los docentes y alumnos para introducir las distintas actividades dentro del salón de clase.

Desarrollada una guía que contiene juegos y actividades que orienten las actividades lúdicas para favorecer el proceso educativo en el área académica. Se brindó el acompañamiento a cada uno de los docentes y alumnos en la práctica de la guía de juegos y actividades para darle el uso adecuado a las mismas. El coordinador académico realizará las visitas correspondientes para observar y determinar si se continúa con la aplicación de actividades lúdicas en el referido colegio.

## 5.5 Actividades

- Presentación y aprobación de la propuesta del taller de capacitación en lo referente a actividades lúdicas implementadas a la planificación por parte del Director Administrativo y académico del colegio de Informática IMB-PC.
- Elaboración de invitaciones para convocar a los docentes y alumnos al taller de capacitación en actividades lúdicas implementadas a la planificación.
- Presentación de material interactivo, juegos, dinámicas e instrumentos como objetos manipulables, objetos para motricidad fina, instrumentos musicales y juegos o juguetes para el desarrollo de las actividades lúdicas en el taller de capacitación.
- Taller y capacitación a cada uno de los docentes y alumnos en actividades lúdicas implementadas a la planificación a través de los juegos de dados, juegos de rol, juegos de tablero tradicional, juegos temáticos y juegos de fichas. Además, de tipos de estrategia que favorece el ámbito académico en clases presenciales y virtuales como lo son las estrategias de ensayo – repetición, estrategias de elaboración – conectar lo nuevo con lo familiar, estrategias de organización – mapas conceptuales, estrategias de control de la comprensión – Evaluaciones – planificación, estrategia de apoyo – establecer y mantener la motivación, entre otras.
- Visita e inspección al colegio de Informática IMB-PC para observar la adecuada aplicación de las actividades lúdicas.



### 5.5.1 Cronograma de actividades

A continuación, se presenta el cronograma de actividades que se implementarán en la propuesta.

**Tabla 4**  
*Cronograma de Actividades*

Descripción de la propuesta	Resultados esperados	Actividades	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Observaciones
Taller de Capacitación en actividades lúdicas implementadas a la planificación.	Actividades lúdicas implementadas para la motivación del aprendizaje con los docentes y alumnos del Colegio, permitiendo conocer las diferentes actividades lúdicas, y se brindaron herramientas que facilitaron el proceso de enseñanza aprendizaje en la planificación, el cual se efectuó de manera satisfactoria con el 100% de la participación de los docentes y alumnos.	Presentación y aprobación de la propuesta del taller de capacitación en actividades lúdicas implementadas a la planificación por parte del director administrativo y académico del colegio de Informática IMB-PC.				El uso de herramientas académicas tecnológicas y aplicación del juego en algunas actividades dentro y fuera del aula.
El siguiente taller de capacitación ayudará a los docentes y alumnos a implementar las actividades lúdicas en la planificación y lograr la motivación en las clases presenciales y virtuales.		Invitaciones para convocar a docentes y alumnos al taller de capacitación en actividades lúdicas implementadas a la planificación. Elaboración de material interactivo, juegos, dinámicas y técnicas para el desarrollo de las actividades lúdicas. Taller de capacitación a docentes y alumnos cuyo tema fue la importancia de actividades lúdicas implementadas a la planificación. Visita al colegio de Informática IMB-PC para observar la aplicación de las actividades lúdicas.				

## 5.6 Metodología

Cada uno de los docentes entre ellos la máxima autoridad del Colegio de Informática IMB-PC y profesionales de la educación, quienes con gran entusiasmo participaron en el taller de capacitación de las actividades lúdicas, la cual enriqueció su labor docente, además, para con ello conseguir beneficiar a los estudiantes por medio de la propuesta del taller de capacitación implementadas a la planificación en actividades lúdicas.

Es por ello que se eligió, seleccionó y brindó el tema. Además, se efectuó una reunión con los directores, docentes y alumnos en las instalaciones del Colegio de Informática IMB-PC, la cual permitió dar a conocer los resultados de las visitas al centro educativo. Además, se realizó la

presentación al director y a las personas de coordinación, de las fortalezas y debilidades que presentaron los docentes en relación a la aplicabilidad en relación a las actividades lúdicas. En cuanto a los resultados se plantearon algunas propuestas, las cuales fueron evaluadas por el director en conjunto con el departamento de coordinación y con ello se eligió la más adecuada para la institución.

## **5.7 Recomendaciones para la implementación y sostenibilidad de la propuesta**

Que el director administrativo y departamento de coordinación estén siempre dispuestos en continuar con la implementación de actividades lúdicas, y que éstas favorezcan y motiven el proceso de aprendizaje-enseñanza.

Que los docentes pongan en práctica constantemente, no sólo en la temática de las actividades lúdicas, sino en temas que favorezcan su labor docente.

Que se brinde el acompañamiento con la implementación de actividades lúdicas que faciliten la enseñanza por medio de estrategias y técnicas que fortalezcan el aprendizaje.

Promover el interés de los docentes y alumnos y que se involucren en la aplicación de las actividades lúdicas para motivar el ambiente académico dentro del aula, y con esto se pueda indagar acerca de las nuevas tendencias educativas en la aplicación de las distintas actividades lúdicas que promueven una educación activa y divertida.

Motivar a los docentes y alumnos en relación con la práctica de actividades lúdicas en cuanto a la aplicación de distintos juegos lúdicos que promueven un aprendizaje significativo.

## 5.8 Recursos

- Insumos de librería (papel, pegamento, fotocopias, marcadores, crayones, entre otros).
- Intelectual (gerencia, directores administrativos, coordinador académico, docentes, alumnos para realizar la propuesta).
- Financieros (para la compra de insumos de papelería y alimentación).
- Tecnológicos (redes sociales, utilización de Canva u otra aplicación para la publicación, computadora web 2.0, juegos manipulables y juguetes).
- Recurso Humano Administración, Nivel Básico y Nivel Diversificado.

## 5.9 Presupuesto

A continuación, se presenta el presupuesto financiero que se utilizará para llevar a cabo la propuesta.

**Tabla 5**  
*Presupuesto*

No.	Presupuesto	
1	Insumos de librería	Q. 250.00
2	Juegos Manipulativos y juguetes	Q. 250.00
3.	Fotocopias	Q. 250.00
4.	Transportes varios	Q. 200.00
5.	Refacción para docentes	Q. 300.00
	<b>Total</b>	<b>Q1,250.00</b>

## Referencias

- Hernández Sampieri. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill.
- Piaget, J. (1981). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Saco Porras, M., Acedo Gracia, E., & Carolina, V. F. (2001). *Los juegos populares y tradicionales. Una propuesta de aplicación*. Mérida: Junta de Extremadura.
- Saleima, Á. A., & Saleima, M. (2019). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. Ecuador: S.E.
- Velásquez Rodríguez, F. d. (2013). *Las técnicas activas de aprendizaje influyen en el Desarrollo del Pensamiento Crítico en la Asignatura de Estudios Sociales de los Novenos Años de Educación Básica General de la Unidad Educativa Hispano América de la Ciudad de Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

## Anexos

### Anexo 1. Cuestionario dirigido a estudiantes graduandos

UNIVERSIDAD PANAMERICANA

Facultad de Ciencias de la Educación

Licenciatura En Pedagogía y Administración Educativa



### Cuestionario dirigido a estudiantes graduandos

#### I. Datos de Identificación

Sexo Hombre ( ) Mujer ( )

Edad \_\_\_\_ Años

Estimado (a) estudiante

La presente encuesta tiene por objeto contribuir a la investigación sobre la Importancia de las actividades lúdicas en los estudiantes graduandos de 6to. Perito en Administración y 6to Perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC Ciudad de Guatemala, el objetivo es determinar el impacto de las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo de los estudiantes graduandos de 6to. Perito en Administración y 6to perito en Mercadotecnia en Colegio de Informática IMB-PC de Ciudad Guatemala

Instrucciones: marque con una “X” la opción o más opciones con la que se identifique.

#### II. Diagnosticar las actividades lúdicas que se desarrollan con los alumnos

1. ¿Conoce cuáles son las actividades lúdicas que utilizan los docentes en clases virtuales?
  - Juegos en clase
  - Juegos mentales
  - Juegos grupales
  - Juegos de mesa

- Ejercicios
  - Dinámicas
  - Rompehielos
  - Mímicas
  - Otro, especifique: \_\_\_\_\_
2. ¿Sabe qué tipo de instrumentos lúdicos son asociados al movimiento de los músculos finos?
- Objetos manipulables (pelota, plastilina, legos)
  - Objetos para motricidad fina (rompecabezas, ajedrez, juegos de memoria)
  - Instrumentos Musicales
  - Juegos o juguetes para estimular la creatividad (dados, damas, entre otros)
  - Otro, especifique: \_\_\_\_\_
3. ¿Qué tipo de actividades lúdicas ha trabajado en clase virtual con mayor frecuencia?
- Domino.
  - Kahoot.
  - Juegos de mesa
  - Memoria
  - Bingo
  - Palabras dentro de palabras
  - Palabras encadenadas
  - Canciones interactivas
  - Sillas musicales
  - Carrera de números
  - Boca muda
  - Qué emoji es

4. ¿Cuáles juegos de mesa utilizan más para actividades lúdicas en clase virtual?
- Juego de dados
  - Juego de rol
  - Juego de tablero tradicional
  - Juegos temáticos
  - Juegos de carta
  - Juegos de fichas
  - Otro, especifiqué: \_\_\_\_\_

### III. Conocimiento en metodología o estrategias lúdicas

5. ¿Qué tipo de estrategia de aprendizaje lúdico le favorece en el ámbito académico en clase virtual?
- Estrategias de ensayo – repetición
  - Estrategias de elaboración – conectar lo nuevo con lo familiar
  - Estrategias de organización – mapas conceptuales.
  - Estrategias de control de la comprensión – Evaluaciones – planificación.
  - Estrategia de apoyo – establecer y mantener la motivación
  - Otro, Especifiqué: \_\_\_\_\_
6. ¿Cuál es el impacto de utilizar actividades lúdicas en las clases virtuales?
- Estimula y promueve el aprendizaje
  - Dominio en la participación en debates y foros
  - Ayuda a la socialización de los estudiantes
  - Ejercita la memoria, la atención, el pensamiento
  - Dominio de las dimensiones cognitivas
  - Otro, especifiqué: \_\_\_\_\_
7. ¿Cuáles son las ventajas de aplicar actividades lúdicas para el aprendizaje en las clases virtuales?
- Utilizar el lenguaje en diferentes situaciones y contextos conversando, cantando, recitando, narrando cuentos o anécdotas

- Interpretar el ambiente estableciendo relaciones de causa-efecto
- Expresarse creativamente a través de actividades artísticas
- Practicar hábitos relacionados con el trabajo
- Participar con otras personas en actividades y creaciones colectivas en diferentes entornos
- Establecer relaciones sociales a través del juego

8. ¿En qué ayudan las actividades lúdicas en los aprendizajes?

- A desarrollar habilidades Psicomotoras
- A desarrollar habilidades Socioemocionales
- A manejar sus emociones
- A analizar e interpretar en actividades realizadas
- A fortalece los valores
- A promover el seguimiento de instrucciones

#### **IV. Importancia de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los estudiantes**

9. ¿Las actividades lúdicas propician el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas?

- Definitivamente sí
- Probablemente sí
- No estoy seguro
- Probablemente no
- Definitivamente no

10. ¿Es importante la creación de espacios y ambientes lúdicos que faciliten el aprendizaje en el alumno?

- Definitivamente sí
- Probablemente sí
- No estoy seguro
- Probablemente no
- Definitivamente no



11. ¿Le favorecen u obstaculizan el desarrollo de actividades lúdicas en clase virtual?

- Definitivamente sí
- Probablemente sí
- No estoy seguro
- Probablemente no
- Definitivamente no

12. ¿Cree usted que las actividades lúdicas fomentan la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?

- Definitivamente sí
- Probablemente sí
- No estoy seguro
- Probablemente no
- Definitivamente no

#### **V. El aprendizaje como experiencia significativa**

13. ¿Cree usted que las actividades lúdicas proporcionan herramientas que le permitan desarrollar operaciones intelectuales?

- Definitivamente sí
- Probablemente sí
- No estoy seguro
- Probablemente no
- Definitivamente no

14. ¿Considera que las relaciones humanas entre compañeros funcionan con las actividades lúdicas?

- Definitivamente sí
- Probablemente sí
- No estoy seguro
- Probablemente no
- Definitivamente no

**Gracias por su colaboración**

## **Anexo 2. Guía de entrevista a profundidad para directores y docentes del Colegio de Informática IMB-PC**

**UNIVERSIDAD PANAMERICANA**

**Facultad de Ciencias de la Educación**

**Licenciatura En Pedagogía y Administración Educativa**



### **Guía de entrevista a profundidad para directores y docentes del Colegio de Informática IMB-PC**

Buen día, mi nombre es Evelyn Esmeralda Mejía Marroquín, estudiante de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa en la Universidad Panamericana y estamos realizando un estudio sobre *Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos de 6to. perito en Administración y 6to perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC ciudad de Guatemala.*

La idea es poder conocer distintas opiniones sobre La Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos. En este sentido, siéntase libre de compartir sus ideas en este espacio. Aquí no hay respuestas correctas o incorrectas, lo que importa es justamente su opinión sincera.

Cabe aclarar que la información es sólo para nuestro trabajo, sus respuestas serán unidas a otras opiniones de manera anónima y en ningún momento se identificará qué dijo cada participante. Para agilizar la toma de la información, resulta de mucha utilidad grabar la conversación. Tomar notas a mano demora mucho tiempo y se pueden perder cuestiones importantes. ¿Existe algún inconveniente en que grabemos la conversación? El uso de la grabación es sólo a los fines de análisis. Desde ya muchas gracias por su tiempo.

**Fecha:** \_\_\_\_\_

#### **I. Datos de Identificación**

1. Sexo Hombre ( ) Mujer ( )
2. Puesto: \_\_\_\_\_

#### **II. Diagnosticar qué actividades lúdicas educativas se desarrollan en los alumnos graduandos**

3. ¿Conoce usted que significa las actividades lúdicas?
4. ¿Cuáles son las actividades Lúdicas que usted practica en clase virtual?

**III. Investigar el conocimiento que tienen los docentes en relación en metodología o estrategias lúdicas.**

5. ¿Qué estrategias de aprendizaje lúdico les favorecen a los alumnos en el ámbito académico en clase virtual?
6. ¿Le es factible enseñar por medio de actividades lúdicas en el aula virtual?
7. ¿Por qué es importante la práctica de actividades lúdicas en los alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

**IV. Identificar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los estudiantes en el aula.**

8. ¿Por qué cree usted que es importante la creación de espacios y ambientes lúdicos que faciliten el aprendizaje en el alumno?
9. ¿Considera usted que las actividades lúdicas propician el desarrollo de aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en los alumnos y motiva su aprendizaje?

Si No Explique: \_\_\_\_\_

**V. Establecer que el aprendizaje debe ser una experiencia significativa para los estudiantes**

10. ¿Considera usted que las actividades lúdicas apoyan el trabajo en equipo?

Si No Por qué: \_\_\_\_\_

11. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas pedagógicas?

12. ¿Cuál es la diferencia entre las actividades lúdicas y el juego?

**Por último**

13. ¿Quisiera agregar un comentario o sugerencia respecto a actividades lúdicas en ambientes virtuales?

¡Agradezco su colaboración!

Muchas Gracias.

### Anexo 3. Autorización de Autoridades donde se llevó a cabo la tesis



Guatemala, octubre de 2022

Licenciado Ludwick David Escobar Callejas  
Director  
Colegio de Informática IMB-PC  
Presente

Respetable Licenciado Escobar Callejas

Reciba un cordial saludo acompañado de los mejores deseos de éxitos en su labor profesional.

Por medio de la presente se hace de su conocimiento que **Evelyn Esmeralda Mejía Marroquín**, con número de carné 000126207, es estudiante de la Facultad de Ciencias de la Educación, de Universidad Panamericana. Actualmente se encuentra en el proceso de trabajo de campo, para la elaboración de su informe de tesis. El tema de investigación es: **Importancia de las actividades lúdicas en alumnos graduandos de 6to. perito en Administración y 6to perito en Mercadotecnia en el Colegio de Informática IMB-PC Ciudad de Guatemala.**

Por lo anteriormente expuesto, se solicita su autorización para que la estudiante **Mejía Marroquín** pueda realizar el proceso de trabajo de campo en su institución, por medio de la aplicación de instrumentos elaborados para la recolección de datos, a partir del mes de octubre del presente año.

Agradeciendo la atención y en espera de una respuesta favorable en apoyo a la estudiante.

Atentamente,

  
Doctora Anabella Cerezo Alecio  
Asesora de Tesis

  
  
02/10/2022

  
Yo, Doña Flor de María Bonilla Arévalo  
COORDINADORA ACADÉMICA  
Facultad de Ciencias de la Educación  
Universidad Panamericana