



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

**CARRERA EN PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y
DEPORTE**

**Informe final del trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.**

TEMA:

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL ESTADO EMOCIONAL EN
ESCOLARES”**

AUTOR: Adrián Alejandro Razo León

TUTOR: Licenciado Sánchez Cañizares Christian Mauricio Mg.

Ambato - Ecuador

Abril – Septiembre 2021

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Sánchez Cañizares Christian Mauricio**, con cédula de ciudadanía **1803378072** en calidad de tutor del trabajo de titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL ESTADO EMOCIONAL EN ESCOLARES”** desarrollado por la estudiante **Adrián Alejandro Razo León**, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Lcdo. Sánchez Cañizares Christian Mauricio Mg.
C.C. 1803378072

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación del alumno **Adrián Alejandro Razo León**, con el tema: “**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL ESTADO EMOCIONAL EN ESCOLARES**”, quién basado en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



Adrián Alejandro Razo León

C.C. 055038019-0

AUTOR

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL ESTADO EMOCIONAL EN ESCOLARES”**, presentado por el señor **Adrián Alejandro Razo León** estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Lcda. FT. Flores Robalino Rosita Gabriela, Mg.
C.C. 1500438617
Miembro de comisión calificadora

Lcda. Villalba Garzón Gabriela Alexandra, Mg.
C.C. 1803471570
Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Con mucho cariño y respeto dedico este trabajo de titulación a mi querida madre Fanny León por brindarme su apoyo moral y condicional y a mi estimado padre Edwin Razo por permitirme todo lo que ha realizado conmigo como hijo y ser humano, a los dos pilares fundamentales les quedo eternamente agradecido por cuidarme y hacer de mi un hombre útil para la sociedad.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primera instancia a mi Dios por brindarme la oportunidad de estar con vida y por darme unos padres maravillosos, mismos que se desvelaron por mi educación.

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato por abrirme las puertas para que me pudiera educar en tan prestigiosa institución, a sus autoridades y maestros que fueron más que Docentes unos extraordinarios seres humanos.

De manera muy especial agradezco a mi tutor al Licenciado Sánchez Cañizares Christian Mauricio Mg., por compartir sus conocimientos y apoyarme en mi proceso de titulación.

De todo corazón agradezco al PhD. Esteban Loaiza por ser un excelente docente y enseñarme de principio a fin su experticia en el campo de la investigación y apoyo total para que de esa forma lleguemos al objetivo con argumentos y bases metodológicas.

A mis familiares y amigos gratitud por estar pendientes de mis metas, gracias a todos.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xii
ABSTRACT	xiii
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes de la investigación.....	1
1.2 Objetivos	27
1.2.1 Objetivo general.....	27
1.2.2 Objetivos específicos	27
CAPÍTULO II	28
METODOLOGÍA	28

2.1 Materiales	28
2.2 Métodos.....	29
Los métodos que se utilizaron en la presente tesis fueron determinados acorde a las necesidades de las variables y muestra de estudio que a continuación se detalla.....	
2.2.1 Diseño de investigación.	29
2.2.2 Población y muestra de estudio.....	29
2.2.3 Operacionalización de las variables	31
2.2.4 Técnicas e instrumentos de investigación	32
2.2.5 Plan de recolección de la información	32
2.2.6 Tratamiento estadístico de los datos de investigación	33
CAPÍTULO III	34
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	34
3.1. Análisis y discusión de los resultados.....	34
3.1.1 Caracterización de la muestra de estudio.....	34
Resultados por objetivo.....	35
3.1.2.1 Resultados de la evaluación del estado de ánimo inicial de los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021.....	35
3.1.2.2 Resultados de la valoración del estado de ánimo de los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021 posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas.	36

3.1.2.3 Resultados del análisis de la relación entre los resultados de la evaluación del estado de ánimo inicial y posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas en los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021.	37
3.1.3 Discusión de los resultados de la investigación	39
3.2 Verificación de hipótesis.....	40
CAPÍTULO IV	42
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	42
4.1 Conclusiones	42
4.2 Recomendaciones.....	43
MATERIALES DE REFERENCIA	44
Referencias Bibliográficas	44
Anexos	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Recursos Humanos	28
Tabla 2: Recursos digitales	28
Tabla 3: Población y muestra.....	30
Tabla 4: Operacionalización de las variables.....	31
Tabla 5: Caracterización de la muestra de estudio.....	34
Tabla 6: Valores iniciales del estado de ánimo según el EVEA en la muestra de estudio	35
Tabla 7: Valores finales del estado de ánimo según el EVEA posterior a la intervención en la muestra de estudio mediante el programa de actividades lúdicas	36
Tabla 8: Resultados de la diferencia de estados de ánimo entre los periodos POST y PRE intervención en la muestra de estudio	38
Tabla 9: Verificación estadística de las hipótesis de investigación	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Categorías Fundamentales	4
--	---

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA EN PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL ESTADO EMOCIONAL EN ESCOLARES”

AUTOR: Adrián Alejandro Razo León

TUTOR: Licenciado Sánchez Cañizares Christian Mauricio Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación con el tema LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL ESTADO EMOCIONAL EN ESCOLARES responde a un enfoque cuantitativo, procesada mediante una investigación aplicada, cuasi experimental y de campo la cual tiene como propósito medir el estado emocional de los estudiantes mediante un post test EVEA, este test tendrá un rango de medición del 0 al 10 en la cual el estudiante tendrá que seleccionar según sea el criterio o estado del niño, para que de esta forma compartamos con los estudiantes de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la Parroquia Panzaleo actividades lúdicas con la finalidad de mejorar el estado de ánimo de los estudiantes de 11 a 13 años, estos datos serán corroborados con la aplicación del mismo test EVEA con la subjetividad de observar algún cambio con respecto a la actitud de los escolares. Para la enseñanza de las actividades lúdicas se tiene previsto utilizar un folleto que contenga actividades que sean aplicables en la modalidad virtual. Los datos recolectados se los procesara en primera instancia en una matriz de datos brutos para luego llevarlos a una base de datos SPSS, con el objetivo de interpretar los resultados y llegar a resoluciones claras y pedagógicas en post del bienestar emocional e integral del estudiante.

El objetivo principal de esta intervención será verificar si las actividades lúdicas ayudan a mejorar el estado de ánimo de los 42 alumnos de la Unidad Educativa Néstor Mogollón y saber si de esta forma se puede contribuir con el desarrollo normal del estudiante a nivel educacional y personal a través de juegos o actividades fuera de la rutina escolar.

Palabras claves: Actividades lúdicas, Estado de ánimo, Juegos, escolar.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION
DEGREE IN PHYSICAL ACTIVITY AND SPORT PEDAGOGY
PRESENTIAL MODE

TOPIC: "PLAY ACTIVITIES AND THE EMOTIONAL STATE OF SCHOOLCHILDREN"

AUTHOR: Adrián Alejandro Razo León

TUTOR: Licenciado Sánchez Cañizares Christian Mauricio Mg.

ABSTRACT

The present investigation with the topic THE LUDIC ACTIVITIES AND THE EMOTIONAL STATE IN SCHOOL STUDENTS responds to a quantitative approach, processed by means of an applied investigation, quasi-experimental and of field which has as purpose to measure the emotional state of the students by means of a posttest EVEA, this test will have a measurement range from 0 to 10 in which the student will have to select according to the criterion or state of the child, In this way we will share with the students of the Nestor Mogollón Educational Unit of the Panzaleo Parish playful activities with the aim of improving the state of mind of the students from 11 to 13 years old. This data will be corroborated with the application of the same EVEA test with the subjectivity of observing some change with respect to the attitude of the schoolchildren. For the teaching of the play activities, it is planned to use a booklet containing activities that are applicable in the virtual modality. The data collected will first be processed in a raw data matrix and then entered an SPSS database, with the aim of interpreting the results and arriving at clear and pedagogical resolutions for the emotional and integral wellbeing of the student.

The main objective of this intervention will be to verify if the play activities help to improve the mood of the 42 students of the Nestor Mogollón Educational Unit and to know if in this way it is possible to contribute to the normal development of the student at an educational and personal level through games or activities outside the school routine.

Keywords: Play activities, mood, games, school.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

Para dar inicio al problema de estudio es importante indicar que el presente tema tiene como finalidad identificar el estado de ánimo de los estudiante de 11 a 13 años y de esta forma ver alternativas pedagógicas para mejorar el estado de ánimo, es así como aparece esta alternativa didáctica y práctica de las actividades lúdicas en el medio educativo, siendo en primera instancia muy importante debido a que mediante estas actividades el estudiante podrá sociabilizar con su entorno y desahogarse de cierta forma de los problemas o situaciones emocionales que pudiese estar atravesando.

“El estudio del bienestar emocional ha despertado gran interés dada su importancia sobre las relaciones sociales, la conducta humana y el propio funcionamiento del organismo”, las teorías que han intentado explicar los cambios en los estados de ánimo tras el ejercicio o ejecución de actividades lúdicas mediante la expresión corporal han ofrecido, en ocasiones, argumentos fisiológicos, algunos se basan en la acción de hormonas, como las endorfinas, que pueden funcionar como analgésicos, otros lo vinculan a la actuación de neurotransmisores, como la dopamina o la noradrenalina, implicados en las emociones” **(Garrido, 2013).**

Al estar de acuerdo con lo manifestado por Garrido al mencionar que el estado de animo es un bienestar general a nivel corporal y a la vez una satisfacción al poder relacionarse de una manera activa y divertida con su entorno, hace que el estudiantado ejecute de mejor manera las actividades planificadas, Garrido también nos menciona en su apartado la activación fisiológica que ejecuta un buen estado de animo dejando en claro que si un escolar esta pasando por momentos emocionales difíciles, a nivel corporal y fisiológico estará repercutiendo su salud y a futuro tendrá complicaciones sociales y físicas.

1.1.1 Planteamiento del problema

El problema de estudio de esta investigación aparece al momento de realizar actividades lúdicas y se puede observar cómo los estudiantes ejecutan de distintas formas estas actividades, entonces es ahí donde nace la problemática debido a que no se sabe cuál es el estado emocional de los estudiantes y también como se puede mejorar de alguna forma para que ellos logren involucrarse con su entorno social y sean participes de una manera activa de las actividades planificadas en clases.

Esta problemática se origina debido a que los estudiantes de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón no saben cómo controlar sus estados emocionales, en tal virtud muchos de los estudiantes tienen diferentes tipos de reacciones al ejecutar estas actividades, evidenciando múltiples estados de ánimo, se considera que los factores asociados que originan esta problemática son los problemas sociales que el estudiante tiene tanto en el hogar como en su entorno educativo y por otro lado la falta de motivación que pueda generar el docente para que todos los estudiantes puedan realizar las actividades de una manera dinámica con el objetivo de mejorar el estado de ánimo.

Las causantes para que se genere esta problemática se derivan de las dificultades sociales que tienen los estudiantes y su relación con su entorno, estos factores producen una reacción inmediata a su estado de ánimo, los escenarios donde se origina este problema sin duda son los hogares de los estudiantes y la escuela donde acuden a diario para interactuar con sus compañeros y docentes, por otra parte el estado de ánimo se ve afectado por la situación que vive el mundo entero a consecuencia de la pandemia denominada COVID-19, misma que, afectado en todos los ámbitos sociales del ser humano, y pues el sistema educativo no sería la excepción ya que se ha podido palpar como ha sido la incidencia del confinamiento en el estado de ánimo de los escolares y por ende su desarrollo académico.

Las circunstancias que la originan son múltiples, empezamos mencionando que si los estudiantes no tiene un buen ánimo para realizar determinada actividad, estaríamos ya

enfocando un problema el cual no sabemos y esto podría ser familiar o social, por otro lado un elemento primordial que a muchos se nos pasa por alto es la motivación, en tal virtud si un docente no llega a captar la atención del alumnado, estaríamos evidenciando otra circunstancia del porque los alumnos no son participes de las actividades lúdicas en la educación física.

1.1.2 Análisis crítico

En la actualidad en las Unidades Educativas se sigue observando la inadecuada metodología a la hora de impartir el conocimiento, en tal virtud las actividades lúdicas son estrategias pedagógicas que no son consideradas como fuente de aprendizaje o un motivante para que los escolares mejoren de alguna forma su estado emocional y puedan prestar atención a las otras asignaturas. Estos factores delimitan que los estudiantes y docentes puedan tener una mejor comunicación y para que de esta forma puedan comenzar a trabajar en conjunto por un bienestar en común, cabe mencionar que aun estando en el siglo XXI los parámetros pedagógicos se han mantenido por tradicionalismo o simplemente porque a ellos los educaron así, es por esta razón que se busca dar una propuesta didáctica para tratar de solucionar estos conflictos y así llegar a una sana convivencia a nivel educativo. Por otra parte, el estado de ánimo del estudiantado para la realización de tareas o actividades emitidas por los docentes también viene siendo un factor crítico para que ellos lo ejecuten de la mejor manera, pero pese a la metodología autóctona utilizada por el personal docente los alumnos no demuestran mejoría o interés por realizar las determinadas actividades.

1.1.3 Prognosis

Esta problemática al no ser solucionada con anticipación los efectos serán evidentes en el desarrollo de su vida educativa y cotidiana debido a que el estudiante no podrá tener una buena comunicación con su entorno, empezaran asomar las frustraciones y cohibiciones del estudiante y esto será un limitante para que no tenga un aprendizaje significativo en toda su etapa estudiantil. Además, el estudiante se limitará a ser partícipe de las clases y empezará a tener un estado emocional inadecuado que puede a corto plazo desencadenar

muchos problemas familiares y educativos, por otro lado, también el estudiante tendrá problemas de interrelación con el docente lo cual será negativo ya que su rendimiento académico carecerá notablemente.

1.1.4 Formulación del problema

¿Cómo incide las actividades lúdicas en el estado emocional de los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021?

1.1.5 Categorías fundamentales

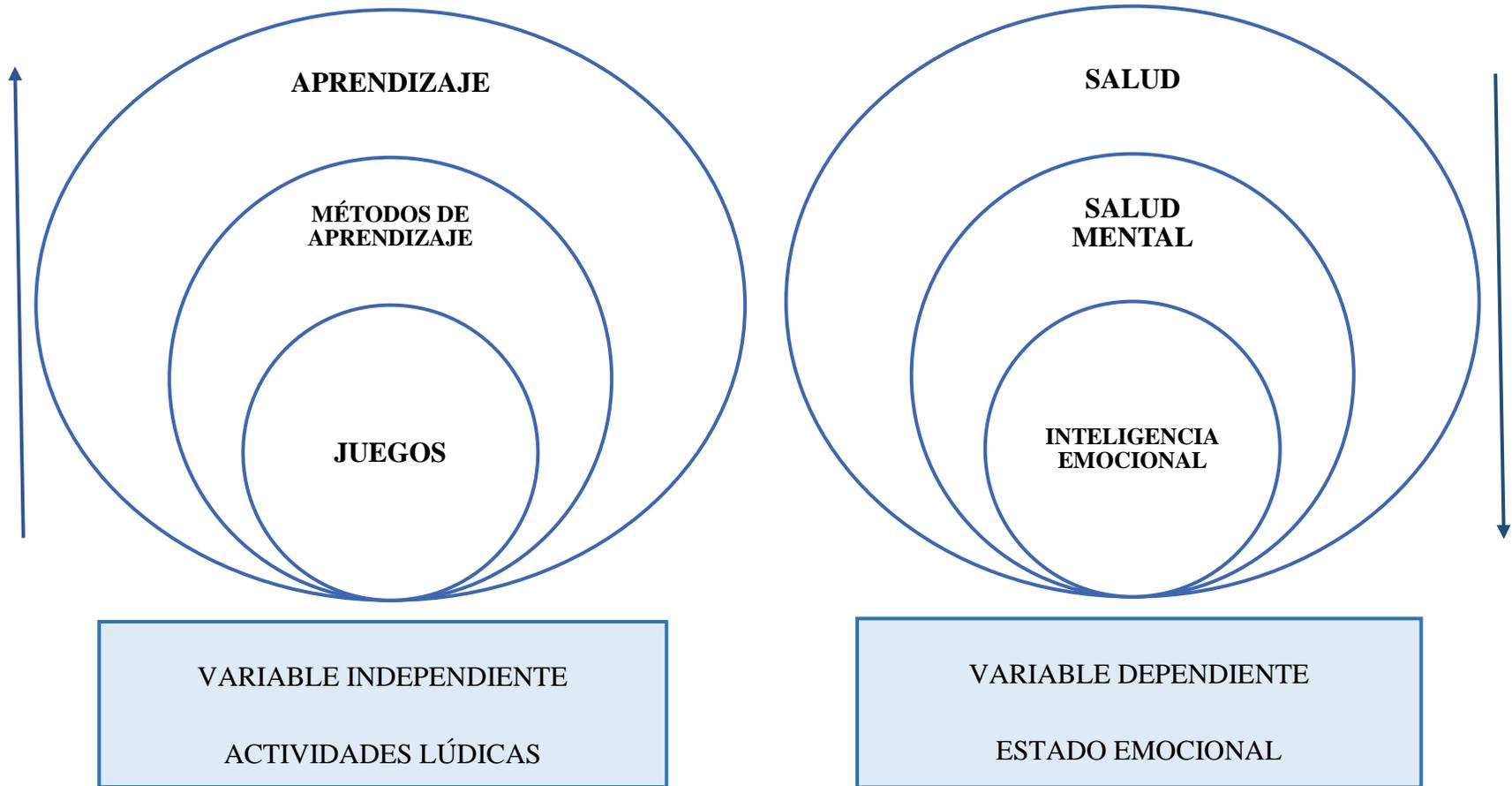


Gráfico 1: *Categorías Fundamentales*
Elaborado por: Adrián Alejandro Razo León

1.1.6 Preguntas directrices

¿Cuáles son las actividades lúdicas que realizan los estudiantes de séptimo, octavo y noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia de Panzaleo?

¿Cuál es el nivel de estado de ánimo que tienen los estudiantes de séptimo, octavo y noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia de Panzaleo?

¿Cuál es la incidencia de la práctica de actividades lúdicas en el estado emocional de los estudiantes de séptimo, octavo y noveno año de educación básica la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia de Panzaleo?

1.1.7 Delimitación del objeto de estudio

Mediante una investigación aplicada, cuasi experimental y de campo se estudiará las actividades lúdicas determinando como incide en el estado de ánimo de los escolares en edades comprendidas de 11, 12 y 13 años, basando el estudio en las principales teorías científicas sobre el desarrollo de las actividades lúdicas y sus otras variables que pueden incidir en este asunto investigativo.

1.1.8 Justificación del problema

Es **importante** el estudio de este problema debido a que existe en la docencia un déficit pedagógico con respecto a la enseñanza de las actividades lúdicas y su incidencia en el estado de ánimo del estudiantado, por tal motivo se estudiara esta problemática para generar de esta forma estrategias didácticas pedagógicas que ayuden a nuestros estudiantes a mejorar su estado emocional y puedan desarrollarse de una forma íntegra con su entorno social.

El **interés** que existe en el estudio de esta investigación recaerá en la problemática que existente en las Unidades Educativas donde se puede observar a infantes sin ganas de participar en clases, a más de ello el estudio de este tema es de interés a nivel profesional debido a que esto será una guía de como los docentes de otras cátedras

pueden asociar las actividades lúdicas para que su clase sea más dinámica y sobre todo más interesante y divertida, sacándoles a los alumnos de lo monótono.

Mi trabajo de investigación es de **impacto** debido a que existirán muchos beneficiarios a futuro con la aplicación del mismo, ya que, si insertamos las actividades lúdicas como una manera pedagógica de enseñar a nuestros alumnos, los resultados serán en todas las asignaturas y a su vez esto servirá para que el estudiante vaya modificando gradualmente su estado de ánimo y a su vez explore nuevas formas de aprendizaje, saliendo así de la forma tradicionalista de aprender.

Este proyecto de investigación es **factible** debido a que se contará con la aceptación de las autoridades del plantel y sobre todo porque son temáticas que hoy en día están en discusión debido a que muchos docentes por el motivo de la pandemia COVID- 19 no tienen elementos pedagógicos para que la clase no sea cansada y mucho menos aburrida, por esta razón es muy importante el estudio y aplicación de la temática en curso.

Finalmente puedo manifestar que mi proyecto de investigación tiene cierta **originalidad** debido a que muchas personas ajenas a la enseñanza ignoran sobre los beneficios pedagógicos que representa hacia el estudiante en su vida estudiantil, a más de ello es de originalidad ya que esta forma didáctica la enseñanza aprendizaje del estudiante se puede ver reflejado su estado de ánimo por seguir queriendo aprender más o simplemente por el hecho de querer seguir asistiendo a clases tal vez porque ahí se siente muy bien a más de estar aprendiendo.

1.1.9 Hipótesis

Para elaborar la hipótesis del tema de investigación se procedió a indagar las variables de estudio con la finalidad de determinar posibles soluciones.

Ho: Las actividades lúdicas **NO INCIDEN** en el estado de ánimo del estudiantado.

H1: Las actividades lúdicas **SI INCIDEN** en el estado de ánimo del estudiantado.

1.1.10 Marco teórico de la investigación

Mediante la indagación de fuentes bibliográficas y la revisión de artículos científicos se procede a conceptualizar y a inducir acerca de las variables de estudio y sus delimitaciones para que así exista mejor comprensión con respecto al tema de investigación.

Actividades lúdicas

Cuando empezamos hablar de las actividades lúdicas lo primero que se nos viene a la mente son niños ejecutando múltiples juegos, pero nos olvidamos el concepto básico de las actividades lúdicas, la cual consiste en acciones cooperativas que tienen como finalidad buscar alternativas grupales e individuales para llegar a un objetivo, estas actividades a más de servir como estimulantes para la integración social del niño con su entorno ayuda también a su retención cognitiva y como estimulador para nuestras psicomotricidad, por tal motivo es importante este tipo de actividades como métodos pedagógicos en edades tempranas, siendo así las actividades lúdicas ejercicios que recurren al juego y al componente cooperativo para su realización (**García D. J., 2020**).

La actividad lúdica, en el sistema escolar, es un factor de suma importancia en el desarrollo y aprendizaje, a nivel de preescolar (kínder) tiene su mayor impacto pedagógico, pero conforme el niño avanza estas actividades se van perdiendo como estrategia de enseñanza-aprendizaje (**Huerta, 2020**).

Así como lo recalca Huerta donde nos manifiesta que la actividad lúdica como método pedagógico es significativo para el aprendizaje de los niños debido a que ellos están sujetos a la motivación para tener un mejor desarrollo cognitivo y de esta forma aplicarse en las determinadas materias, pero aun así en la actualidad muchos centros educativos descartan la idea que las actividades lúdicas sirvan como estrategias para incentivar a l alumno a que se interese por determinada asignatura, pero por otra parte nos manifiesta que las actividades lúdicas tienen mayor impacto en los niños que en los adolescentes por la razón de que en las Unidades Educativas las actividades lúdicas no son consideradas como un método pedagógico para esas edades por lo cual se minimiza el potencial de las mismas.

También en el siglo XX destacan las teorías de psicólogos como Vygotsky o Piaget, el primero considera el juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, motivacional y social, a partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporaron muchas actividades lúdicas al desarrollo del currículo preescolar y escolar y a partir de estas reflexiones teóricas y puesta en práctica de las mismas, se le atribuye a los juegos un gran beneficio educativo **(Fuentes, 2008)**.

En tal virtud lo citado por Fuentes con respecto a las teorías del juego en la educación dadas por los soviéticos, es importante retomar estas palabras para reconsiderar la postura del juego en las Unidades Educativas con la finalidad de apoyar al desarrollo integral teórico práctico de los estudiantes y así los estudiantes lleguen a consolidar sus conocimientos y puedan solucionar sus problemas a nivel escolar y personal.

“Este propósito influyó tanto en la dimensión personal como en la colectiva y significó un punto de partida para descubrir otros caminos que abren el arte y la lúdica en la intervención, entre ellos encontramos la posibilidad de potenciar capacidades que permiten a las adolescentes desenvolverse de otra manera en sus escenarios cotidianos, entre ellas: la capacidad creativa, la capacidad de respuesta a situaciones inesperadas, de imaginar otros escenarios posibles y de mejorar habilidades de comunicación” **(Martínez Acho, 2019)**.

Lo manifestado por Martínez Acho es relevante debido a que, mediante prácticas y observaciones de las actividades lúdicas ejecutadas en los planteles educativos, se ha podido evidenciar como muchos estudiantes se relacionan entre ellos y comienza a desarrollarse un lazo de amistad y por otra parte se ha podido observar cómo los estudiantes llegan a sentir ese grado de confianza ante el docente y así poder disolver cualquier situación que genere mal estar a nivel educativo dentro y fuera de la institución.

“Desde el punto de vista conceptual planteamos que al ofrecer un ámbito de encuentro lúdico y socializante se restablecen los lazos familiares que pueden estar dañados y se ofrecen nuevos modos de interacción, asimismo consideramos que la regularidad de la actividad lúdica facilita cambios en la relación de los padres con sus hijos, los cuales revelan mayor estabilidad afectiva” **(Paolicchi, 2007)**.

Lo que nos acota Paolicchi, en relación a la influencia de las actividades lúdicas con el entorno social es extremadamente positivo debido a que no solo en las Unidades Educativas se va a solucionar cualquier inconveniente, sino que además el ámbito lúdico ayuda a generar lazos de confianza con los padres de familia para que de esta forma ellos sean los primeros en saber si sus hijos están pasando por algún problema emocional o social.

Las actividades lúdicas generan el disfrute por las actividades, una práctica que no promueva la exclusión de las mismas permitirá una participación mayor de cada uno de los integrantes del grupo curso (**Andrade, 2013**).

Según lo manifestado por Andrade en su apartado es importante tener en cuenta lo expresado debido a que una de las finalidades de las actividades lúdicas es integrar a todos los estudiantes sin exclusión alguna, tal vez por una discapacidad física o intelectual, este objetivo de la actividad lúdica ayudara en un futuro al estudiante a generar mayor contribución en todo el grupo y así se podrá unificar al curso y eliminar de raíz los paradigmas de que un alumno es diferente a otro por algún factor determinado.

Con palabras textuales de Miyaguchi menciona:

“Un movimiento de reacción de todo el cuerpo, como el salto hacia adelante, es muy complejo, y su desarrollo puede verse fuertemente afectado por la experiencia de una actividad lúdica dinámica que utiliza todo el cuerpo” (**Miyaguchi, 2013**).

Sabemos ahora que las actividades lúdicas son actividades recreativas que ayudan a los alumnos a sociabilizar y distraerse en un determinado escenario, pero Miyaguchi nos hace caer en cuenta que en esa actividad realizada se ejecutan movimientos motrices básicos, para la cual el estudiante debe tener activada su condición motriz y sus cinco sentidos para que de esta forma el juego lúdico se pueda desarrollar de una manera armónica y divertida, claro está que el objetivo no es ganar sino que al contrario tratar en lo absoluto de que todos los estudiantes participen y ejecuten la actividad.

En tal sentido la lúdica es fomentar la capacidad creativa de los estudiantes, es propiciar el pensamiento libre, en armonía espiritual y es cultivar la satisfacción, deleitarse con el entusiasmo del aprender; todo ello en función del desarrollo de las capacidades a través de las cuales el individuo pueda apropiarse de los saberes y de esta manera intentar romper con ciertas barreras que forman parte de práctica rutinaria de nuestra cultura pedagógica (**García B. M., 2020**).

Con respecto a lo que nos menciona García en su apartado me permito acotar que al realizar una actividad lúdica con determinado grupo etario es importante medir su capacidad de crear soluciones para llegar hacia el objetivo para que es creatividad sirva como aprendizaje significativo para la vida cotidiana tanto en la escuela como en sus hogares, talvez muchos maestros utilicen esta herramienta pedagógica solo para salir de lo monótono de las horas clases o como un momento de distracción grupal y aunque los estudiantes no se den cuenta es así como se empieza a forjar valores como el respeto y la solidaridad entre ellos.

Como primer acercamiento empírico se infiere que, el docente debe planificar actividades lúdicas altamente motivadoras para llevar a cabo una adaptación que no represente la emergencia de ansiedades, incertidumbres o temores en el estudiante que recién inicia el primer grado, sino, que lo estimule a alcanzar aprendizajes significativos, mediante el juego, la socialización y la integración para lograr autonomía personal, permitiéndole, al estudiante, avanzar cognitivamente en su escolaridad (**Parra, 2020**).

Las actividades lúdicas siempre deben estar reguladas y sobre todo planificadas para que su desarrollo e impacto en los escolares tengan los mejores resultados, es por tal motivo que Parra nos señala que el docente es el encargado de seleccionar actividades que potencien al estudiante a participar e interactuar con su entorno hasta el punto que demuestre optimismo y satisfacción por lo que realiza y si presenta algún problema emocional pues es el docente en tratar de mejorar ese estado de ánimo, ayudando a tal grado de que ese estudiante olvide el epicentro de esa actitud o sentimiento negativo, de esta forma se está dando paso a que el estudiante mejore su capacidad física y cognitiva ya que al ejecutar todas las actividades planificadas por el profesor estará el estudiante físicamente activo y su retención cognitiva sobre las instrucciones emitidas serán de mayor sostenibilidad ya que lo pondrá en práctica todo lo indicado.

Juegos

Para poder conceptualizar la palabra juegos deberíamos retroceder el tiempo y saber de donde salió esta palabra, entonces etimológicamente, los científicos relatan que la **palabra juego** proviene de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión corporal y la actividad lúdica, por tal motivo Diaz nos menciona lo siguiente:

“Es un conjunto de experiencias lúdicas que posibilita todos los envueltos de evaluar, compartir, reflejar sobre nuestra relación con nosotros mismos y con los otros, la idea básica es de permitir un cambio de sentimientos y de que entremos en contacto íntimo con nuestras emociones para potenciar las Habilidades Humanas Básicas como: el amor, la alegría, la creatividad, la confianza, el respeto, la responsabilidad, la libertad, la autonomía, la paciencia, la humildad etc., tiene también como propuesta intentar disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, estimulando actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad” (Díaz, 2016).

Por concerniente a ello, el juego se define como aquella actividad que relaciona diversos campos del hombre como el estado emocional, la expresión corporal y la activación de las habilidades y capacidades físicas para el desarrollo de algún juego con objetivos centrados en el respeto, la solidaridad, la empatía y también en la diversión y la autoconfianza, debido a que en este ambiente del juego no se admite expertos ni premios a los ganadores, ya que el fin común de estas actividades es salir de la rutina o problemas cotidianos, dejando a un lado los actos groseros e irrespetuosos para que de una u otra forma las personas participantes de esos juegos aprenda algo significativo para sus vidas.

Para el juego no hay una determinación lógica ni biológica pero se pueden reconocer procesos dotados de reglas que superan toda materialidad y que no hacen más que señalar que la esencia del juego es inmaterial, debido a que en el juego entra la pasión y no la ambición, que lo inscribe como un hecho social, si bien el juego se presenta como opuesto a lo serio, entendiendo como tal lo racional, expresa modos de sociabilidad, por lo cual lo hace pensable y comprensible y, por lo tanto, entendible como un hecho cultural e histórico (Spinelli, 2019).

Concuero con lo exteriorizado por Spinelli, debido a que se determina al juego como una actividad recreativa y que no necesita de materiales costosos ni escenarios específicos para su desarrollo, que es una actividad dinámica que necesita si de una actitud positiva y divertida para que de cierta forma se genere un ambiente sano, sin tensión y sin fines de lucro, aunque debemos recalcar que el juego es considerado en las instituciones educativas como un pasatiempo en los turnos autónomos y que en ocasiones si existen determinadas reglas y algún tipo de premio o contribución a los ganadores, aunque debo indicar que no es muy beneficioso aplicar este tipo de estrategias para desarrollar un juego debido a que de esta forma se estaría perdiendo el sentido y la esencia específica del juego como tal.

Un requisito básico para que sea posible integrar los juegos en el diseño educativo escolar pasa precisamente por la motivación de los docentes para integrar el juego como parte de sus prácticas docentes (Muñoz, 2014). Debemos considerar lo manifestado por Muñoz con respecto al concepto del juego a nivel educativo debido a que si este concepto no es plasmado de una manera adecuada en los escolares es posible que muchos de ellos lo vea como una actividad solo para un determinado grupo etario o talvez solo para los estudiantes que posean malas calificaciones, en fin muchos conceptos injustificados que se alejan de la realidad, por tal motivo esta responsabilidad de emitir una buena percepción sobre el juego y las actividades lúdicas recae en el docente no solo de educación física sino que también en todo el personal docente debido a que todos están involucrados con el desarrollo cognitivo de los estudiantes independientemente de su grupo etario.

“Los escenarios físicos pueden influir en el tipo de juego y en la calidad de las actividades lúdicas, así, el juego motor y el juego libre son más frecuentes en escenarios externos; de esta manera la disponibilidad del espacio favorecería determinadas prácticas de juego y es el adulto quien proporciona o no, las diferentes alternativas lúdicas a los niños y el acceso a determinados espacios, favoreciendo u obstaculizando ciertas prácticas lúdicas” (Stefani, 2014).

Por otro lado Stefani nos menciona lo contrario con respecto a la influencia que representa tener un determinado espacio físico para ejecutar los juegos, debido a que menciona que este serviría como un motivante para que el estudiante ejecute

determinada actividad, a lo cual me permito manifestar que podría depender del juego que se pretende desarrollar ya que muchas de las actividades lúdicas son consideradas como juegos y se las puede desarrollar por ejemplo en el salón de clases y también en el patio de receso, en definitiva podría mencionar que depende del juego o actividad que se pretenda desarrollar se solicitaría el espacio físico, de lo contrario estimo que la motivación que imprima el docente en el alumnado para la ejecución de los juegos es más que suficiente, eh ahí la importancia de una previa planificación de las actividades a ejecutar.

Con palabras textuales de Vergara, expresa lo siguiente sobre la importancia de las Actividades lúdicas:

“La importancia de las actividades lúdicas radica en una formación integral, el juego desempeña un rol preponderante en la formación de los seres humanos, puede definir incluso buena parte de su personalidad y fomenta sus valores y el respeto por el otro, además en la etapa preescolar, las actividades lúdicas contribuyen fortalecer la equidad de género y a compartir con sus compañeros de tal forma que incrementa su nivel de cercanía y amistad con los demás” (Vergara, 2020).

Desde esta perspectiva, las actividades lúdicas pueden definir el comportamiento humano a nivel general y a nivel personal, también pueden ayudar a desarrollar a la persona su temperamento para su desenvolvimiento con su entorno mediante la práctica de actitudes y aptitudes que ayudaran a fortalecer lazos de amistad y eliminar el machismo o feminismo debido a que los juegos pretenden unificar a hombres y mujeres, ayudándolos a creer en sus capacidades y habilidades físicas y mentales, dejando en claro que todos somos iguales pese a las diferencias físicas y hormonales.

Actividades recreativas

Las actividades recreativas, son actividades físicas en las que el objetivo principal es divertir a los escolares, suministrando goce y diversión en los tiempos libres o en tiempos específicos de las horas de clases para bajar el nivel de tensión que estas proveen al estar más de una hora en la misma asignatura, estas actividades recreativas se las puede desarrollar de una forma espontánea sin previo aviso a tal grado que se de en

forma de sorpresa, así los estudiantes se sentirán motivados a seguir después con sus actividades que estaban en trayectoria.

Es importante conocer la necesidad de implementar de manera integral actividades deportivas, recreativas, académicas y culturales para, el aprovechamiento del tiempo libre y para una función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano **(Beltrán, 2018)**.

Según Beltrán menciona que las actividades recreativas deben ser insertadas en el ámbito educativo para aprovechar los espacios y tiempos libres de los escolares, para poder llegar a ellos y solventar los diferentes problemas que se ven a diario en los centros educativos, mejorando así su salud mental e integral como estudiantes y seres humanos, a tal grado de generar y fomentar en el estudiantado nuevas visiones educativas y alejarlos de vicios y malas influencias.

Cardoso manifiesta sobre las actividades recreativas lo siguiente:

Es a través del juego que el niño se humaniza, aprendiendo a crear vínculos emocionales, así como a la construcción de su autonomía y sociabilidad, afronta el reto de aprender a caminar con las propias piernas y pensar con tu propia cabeza **(Cardoso, 2019)**.

En consideración a lo manifestado por Cardoso es importante recalcar que este tipo de actividades ayuda de una manera favorable al desarrollo íntegro del estudiante, de tal forma que lo ayudara a solucionar problemas a nivel educativo y a nivel familiar, dejando así como legado que si necesita el estudiante de alguna cosa el mismo será o tendrá la capacidad de crea soluciones para obtener lo deseado, y sobre todo el estudiante podrá comprender que para todos los problemas y obstáculos por más grandes que sean siempre habrá una solución.

Actualmente a causa de la pandemia se ha podido observar mediante reportajes y documentales que muchas jóvenes prefieren pasar más tiempo encerrados en casa y acompañados de la tecnología, lo cual ha sido un debilitante para que ellos realicen actividades recreativas, por lo cual a nivel institucional se ha pretendido dar clases virtualmente pero aun así no se ha podido satisfacer las necesidades del estudiantado,

a nivel pedagógico las estrategias que se han tomado para incentivar a los alumnos a la práctica de la actividad física ha sido ejecutando actividades lúdicas recreativas que aporten al desarrollo físico y cognitivo del estudiante, teniendo factores de aceptación y de rechazo a la vez, lo que determina o nos da como conclusión que todo dependerá de las estrategias pedagógicas que canalice el docente para llegar hacia sus alumnos.

En tal virtud una de las estrategias que se pretende aplicar hoy en día virtualmente para que los estudiantes se motiven a participar y mejoren su aptitud frente a esta problemática global (COVID-19), es generar actividades que contemplen emoción, felicidad, relajación y les ayuden a los chicos de una u otra forma a olvidar por un momento lo que estamos viviendo y así ellos puedan seguir con sus otras actividades sin perder la esperanza de que aunque se esté encerrado o detrás de un computador se puede ser feliz y lo más importante seguir aprendiendo y creciendo como personas.

Métodos de aprendizaje

Cuando hablamos sobre los métodos de aprendizaje es importante recalcar que existen diversos métodos tales como auditivos, visuales, táctil y cinestésico, pero en lo particular ninguno de ellos tiene un factor motivacional, por tal motivo Bautista nos menciona lo siguiente:

El factor motivacional en los alumnos se encontraban indispuestos a las asignaturas por tal situación, las actividades lúdicas (Cruz, 2013), implicaron una herramienta de gran apoyo y acompañamiento a la intervención educativa, tomando en cuenta la importancia del juego como parte esencial para la creación de ambientes propicios de aprendizaje, pero también para el mismo aprendizaje y es de esta manera que lo lúdico propicia a la adquisición de saberes mediante una serie de actividades motivantes **(Bautista, 2019)**.

Es por esta razón que las actividades lúdicas son consideradas por expertos como estrategias pedagógicas motivacionales para que los escolares generen cierto grado de interés por determinada asignatura, es decir solo así se podría llegar al alumno y ayudarlos a buscar la pasión por los estudios y las ganas de salir adelante, a más de esto Bautista considera al juego como parte fundamental del desarrollo socio

emocional de los jóvenes, ayudándolos a determinar su comportamiento para la toma de decisiones en un corto tiempo.

Finalmente, Fujimoto menciona:

Después de haber analizado lo trascendental que resulta para la formación y desarrollo integral de los niños: el juego, la recreación, las artes, la cultura y otras actividades y los beneficios que recibe para su salud, su desarrollo social, académico, de su cerebro, de las habilidades para su función ejecutora, de las mejoras para su desempeño del lenguaje, las matemáticas y otros procesos de aprendizaje, solo nos queda reivindicar estos derechos del niño en las políticas, programas, servicios y hacer justicia en su vida cotidiana para lograr escenarios socio-culturales del siglo XXI que enriquezcan el futuro de la humanidad (**Fujimoto, 2014**).

Frente a este escrito de Fujimoto es importante insistir en la incidencia que presenta las actividades lúdicas en el comportamiento y aprendizaje de los escolares, pues gracias a estas actividades es que se ha podido mejorar temas específicos a nivel escolar, pero pese a eso en pleno siglo XXI se sigue observando el lugar equivoco que le dan al juego, las actividades lúdicas, y toda actividad que tenga como fin colaborar de una forma activa y dinámica al aprendizaje significativo del alumnado, claro está que no debemos olvidar que el juego es un derecho de los niños jóvenes y adolescentes.

Art. 48.- “Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva (**Adolescencia, 2013**)”.

El sistema educacional se basa por normas y reglamentos que deben ser ejecutados con normalidad por las autoridades, docentes y estudiantes, en tal virtud los escolares cuentan con sus derechos y obligaciones que los respaldan y habilitan para que se cumpla cada uno de ellos, es así que uno de sus derechos manifestado por Fujimoto deben ser ejecutados con responsabilidad por las autoridades y personal competente, solo así podremos dar viabilidad a nuevas experiencias pedagógicas y mejores resultados académicos.

Las actividades lúdicas que configuran el programa educativo pueden agruparse en dos grandes categorías tales como los juegos de comunicación-cooperación - y juegos tradicionales, que a su vez contienen distintos tipos de juegos (presentación. comunicación-cohesión grupal, ayuda-confianza, creatividad grupal. cooperación y expresión emocional) (**Vindel, 2014**).

Teniendo en cuenta todas estas actividades lúdicas educativas, concuerdo con Vindel al establecer grupos para diferenciar las temáticas de cada actividad con la finalidad de que se desarrollen con un fin específico y así llegar a resultados favorables acorde a las necesidades educativas y personales de cada uno de los estudiantes.

En definitiva, realizar este tipo de metodología lúdica, incrementa de manera importante en el traspaso de nuevos comportamientos para la integración de los niños, jóvenes y adolescentes a nivel educativo, adjudicando aspectos que se pueden extrapolar a los demás ámbitos de la vida (**Lizama, 2019**).

Muchos maestros del pre escolar concuerdan con lo manifestado por Lizama, aunque el panorama no es el mismo a nivel secundario y superior, debido a que los estudiantes ya no tienen la misma actitud de cuando fueron unos niños, pero en definitiva lo que más marca a estos grupos etarios es la falta de motivación para la ejecución de estas actividades, a más de ello la falta de adjunción sobre los beneficios físicos y académicos que pueden representar en estos grupos etarios, ya que ellos al ser más consientes y visualizadores de las cosas buenas y las malas pueden decidir prácticamente su situación emocional, social y académica, por tal motivo estimo que solo está en la práctica motivacional del docente para que estas actividades lúdicas se desarrollen de una manera óptima con resultados positivos a corto plazo.

En este sentido es conveniente definir que:

En sus fundamentos pedagógicos se destaca la contribución de la actividad lúdica en el contexto de la clase a la formación en lo educativo y lo instructivo, así como la importancia del empleo de juegos didácticos como método de enseñanza para consolidar contenidos matemáticos en alumnos de secundaria básica (**Bravo L, 2020**).

Es necesario que el docente tenga en cuenta cual es la actividad lúdica pertinente que se puede aplicar en los escolares para que de esta manera se pueda seguir con lo que este estipulado en su cronograma de actividades, por esta razón Bravo menciona que existe una determinada actividad para cada una de las asignaturas impartidas en los centros de educación primaria y secundaria, es así como la decisión de hacer más dinámicas y únicas las clases depende solo del grado motivacional del docente.

Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso por el cual se alcanzan nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación de una determinada actividad netamente académica, este aprendizaje se puede dar de una forma visual, repetitivo y receptivo, por tal motivo el aprendizaje se vendrá dando desde el día que nacemos hasta el día que cesemos de este mundo.

Al hablar del aprendizaje y las formas múltiples como podemos impartir el conocimiento a los niños, jóvenes y adolescentes, muchos autores han estudiado el juego en el ámbito educativo y han participado en la ampliación de la definición de juego, en clasificarlos, en exponer sus características y aplicaciones a lo largo de la historia hasta la actualidad, además, afirman que la utilización del juego como un recurso en la asignatura de educación física tiene que alcanzar una serie de objetivos que permitan y faciliten la óptima ejecución del juego por parte de los alumnos **(Martínez, 2021)**.

Acotando a lo manifestado por Martínez, las actividades lúdicas toma mayor fuerza en la cátedra de la educación física por consecuente a ello es importante abarcar todos sus beneficios para que puedan ser reutilizados en las otras asignaturas con una previa modificación para poder llegar hacia el objetivo planificado, aunque parezca irreal el uso de las actividades lúdicas para el fortalecimiento cognitivo y emocional de los alumnos, su aplicación paulatina generara resultados visibles que el docente determinara si son favorables o no para el desarrollo de su asignatura.

Por otra parte, Verdejo nos manifiesta que las actividades lúdicas ejecutadas fuera de las aulas favorece a la motivación y participación activa del alumnado, reforzando el

aprendizaje y asimilación de los contenidos sin entrar en conflicto con el resto de las metodologías de aprendizaje, dejando en claro que la utilización de dinámicas lúdicas no implica un consumo alto de recursos económicos y personales para su desarrollo y sobre todo no demanda de experticia por parte de los participantes (**Verdejo, 2019**).

García con respecto al aprendizaje menciona que la enseñanza a través de la lúdica y actividades extra curriculares apoyan de una manera activa y divertida al progreso paulatino del aprendizaje de los escolares y sobre todo a la mejoría de su estado emocional frente a sus problemas cotidianos que se forjan en su hogar o en la Unidad Educativa a donde acuden a diario, además menciona que es oportuno entonces, que asumamos una formación entendiéndose esto como proceso continuo, permanente y participativo que busca desarrollar de manera armónica y coherente todas y cada una de las dimensiones del ser humano, para ello, la pedagogía y la lúdica constituyen elementos preponderantes para elevar la calidad educativa del sujeto discente (**García B. M., 2020**).

La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje, con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas (**Henríquez, 2020**).

Por su lado Henríquez en su enunciado referente a las actividades lúdicas como medio de aprendizaje, menciona que no solo ayuda al estudiante sino que apoya al maestro para que los estudiantes sean coautores de los eventos en ejecución para que dispongan de soluciones y emitan su criterio particular para que de esta forma exista una dinámica educacional en la cual todos dan sus opiniones y puntos de vista sobre algún tema para que así lleguen a la consolidación del conocimiento y no esperen solo del maestro para que genere respuesta de una determinada interrogación.

Estado emocional

El estado emocional son situaciones exaltadas que identifican al estudiante y da a conocer de una manera visual y actitudinal su situación sentimental y emocional, estos estados pueden ser transitorios o locales del estudiante, estos estados pueden ser de

alegría, ansiedad, depresión y hostilidad, estos tipos de estados emocionales son transitorios y pueden cambiar según pase el tiempo y a las situaciones de vida de quien las posea.

Las experiencias emocionales son una de las fuentes de información que tienen las personas acerca de sí mismas, y además el estado emocional es uno de los factores que determina la accesibilidad de una información o pensamiento, por lo cual un estado de ánimo positivo o negativo hará más accesibles pensamientos positivos o negativos respectivamente (Almagiá, 2003).

Según lo manifestado por Almagiá acerca de las experiencias emocionales debo indicar que este proceso es netamente transitorio y depende solo del desarrollo diario de la vida y como se vayan desarrollando todas las actividades cotidianas de los escolares, pues es preciso indicar que en la adolescencia estas actitudes emocionales son más propensas a cambiar radicalmente debido a su inseguridad y falta de confianza, en tal virtud podría manifestar que los jóvenes a partir de edades comprendidas entre 11 a 13 años están propensos a cambios extremos en su estado emocional, para lo cual se debería tener mayor cuidado y mejor manejo con las actividades que se realiza para que su desenvolvimiento a nivel emocional sea el correcto y no exista algún contrapié en su desarrollo educativo y formativo.

Emociones

Las emociones son reacciones que se generan ante un estímulo, los tipos de emociones que existe son la alegría, miedo , tristeza, ira, etc., aunque todos las conocemos son difíciles de explicarlas debido a que cada persona reacciona diferente ante esos determinados estímulos o episodios de la vida cotidiana.

La importancia del control y la regulación de las emociones surge, también, de la necesidad que tiene el ser humano de no dejarse llevar por los impulsos emocionales, ya que lo contrario tendría consecuencias muy negativas tanto a nivel personal como social. Además, todas las personas necesitan sentirse seguras emocionalmente, es decir, tener sentimientos de bienestar y estabilidad emocional, el factor emocional se considera como un elemento muy importante en la prevención y/o desarrollo de algunas enfermedades: se está demostrando que emociones negativas como la ira, el

miedo, el estrés, la depresión, etc. tienen un efecto directo sobre la salud **(Dueñas, 2002)**.

Es relativamente importante saber cómo conllevar nuestros estados emocionales tal cual lo manifiesta Dueñas debido a que se ha podido observar a adolescentes que se dejan predominar por sus emociones y al no poder controlarlas quedan en vergüenza o comienzan a alejarse de su entorno social, es de esta manera como empieza a generarse en el cuerpo del escolar estrés, depresión y por ende disminuyen las ganas de estudiar y divertirse con el resto de compañeros, además este puede ser un factor negativo por el cual los alumnos pueden desviarse de sus responsabilidades y obligaciones terminando así en una gran depresión y posiblemente en las garras de algún vicio degenerante para su salud mental e integral.

Para Sharma las emociones vienen a ser una parte esencial del estudio de la motivación en las interacciones en el aula desde la instrucción e interpersonal, las respuestas de los profesores a los estudiantes a menudo se rigen por las emociones, es decir que en el entorno educativo muchos estudiante tienden a quedarse en silencio a la hora de dar una opinión o de generar alguna idea que ayude al grupo a salir adelante ante una eventualidad, esto se verá reflejado en el poco apoyo para una relación directa entre las emociones y el rendimiento del aprendizaje del estudiantado y la pésima comunicación que se presentara entre el maestro y alumno **(Sharma, 2019)**.

El cierre de escuelas y empresas como medida preventiva del contagio aumenta la experiencia de emociones negativas, como preocupaciones de los padres sobre su impacto en la salud de sus hijos educación y ansiedad sobre el cuidado de los niños en casa cuando deben seguir afrontando la sostenibilidad económica, estos cambios dependen tanto de factores genéticos y ambientales **(Gutiérrez, 2021)**.

Gutiérrez al respecto del confinamiento debido a la pandemia COVID -19 nos manifiesta que muchos estudios realizados con respecto a la paralización de actividades presenciales a nivel educativo ha generado un impacto emocional en los niños , jóvenes y adolescentes que es evidenciado con el cambio radical del estado de ánimo de los escolares, tal es el caso de que al conectarse a las clases virtuales se puede verificar lo mencionado debido a que muchos de los estudiantes no prenden las cámaras porque se sienten aburridos, nostálgicos o en los peores de los casos

deprimidos por esta situación, pero este problema no es solo a nivel académico sino también a nivel familiar debido a que muchos de los hogares cuentan con padres de familia que salen a sus trabajos y por tal motivo no están pendientes del desarrollo formativo e integral de sus hijos, por tal motivo siendo esta la cruda realidad de muchas familias ecuatorianas es que se generan este tipo de emociones en los escolares, y en muchos de los caso el bajo rendimiento académico.

Por lo manifestado anteriormente, es relevante recalcar lo que nos menciona Alonso con respecto a las emociones:

“Las emociones están presentes en nuestras vidas, desde que nacemos, juegan un papel relevante en la construcción de nuestra personalidad e interacción social. Además, las emociones intervienen en todos los procesos evolutivos: en el desarrollo de la comunicación, en el conocimiento social, en el procesamiento de la información, en el apego, en el desarrollo moral, entre otros aspectos, además de ser la principal fuente de las decisiones que tomamos diariamente” (Alonso, 2021).

Ahora que tenemos un concepto definido acerca de las emociones es importante mencionar que si educamos de una manera correcta a nuestros alumnos para que ellos puedan definir su personalidad y carácter para que de esta manera logren dominar los diferentes estados emocionales y puedan sacar soluciones inmediatas para que determinado sentimiento no los agobie y puedan así salir adelante con su realidad social, económica y cultural.

Salud mental

Para poder hablar sobre la salud mental debemos saber en primer lugar que cuando nosotros carecemos de pensamientos positivos estamos desde ya con una mala salud mental, debido a que muchos de los problemas habituales son generados por la mente humana y al no tener una solución viable estamos recayendo en una enfermedad denominada crisis mental, por lo cual la salud mental debe ser trabajada diariamente con positivismo por parte de la humanidad y de la misma forma controlando los sentimientos y emociones, generando así un equilibrio con general con sus emociones a nivel cognitivo y social para que pueda insertarse en la sociedad y aporte con soluciones y estrategias sociales para tener una mejor calidad de vida.

La crisis de la COVID-19 ha puesto de manifiesto que la sociedad, a pesar de percibirla como una amenaza real, se siente reconfortada (cuidada) con la labor que ejercen cada día una parte de sus conciudadanos: aquellos que garantizan los servicios esenciales de la sociedad, en ese sentido, la dedicación con la que lo hacen y el bienestar que nos producen, son una expresión directa de la emoción de los cuidados, del apego que hemos de saber modular con otras emociones básicas para que de esta forma la ciudadanía asimile las pérdidas humanas y económicas y siga a delante con sus proyectos de vida, estas expresiones son una muestra de empatía que conforta de una u otra forma a la salud mental de los ecuatorianos que han perdido a un ser querido o han quedado en la máxima pobreza por salvar a uno de los suyos, este tipo de modulación de las emociones hacen que muchas personas sean un ejemplo a seguir ya que pese a estas peripecias han logrado tener una buena salud mental (**Ramírez, 2021**).

Los fenómenos asociados a la mala salud mental según (Jordán, 2020) reportados fueron:

“Incremento del uso de dispositivos electrónicos, desgano, aburrimiento, aferramiento incrementado a la madre o cuidadora, miedo, ansiedad, dificultades en la concentración, oposicionismo, tartamudez y ansiedad de separación”.

De esta forma resumida por Jordán puedo manifestar que los primeros indicios de un decaimiento de la salud mental en el proceso de Pandemia por la cual está atravesando el mundo, los factores más afectados a nivel del comportamiento humano son su estado emocional y el consumo excesivo de la tecnología, por consiguiente a ello se ha palpado caso extremos de depresión que han llevado a la muerte de muchos compatriotas, y además de la influencia que genera el consumo de las redes sociales y demás detonantes que han degenerado la salud mental de muchas personas, orillándolos al miedo y desmotivación para seguir con sus vidas normales.

En este sentido Caqueo considera lo siguiente:

“Considerando los escasos estudios realizados en Latinoamérica, sería interesante explorar estos efectos en otros contextos culturales, como el indígena u/o migrante, ya que la asociación entre regulación emocional y salud mental pudiese estar influenciada

por sus creencias y costumbres, así como por la vivencia de estrés por aculturación que los podría llevar a presentar una dinámica distinta” (Caqueo, 2020).

Al respecto con lo que nos acota Caqueo sin lugar a duda sería de impacto estudiar minuciosamente como ha influido el confinamiento en los pueblos indígenas, en los distintos grupos religiosos y sacar conclusiones valederas que apoyen a la mejora de la salud mental de los escolares y su entorno familiar, pues si bien es cierto que las comunidades indígenas están un poco menos influenciadas por la tecnología, creo que a más de este peculiar el estar activamente productivos al aire libre hace de que ellos no recaigan en una depresión socio-económica como la gente de la ciudad la cual tienen que estar encerrados en sus casas o departamentos, de igual manera los grupos religiosos al estar de la mano espiritualmente de Dios creo que de cierta forma los conforta de sabiduría y ganas de salir adelante pese a las adversidades de la vida, estos posibles factores asociados con los niños y adolescente de la ciudad, campo e inclinación religiosa determinarían nuevos factores estadísticos asociados al estado de ánimo.

La solidaridad, la conciencia social y la empatía entendidas como consecuencias positivas del COVID-19 en la población, podrían ser valores que contribuyan a la aceptación y al cumplimiento de medidas de prevención, reduciendo probablemente el impacto en la salud mental (Johnson, 2020).

Entendiendo que la pandemia no solo ha dejado cosas negativas, también ha podido generar en las personas cambios positivos individual y colectivamente, estos cambios positivos se pueden evidenciar en la aceptación de ayudar al prójimo, motivando a las personas a que luchen por sus objetivos, a ser más ordenados y sobre todo más tolerantes con los demás y por supuesto a pensar y dar soluciones ante tanto problemas social que se ha presentado en estos dos años de pandemia, es así como a nacido también nuevas alternativas para ayudar a personas que presenten síntomas de ansiedad o depresión, mediante actividades lúdicas, teatro, pintura etc., se ha podido animar a estas personas y ayudarlas a nivel socio afectivo, lo mismo sucede con los escolares debido a que esta nueva modalidad de estudio a inhabilitado los espacios lúdicos donde se podía realizar actividades extra curriculares, donde pasábamos con amigos y maestros, pues ahora la alternativa es la video conferencia o video llamada

con la cual se pretende de cierta forma sociabilizar con nuestros alumnos las actividades planificadas y sobre todo tratar de mejorar su estado emocional para que de esta forma sigan con su vida normal y su salud mental siga por un buen camino.

Salud

La propia Organización Mundial de la Salud señala que la salud es un completo estado de bienestar y no solo la ausencia de enfermedad, poniendo así de manifiesto la confluencia de ambas perspectivas, igualmente, esto es lo que hace Keyes (2005), al proponer el concepto de salud mental completa, el cual incorpora tanto la ausencia de enfermedad o diagnóstico, como la presencia de características positivas **(Juárez, 2011)**.

En definitiva, siendo un concepto global de la salud debido a que abarca todo lo que corresponde a un buen estado físico, mental y epidemiológico de todo ser humano, puedo acotar que al fallar cualquiera de estos factores asociado al a salud integral, estaría poniéndose en riesgo la vida de esta persona o por lo menos su calidad de vida ya que una persona que carece de salud no podrá desenvolverse con normalidad en sus tareas estudiantiles, profesionales o deportivas.

Por tal motivo López acota lo siguiente con respecto a la salud:

“Si entendemos a la Salud como el estado completo de bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades; podemos entenderlo fácilmente desde la perspectiva económica como un sector intrínsecamente dinámico debido a la amplitud en el rango de producir bienes y servicios de la más diversa índole que en su mayoría están orientados a restituir el bienestar físico de las personas” **(López L. L., 2019)**.

Siendo claro y explícito López con su concepto referente a la salud, nosotros como educandos debemos dar a conocer que la salud no solo representa el bienestar intrínseco del cuerpo humano, que la salud es el epicentro de todo el desarrollo global de las ocupaciones sociales, culturales, educacionales, etc., por esto no se debe dejar por alto e indicar que el mundo depende de la salud del humano, eso quiere decir que si nosotros estamos sanos tanto físicamente como epidemiológicamente podremos aportar

a la sociedad y al mundo con estrategias tanto pedagógicas como económicas para seguir con los proyectos de vida, institucionales, nacionales y mundiales.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) lleva más de más tres décadas impulsando programas de promoción y educación para la salud escolar, de forma complementaria, señaló la necesidad de implementación y creación de entornos escolares saludables, aumentando la Actividad Física de niños en edad escolar **(Fernandez J. E., 2020)**.

La OMS, siempre ha considerado a las actividades físicas como una herramienta para poder mantener a nivel escolar una buena salud integral y emocional de los escolarizados, es por esta razón que la OMS ha implementado ambientes y espacios que ayuden a motivar a la participación de actividades lúdicas con el único objetivo de prevalecer la salud de los estudiantes y maestros.

Aunque Giovanella en su apartado menciona que:

“En el momento actual, Latino América se ha tornado en uno de los epicentros de la pandemia, la crisis tensiona y deja al desnudo las debilidades de nuestros sistemas de salud, los cuales necesitan ser reorganizados, fortalecidos o repensados en sus valores y principios, racionalidades políticas, estructuras y prácticas, para enfrentar integralmente los desafíos de enfermedades como esta, de rápida diseminación, elevada contagiosidad, alta letalidad y sin tratamiento o vacuna efectiva” **(Giovanella, 2020)**.

1.2 Objetivos

Acorde a los lineamientos de esta investigación los objetivos a indagar son los siguientes:

1.2.1 Objetivo general

Determinar la incidencia de la práctica de actividades lúdicas en el estado de ánimo de los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021.

1.2.2 Objetivos específicos

Evaluar el estado de ánimo inicial de los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021.

Valorar el estado de ánimo de los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021 posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

Analizar la relación entre los resultados de la evaluación del estado de ánimo inicial y posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas en los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021.

CAPÍTULO II METODOLOGÍA

Para la ejecución de la metodología de mi proyecto de tesis a continuación se detallará cada uno de los parámetros que serán necesarios cuantificar y cualificar.

2.1 Materiales

Recursos Humanos	
Sujetos de estudio	Estudiantes de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi.
Investigador	Adrián Alejandro Razo León

Tabla 1: *Recursos Humanos*
Elaborado por: Adrián Alejandro Razo León

Recursos institucionales

Al encontrarnos en estado de emergencia sanitaria a consecuencia de COVID-19, el presente trabajo de investigación se lo ejecutará mediante plataformas virtuales, misma que nos mantendrá en conectividad con los sujetos de estudio.

Recursos Digitales

N.º	DESCRIPCIÓN	VALOR \$
1	Laptop	900.00
1	Smartphone	180.00
1	Internet	20.00 mensuales

Tabla 2: *Recursos digitales*
Elaborado por: Adrián Alejandro Razo León

2.2 Métodos

Los métodos que se utilizaron en la presente tesis fueron determinados acorde a las necesidades de las variables y muestra de estudio que a continuación se detalla.

2.2.1 Diseño de investigación.

La investigación que se desarrollara tiene un enfoque cuantitativo, procesada mediante una investigación aplicada, cuasi experimental y de campo, se estudiará las actividades lúdicas determinando como incide en el estado de ánimo de los escolares en edades comprendidas de 11 a 13 años, basando el estudio en las principales teorías científicas sobre el desarrollo de las actividades lúdicas y sus diferentes variables que pueden incidir en este proceso investigativo.

La investigación es de enfoque cuantitativo por la razón de que se vendrá a trabajar con antecedentes numéricos que servirán como base para ir calculando el estado de ánimo del estudiantado antes de ejecutar las actividades lúdicas y después de aplicar el test.

“En esta investigación se utiliza métodos y técnicas diversas que ayudaran a reunir los datos que se van a requerir para su análisis, así como también en la obtención de los resultados de la indagación efectuada” (López R. N., 2017). En tal virtud puedo mencionar que el proyecto de investigación a desarrollarse es de campo debido a que se necesitara de la recolección de datos para diagnosticar las variables que fueron consideradas anteriormente, pese a las dificultades que hoy en día estamos pasando por la pandemia COVID-19, se ha formulado estrategias pedagógicas que ayuden a recopilar mencionados datos de los estudiantes.

2.2.2 Población y muestra de estudio

La población del proyecto de investigación son estudiantes de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la Parroquia Panzaleo y la muestra serán estudiantes de edades de 11 a 13 años de los ciclos académicos de séptimo, octavo y noveno año de Educación Básica, dando un total de 42 estudiantes, por tal motivo no se procederá aplicar ninguna fórmula para la identificación de la muestra debido a que la población es finita y el grupo etario a intervenir es el correcto para la aplicación de mi proyecto.

POBLACIÓN	FRECUENCIA (Muestra)		PORCENTAJE
	42 alumnos		
Estudiantes de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la Parroquia Panzaleo	M	F	100%
	21	21	

Tabla 3: *Población y muestra*
Elaborado por: Adrián Alejandro Razo León

2.2.3 Operacionalización de las variables

VARIABLE	TIPO DE VARIABLE	CONCEPTO DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
ACTIVIDADES LÚDICAS	INDEPENDIENTE	Se define a la actividad lúdica como el conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras (Calderón, 2015)	-DINAMISMO DE LAS ACTIVIDADES A EJECUTAR -PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL EN LA ACTIVIDAD A EJECUTAR -PARTICIPACIÓN GRUPAL EN LA ACTIVIDAD A REALIZAR	-NIVEL DE DINAMISMO (ALTO MEDIO Y BAJO) -NIVEL DE PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL -NIVEL DE PARTICIPACIÓN GRUPAL	PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS
ESTADO EMOCIONAL	DEPENDIENTE	(Palmero, 2006) Menciona que es un proceso adaptativo que forma parte de los procesos afectivos, hablar de emociones en genérico tiene un interés limitado dado que, por ejemplo, tan emoción son la ira como la alegría y sin embargo vienen desencadenadas por experiencias vitales distintas.	-ESTADOS EMOCIONALES POSITIVOS -ESTADOS EMOCIONALES NEGATIVOS	- NIVEL DE SENSACIÓN ANTE UN SENTIMIENTO O ESTADO DE ANIMO - ANSIEDAD - DEPRESIÓN - HOSTILIDAD - ALEGRÍA	TEST DE VALORACIÓN DEL ESTADO DE ANIMO (EVEA) ITEMS 1, 5, 9, 13 ITEMS 16, 10, 7, 4 ITEMS 3, 6, 12, 15 ITEMS 2, 8, 11, 14

Tabla 4: Operacionalización de las variables
Elaborado por: Adrián Alejandro Razo León

2.2.4 Técnicas e instrumentos de investigación

En este proyecto de investigación se tiene previsto utilizar técnica principal para la recolección de información acerca del estado emocional del estudiante mediante un test de escala de valoración del estado de ánimo denominado EVEA, avalado por (Sanz, 2001) y para luego poder aplicar un instrumento que contiene actividades lúdicas que serán aplicadas en los escolares virtualmente, consecuente a este tratamiento finalmente se volverá a aplicar el test EVEA para de esta manera poder correlacionar los datos obtenidos del pre y post test en el programa estadístico denominado SPSS versión IBM 25.

El test EVEA está conformada por 16 ítems, los cuales determinan diferentes estados emocionales con una valoración en escala de Likert de 0 como nada y 10 como mucho, y su principal objetivo es medir cuatro estados emocionales como ansiedad, depresión, hostilidad y alegría (Anexo 1).

Por otra parte, para la ejecución de las actividades lúdicas en el estudiantado se recopiló en primera instancia actividades lúdicas que fueron adaptadas al modelo pedagógico virtual para que de esta forma los estudiantes puedan ser partícipes y se pueda desarrollar de una manera correcta, cabe manifestar que estas actividades lúdicas fueron utilizadas como técnica para observar su estado de ánimo al momento de la ejecución por parte de los estudiantes (Anexo 2).

2.2.5 Plan de recolección de la información

Para la recolección de la información se procedió a ejecutar el siguiente plan:

- Se ejecuto un análisis bibliográfico con la finalidad de indagar antecedentes sobre las dos variables de estudio, mismas que fueron las actividades lúdicas y el estado emocional.
- Se procedió a elaborar una matriz en Google Form con el test y post test EVEA.
- Se procedió a recopilar actividades lúdicas, misma que tengan gran impacto en los jóvenes de 11 a 13 años.
- Se procedió a recopilar los datos informativos de cada estudiante en una matriz de Excel tales como edad, sexo y sus nombres para poder enlazar el test y post test que al final se mantuvo en anonimato sus identidades.

- Ejecución de actividades lúdicas vía online.
- Finalmente se procedió a introducir todos los datos recopilados más los datos obtenidos en los test a una matriz del programa SPSS versión IBM 25 con la finalidad de determinar la fiabilidad de mis objetivos y de la hipótesis, mediante la elaboración de tablas.
- Como desenlace tendré finalmente el desarrollo de las conclusiones y recomendaciones para así poder fabricar mi informe final.

2.2.6 Tratamiento estadístico de los datos de investigación

Una vez obtenido todos los datos solicitados como fueron su edad, sexo, y a que curso pertenecían, se procedió a la tabulación de los mismos para luego iniciar con la aplicación de un test denominado EVEA, mismo que cuenta con 16 ítems, en la cual el estudiante debió responder con toda sinceridad cuál es su estado de ánimo, marcando 0 como poco y 10 como mucho, luego seguido de ese proceso se procedió a direccionar actividades lúdicas por un tiempo determinado, para finalmente volver aplicar el mismo test, los resultados obtenidos se los introdujo en una matriz Excel para luego ser llevada mediante codificaciones al programa estadístico SPSS versión 25 IBM, en la cual se procedió a realizar los diferentes análisis como la caracterización de la muestra de estudio sacando las frecuencias del sexo y edad para verificar si los datos son normales o anormales, también se procedió a ejecutar una prueba de Shapiro Wilk debido a que fueron 42 datos obtenidos, posterior a ello se verifico el sig que determino que mis datos son anormales debido a que se presentaron en un rango menor a 0.05, finalmente para las pruebas paramétricas se procedió a la utilización de la prueba U de Mann Whitney con el objetivo de verificar la diferencias significativas.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para la descripción de este capítulo a continuación se detallará los análisis estadísticos de cada una de las variables de estudio para luego respectivamente ir analizando y discutiendo los resultados obtenidos.

3.1. Análisis y discusión de los resultados.

En este capítulo se estudian los resultados de investigación dando en primer lugar una caracterización de la muestra de estudio y resolviendo cada uno de los objetivos planteados.

3.1.1 Caracterización de la muestra de estudio

El proceso de caracterización de la muestra de estudio se la efectuó con el respectivo análisis de la muestra de estudio, determinando su edad, genero para consolidar su frecuencia, porcentaje y desviación estándar, tal y cual como se lo puede observar en la tabla 5.

Tabla 5: *Caracterización de la muestra de estudio*

Sexo	f	%	Edad				P
			Mínimo	Máximo	Media	DS	
Femenino	21	50.0	11	13	11.95	± 0.59	0.130**
Masculino	21	50.0	11	13	12.24	± 0.63	
Total	42	100.0	11	13	12.10	± 1.09	

Elaborado por: Adrián Alejandro Razo León

Fuente: Análisis SPSS.

Nota. Análisis de frecuencias (f) y porcentajes (%) de la variable del sexo y valores descriptivos con su desviación estándar (DS) para la variable de la edad. Determinación de diferencias significativas en un nivel de $P \geq 0.05$.

Con respecto al análisis de la muestra de estudio se puede evidenciar que los grupos de hombre y mujeres son iguales debido a que se encuentran en igual cantidad de integrantes por muestra y por grupos de sexo y en relación a la edad, a nivel estadístico,

no existe una diferencia significativa según el nivel de $P \geq 0.05$ que descriptivamente se evidencia.

Resultados por objetivo

3.1.2.1 Resultados de la evaluación del estado de ánimo inicial de los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021.

Aplicando el instrumento EVEA para evaluar el estado de ánimo de los escolares, propuesto en la metodología de la investigación, en primer lugar, se determinó los valores de los diferentes estados de ánimo, que propone el mismo instrumento, basado en los ítems específicos para cada uno de ellos (Tabla 6).

Tabla 6: Valores iniciales del estado de ánimo según el EVEA en la muestra de estudio

Estados de animo	Femenino			Masculino			P	n	Total	
	N	M	DS	n	M	DS			M	DS
Estado de ansiedad	21	3.04	± 2.97	21	2.17	± 1.82	0.696**	2.60	2.47	± 2.60
Estado de depresión	21	3.20	± 3.30	21	1.61	± 2.69	0.129**	2.40	3.09	± 2.40
Estado de hostilidad	21	2.70	± 3.29	21	1.23	± 2.19	0.159**	1.96	2.86	± 1.96
Estado de alegría	21	6.27	± 2.62	21	5.40	± 2.00	0.221**	5.84	2.35	± 5.84

Elaborado por: Adrián Alejandro Razo León.

Fuente: Análisis SPSS.

Nota. Análisis de valores descriptivos medios (M) y desviaciones estándares (DS) en relación a los estados de ánimo, determinando diferencias significativas en un nivel de $P \geq 0.05$.

Con respecto al estado de ansiedad se determina que existe una pequeña prevalencia en el género femenino que en el masculino de 0,87, no obstante a nivel estadístico se pudo determinar que en el estado de depresión no existe una diferencia significativa entre los grupos debido a que nivel de P es $\geq 0,05$ con un resultado de 1.59, por otro lado el estado de hostilidad de la misma forma se evidencia una prevalencia mínima entre los géneros de 1.43 hacia el género femenino lo que determina que no existe una

diferencia significativa al igual que el estado de ánimo de alegría la cual es de 0.80 de la misma forma inclinada hacia el género femenino.

3.1.2.2 Resultados de la valoración del estado de ánimo de los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021 posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas.

Aplicando el instrumento de valoración del estado de ánimo EVEA, posterior al programa de actividades lúdicas propuesto en la metodología del presente trabajo investigativo, se pudo evaluar y obtener nuevos datos sobre el estado de ánimo de los escolares (Tabla 7).

Tabla 7: Valores finales del estado de ánimo según el EVEA posterior a la intervención en la muestra de estudio mediante el programa de actividades lúdicas

Estados de animo	Femenino			n	Masculino		P	n	Total	
	N	M	DS		M	DS			M	DS
Estado de ansiedad	21	2.19	±2.33	21	1.40	±2.08	0.144**	42	1.80	±2.22
Estado de depresión	21	2.07	±2.31	21	0.96	±1.55	0.54**	42	1.52	±2.02
Estado de hostilidad	21	2.07	±2.29	21	1.07	±1.34	0.61**	42	1.57	±1.92
Estado de alegría	21	6.79	±2.09	21	6.76	±1.78	0.971**	42	6.77	±1.92

Elaborado por: Adrián Alejandro Razo León.

Fuente: Análisis SPSS.

Nota. Análisis de valores descriptivos medios (M) y desviaciones estándares (DS) en relación a los estados de ánimo, determinando diferencias significativas en un nivel de $P \geq 0.05$.

Luego de aplicar el programa de actividades lúdicas se procedió a emplear nuevamente el test de valoración EVEA, el cual una vez estudiado estadísticamente se puede deducir que en el estado de ánimo de ansiedad en ambos sexo bajo significativamente pero en el género femenino sigue habiendo una incidencia de 0.79 más que el género masculino, en cuanto al estado de ánimo de depresión también existe una disminución

con relación al primer test y aunque hay una diferencia de 1.11 con relación al género masculino no es lo suficiente para asociar a estos dos géneros y determinar que existe una diferencia significativa, en el estado de ánimo de hostilidad se puede determinar que en el género masculino con respecto a la media es menor con 1.0 que el género femenino lo que estadísticamente se puede deducir en que tampoco existe una diferencia significativa entre ambos géneros, esto debido a que el valor de P sigue siendo ≥ 0.05 , en cuanto al estado de ánimo de alegría se puede observar que después de la aplicación de las actividades lúdicas vía online el estado de ánimo tiene una pequeña tendencia a subir en el género masculino de 1.36 y en el género femenino de 0.52 con relación al test y post test, consecuente a este caso se puede determinar que estadísticamente en el estado de alegría el género masculino es el que aumenta más en este estado de ánimo a diferencia del género femenino que tiene un ligero aumento en este estado anímico.

3.1.2.3 Resultados del análisis de la relación entre los resultados de la evaluación del estado de ánimo inicial y posterior a la aplicación de un programa de actividades lúdicas en los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021.

Una vez finalizado con la aplicación del test y post test para medir el estado de ánimo mediante el instrumento EVEA en los escolares se determinó los valores de los diferentes estados de ánimo, que propone el mismo instrumento, basado en los ítems específicos para cada uno de ellos, la diferencia significativa se la obtuvo mediante la prueba de Shapiro Wilk por contar con 42 datos, además se utilizó una prueba paramétrica denominada T students y una prueba no paramétrica U de Mann Whitney para los respectivos análisis estadísticos (Tabla 8).

Tabla 8: Resultados de la diferencia de estados de ánimo entre los periodos POST y PRE intervención en la muestra de estudio

Diferencia periodos	Femenino			Masculino			p	Total		
	n	M	DS	n	M	DS		n	M	DS
Diferencia POST – PRE Estado de ansiedad	21	-0.85	± 2.35	21	-0.76	± 1.44	0.031*	42	-0.80	± 1.93
Diferencia POST – PRE Estado de depresión	21	-1.13	± 2.39	21	-0.64	± 1.51	0.324*	42	-0.89	± 1.99
Diferencia POST – PRE Estado de hostilidad	21	-0.63	± 2.50	21	-0.15	± 1.18	0.919*	42	-0.39	± 1.95
Diferencia POST – PRE Estado de alegría	21	0.51	± 1.84	21	1.36	± 1.29	0.269*	42	0.93	± 1.63

Elaborado por: Adrián Alejandro Razo León.

Fuente: Análisis SPSS.

Nota. Análisis de valores descriptivos medios (M) y desviaciones estándares (DS) en relación a los estados de ánimo, determinando diferencias significativas en niveles de $P \leq 0.05$ (*) y $P \geq 0.05$ entre grupos por sexo.

Después del respectivo análisis estadístico se puede evidenciar que entre el pre y post solo el estado de ánimo de la ansiedad los grupos son diferentes, por otro lado en los estados de ánimo de depresión, hostilidad y alegría todos presentan igualdad es decir no se diferencian los hombres de las mujeres, con relación a los cuatro estados de ánimo el estado de ansiedad es el estado donde se puede observar mayor variación entre el pre y post, en el estado de depresión y ansiedad también se observa una variación significativa pero es el estado de ánimo de la alegría quien si presenta mayor progreso y a nivel estadístico entre los grupos masculinos y femeninos en estas diferencias existen diferencias significativas y en todos los demás datos son iguales.

Finalmente, el estudio de la tabla 8 se puede determinar según los datos de significancia, con respecto a la diferencia en la ansiedad entre los periodos son normales porque el valor de SIG es ≥ 0.05 , en el caso de la diferencia de la depresión encontrándonos con uno de los dos valores ≤ 0.05 los datos son considerados

estadísticamente anormales, en relación a la hostilidad ambos valores son ≤ 0.05 considerándolos anormales y con respecto a la alegría los dos valores encontrados son ≥ 0.05 por lo cual se los consideran valores normales, por tal motivo para la ansiedad y para la alegría se utilizó pruebas paramétricas denominada T students, presentando a la ansiedad diferencias significativas debido que el valor obtenido es ≤ 0.05 para muestras relacionadas, y para la depresión y la hostilidad se utilizara pruebas no paramétricas para muestras relacionadas utilizando la prueba de U de Mann Whitney, generando un SIG de 0.324 siendo datos mayores que determina que no hay diferencias significativas entre hombres y mujeres considerándoles iguales.

3.1.3 Discusión de los resultados de la investigación

La investigación realizada evidencia los cambios en los estados de ánimo de la población en estudio, resultados que concuerdan con los hallazgos encontrados por **(Razo Yugcha, 2018)** los cuales revelaron una alta variabilidad, tanto en los estados de ánimo iniciales como posteriores, difiriendo de nuestro estudio en que el estado que mayor cambio obtuvo fue el estado de ánimo de alegría y en este estudio el mayor porcentaje de cambios fue en el estado de ánimo de ansiedad.

Es importante reconocer si los participantes están considerando a las actividades lúdicas como un medio de entretenimiento, pasatiempo u otro concepto que se relacione con la mejora de su estado emocional, es así que **(Santos, 2018)**, nos manifiesta que el estudiante debe sentirse bien física y psicológicamente, es decir que se olviden por momentos de larga o corta prolongación sus problemas, angustias, depresiones, o del ser el caso si no tienen ningún estado emocional depresivo puedan ayudar a l resto de compañeros a inyectarse de su buena vibra y alegría, en definitiva el docente será el encargado de motivar a la participación masiva de las actividades lúdicas sea cual sea su estado anímico.

Por otra parte **(Quesada, 2020)**, da su punto de vista en relación al estado de ánimo con la salud, en la cual n manifiesta que el Bienestar Subjetivo del estudiante se genera a través de la práctica de determinadas actividades que ayudan al cuerpo humano tanto física e intelectualmente, entendiéndolo como la evaluación que las personas hacen respecto a sus vidas, esta incluye elementos como la felicidad, emociones placenteras, satisfacción y una relativa ausencia de emociones y estados de ánimo

displacenteros, Diener, (1999), por tal motivo se puede ver en nuestro entorno social a nivel escolar dos realidades diferentes con respecto al desarrollo socio emotivo del estudiante, por un lado a los estudiantes que pueden vincularse fácilmente con su entorno y sociabilizar sin ningún problema algún tema en particular y por otra parte podemos ver a estudiantes tímidos, solitarios y distantes que no tienen la mínima intención de entablar una conversación o de practicar algún juego colectivo dejando a un lado sus percepciones, evaluaciones y aspiraciones acerca de sus propias vidas.

Finalmente puedo manifestar que según los datos obtenidos donde se observa una mejora significativa en el estado de ánimo de la alegría y de la misma forma una disminución en los estados de ansiedad, hostilidad y depresión, concuerdo con **(Quiroz, 2018)** al exteriorizar que las actividades lúdicas comprenden el conjunto de recursos gráficos plásticos y afectivos, orientados a lograr el desarrollo de habilidades como la relajación, autoafirmaciones, desarrollo de la asertividad, reestructuración cognitiva, imaginación emotiva, cambio de atribución causal, etc., estrategias pedagógicas que ayudan a controlar los diversos estados anímicos de cada uno de los escolarizados sin importar su edad, sexo o condición social o demográfica.

3.2 Verificación de hipótesis

Aplicando la prueba estadística determinada en la metodología de investigación se analizó la existencia de diferencias significativas entre los resultados POST y PRE intervención de la muestra de estudio.

Tabla 9: Verificación estadística de las hipótesis de investigación

Muestras	Pruebas estadísticas	POST – PRE Estado de ansiedad	POST – PRE Estado de depresión	POST – PRE Estado de hostilidad	POST – PRE Estado de alegría
Femenino	Sig. asintótica (bilateral)	0.222**	0.026*	0.555**	0.162**
	Total			21	
Masculino	Sig. asintótica (bilateral)	0.018*	0.049*	0.876**	0.000*
	Total			21	
Total	Sig. asintótica (bilateral)	0.015*	0.003*	0.537**	0.000*
	Total			42	

Elaborado por: Adrián Alejandro Razo León.

Aplicando la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas, se compararon los resultados de los estados de ánimo en los periodos PRE y POST intervención del programa de actividades lúdicas, al establecerse que los estados de ánimo se deben estudiar de manera individual cada uno se evidencia que, en relación al estado de ánimo de ansiedad, depresión y alegría existen diferencias significativas entre los periodos en un nivel de $P \leq 0.05$. en relación al estado de ánimo de hostilidad no se evidencian diferencias significativas entre los periodos en un nivel de $P \geq 0.05$.

Tomando en cuenta que en 3 de los 4 estados de ánimo si existen diferencias significativas entre periodos de intervención, se acepta la hipótesis afirmativa, que determina:

H1: La práctica de actividades lúdicas inciden en el estado de ánimo de los estudiantes escolares.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para concluir con el proyecto investigativo a continuación se procede a dar las siguientes conclusiones y recomendaciones según los resultados obtenidos respectivamente.

4.1 Conclusiones

Al finalizar la investigación y realizado el análisis de los resultados y comprobaciones estadísticas, se llegan a las siguientes conclusiones:

- Se evaluó el estado de ánimo inicial de los escolares de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia Panzaleo de la provincia de Cotopaxi durante el periodo abril – septiembre 2021, determinando que, en relación a los valores de los estados de ansiedad, depresión y hostilidad, los resultados obtenidos fueron menores a la media superior del estado de alegría y entre los grupos por sexo no se evidenciaron diferencias a nivel estadístico en ellos.
- Se determino la incidencia de las actividades lúdicas en el estado de ánimo debido a que los datos reflejados en el test fueron altos en los estados de ánimo de ansiedad, hostilidad y depresión, por otra parte, el estado de ánimo antes de la ejecución de las actividades lúdicas se mantenía en una baja categorización por parte del género masculino.
- Se analizo la relación existente entre las variables de estudio en la cual se determina que si existe una incidencia de las actividades lúdicas con respecto al estado de ánimo de los escolares.

4.2 Recomendaciones

Finalmente, luego de fundamentar las conclusiones, es importante mencionar las siguientes recomendaciones con la finalidad de ver a futuro una pro mejora en bienestar del desarrollo educativo de los escolares.

- Sociabilizar a toda la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la Parroquia Panzaleo sobre la importancia que tiene la ejecución de las actividades lúdicas sobre el estado emocional de los escolares, para que de esta forma todos los docentes sean participes de estas actividades y las puedan desarrollar con sus alumnos en las horas clases y así poder contribuir con el desarrollo afectivo – emocional del estudiante, mejorando así significativamente la interacción entre profesor y estudiante.
- Se recomienda indagar más sobre juegos tradicionales que pueden ser adaptados a la plataforma tecnológica con el fin de que los escolares puedan desarrollarlos de una manera virtual y sobre todo para ayudarlos de una u otra forma a despejarse y olvidarse del confinamiento que hoy por hoy está pasando el mundo entero a consecuencia de la pandemia COVID-19.
- Las actividades lúdicas no solo se deben impartir en las horas clases de Educación Física, también deben considerarse en cada asignatura, adaptándolas acorde a sus necesidades y sobre todo para que exista una mayor dinámica y así el estudiante pueda tener mejor confianza con el docente.
- Se debe poner más énfasis en el estado emocional de los escolares, debido a que este es un pilar fundamental para que el estudiante pueda activar sus capacidades cognitivas y así poder encajar en su entorno social y superar cualquier barrera que lo limite a que ponga atención o tenga un aprendizaje significativo.
- En conclusión, se recomienda a todos los docentes en general que ejecuten este tipo de actividades debido a que fortalece la retención cognitiva del estudiante al igual que sus emociones sean controladas de una mejor manera, ayudándolos a definir su personalidad y temperamento para que al presentarse una situación extra curricular la sepan llevar de la mejor manera y o se dejen llevar por la explosión de un estado anímico temporal.

MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas

Adolescencia, C. d. (2013). Libro Primero LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS. *DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO*(Ediciones Legales,).

Aguirre Lora, M. E. (2001). *Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/155/15503101.pdf>

Alcoba González, J. (2013). Organización de los métodos de enseñanza en función de las finalidades educativas: El alineamiento . *Profesorado*. , 241-255.

Almagiá, E. (2003). Influencia del estado emocional en la salud física. *Terapia psicológica*, vol. 21(n 1), pg. 38.

Alonso, J. M. (2021). Organización escolar a través de las emociones en la etapa de Educación Infantil. *Brazilian Journal of Development*, vol. 7 (no 1), p. 8848-8869. doi:DOI:10.34117/bjdv7n1-600

Alvarez C., A., & Orellano E., E. (1979). *Revista Latinoamericana de Psicología. Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget.*, 249-259.

Andes, U. d. (2003). Formación de docentes en el uso de recursos didácticos para construir conceptos. Iniciar con pequeñas metas . *educere*, 100-106.

Andrade, J. F. (2013). Impacto de actividades lúdicas no competitivas sobre las habilidades motoras gruesas en niños y niñas pre escolares. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 14(1), 31-37.

Aponte, H. (2014). *LA MEMORIA Y SU RELACIÓN CON EL DIBUJO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS*. Obtenido de

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/144/TL%20EI%20Ei%20H83%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Arteaga Maria, J. R. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA:. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.

Ballesteros, S. (1999). MEMORIA HUMANA: INVESTIGACIÓN Y TEORÍA. *Psicothema*, 705-723.

Bautista, E. M. (2019). Cooperación y juego, binomio para el aprendizaje de las matemáticas. *Atenas*, vol. 2(no 46), p. [17-31].

Beltrán, P. S. (JULIO de 2018). Actividades deportivas, recreativas, académicas y culturales para niños con edades entre 6 y 12 años pertenecientes al estrato 1 y 2 de Barranquilla-Colombia. *Encuentros*, 16(O2). doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.15665/encuent.v16i02.1241>

Benalcázar Francis Ortizv, T. B. (2018). *INNOVA Research Journal*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6777230.pdf>

Bravo L, S. d. (2020). Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana. *EduSol*, vol. 20(no 73), p. 127-137.

Calderón, M. &. (2015).

Caqueo, U. A. (2020). Problemas de regulación emocional y salud mental en adolescentes del norte de Chile. *Terapia psicológica*, vol. 38(no 2), p. 203-222. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082020000200203>

Cardoso, M. S. (2019). A importância das atividades lúdicas no universo infantil. *Revista Inclusiones*, 6, p. 543-556.

Castellanos Jackelin, S. M. (2015). *Formación de la actividad gráfica en pre-escolares: aportes desde la neuropsicología*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Maria_Jimena_Sarmiento_Bolanos/publ

ication/307750478_FORMACION_DE_LA_ACTIVIDAD_GRAFICA_EN_PRE-
ESCOLARES_APORTES_DESDE_LA_NEUROPSICOLOGIA_HISTORIC
O-CULTURAL/links/5988dae145851560584f9301/FORMACION-DE-LA-
ACTIVIDAD-GRAFI

Collelledemont, E. (2010). La memoria visual de la escuela. *Educatio Siglo XXI*, 133-156.

Díaz, R. M. (2016). Los juegos cooperativos y su incidencia en los estados de ánimo y las emociones en escolares de 10-12 años. *EmásF: revista digital de educación física*(no 41), p. 108-132.

Dueñas, B. M. (2002). Importancia de la inteligencia emocional. *Un nuevo reto para la orientación educativa*.(núm. 5), pp. 77- 96. Obtenido de <https://www.redalyc.org/art>

Fernández Ruiz, J. A. (2002). Fundamentos y metodología de la maquetación digital. 91.

Fernandez, A. (2006). Género y canción infantil. *scielo*, parr 6. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422006000200003

Fernandez, J. E. (2020). Actividad física realizada por escolares españoles según edad y género. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (39), 50.

Fuentes, C. N. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. marcoELE. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*(7), 1-14.

Fujimoto, G. (ABRIL de 2014). El derecho del niño al juego, a las artes y a las actividades recreativas. *RELADEI - Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 3(1), 113-124.

- García, B. M. (2020). Perspectivas Curriculares para la Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Física aplicada a la Lúdica. *Metropolis/ Revista de Estudios Universitarios Globales, vol 1*(no 1), p. 19-41.
- García, D. J. (2020). Estrategias y actividades para aprendizaje del léxico en dos manuales escolares de educación primaria. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 4*(13), pp.15 - 29. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i13.88>
- Garrido, R. E. (2013). Efecto agudo de la actividad fisicodeportiva y la expresión corporal sobre el estado de ánimo. *3*(113), p. 30-36.
- Giovanella, L. V.-S.-R.-L. (2020). ¿ Es la atención primaria de salud integral parte de la respuesta a la pandemia de Covid-19 en Latinoamérica? *Trabalho, Educação e Saúde, v. 19*. doi:DOI: 10.1590/1981-7746-sol00310
- González, B. (2013). Procesos cognitivos: De la prescripción curricular. *Revista de , 49-67*.
- Gutierrez, Y. I. (2021). COVID-19 voluntary social isolation and its effects in sociofamily and children's behavior. *Salud mental, vol. 43*(n 6), p. 263-271. doi:doi: 10.17711/SM.0185-3325.2020.036
- Heineman. (1999).
- Henríquez, E. M. (2020). Concepciones sobre el Movimiento Parabólico: Estrategias de enseñanza y aprendizaje que contribuyen a su comprensión. *Educere, vol. 24*(no 79), p. 633-643.
- Huerta, D. M. (2020). El aspecto lúdico en la educación superior: aplicado en la enseñanza de la contabilidad. *UNIVERSCIENCIA, 45*.
- Johnson, M. C.-C. (2020). Emociones, preocupaciones y reflexiones frente a la pandemia del COVID-19 en Argentina. *Ciência & saúde coletiva, vol. 25*, p. 2447-2456. doi:DOI: 10.1590/1413-81232020256.1.10472020

- Jordán, F. (2020). et al. Una aproximación a la salud mental de los niños, adolescentes y cuidadores en el contexto de la COVID-19 en el Perú. *Acta Médica Peruana*, 37, p. 556-558. doi:<http://dx.doi.org/10.35663/amp.2020.374.1851>
- Juárez, F. (2011). El concepto de salud: Una explicación sobre su unicidad, multiplicidad y los modelos de salud. *International Journal of Psychological Research*, vol. 4(no 1), p. 70-79.
- Lamas, M. (2000). Diferencia de sexo, genero y diferencia sexual. *Redalyc*, 2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf>
- Laudadío, M. J., & Da Dalt, E. (2014). Estudio de los estilos de enseñanza y estilos de aprendizaje en la universidad. *Educación y Educadores*, pp. 483-498.
- Leñero, M. (2009). *Equidad de género y prevención de la violencia en preescolar*. Mexico: ISBN. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Equidad-de-genero-y-prevencion-de-la-violencia-en-preescolar.pdf>
- Lizama, N. D. (2019). Metodología lúdico acuática de ambientación en niños de 6 a 10 años. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(no 36), p. 336-341.
- López, L. L. (2019). El financiamiento de la salud en Ecuador. *Revista PUCE*(Núm. 108). doi:DOI: <https://doi.org/10.26807/revpuce.v0i108.215>
- López, R. N. (2017). La investigación de campo como base para la reflexión docente. En R. N. LOPEZ. EEUU: Palibrio.
- Lucas, F. M. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Martinez Acho, M. K.-V.-R. (JUNIO de 2019). El Arte y la Lúdica en la intervención con niñas y adolescentes: sistematización del acompañamiento al “Club Loto

de la Hoja”. *Revista de Trabajo Social e intervención social*(27), 187-214.
doi:<https://doi.org/10.25100/prts.v0i27.7272>

Martínez, S. G. (2021). Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(no 39), p. 15.

Mera Segovia Carlota Mónica, D. B. (12 de Marzo de 2020). *Neurofunciones en la enseñanza preescolar: importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje y la atención de salud*. Obtenido de <http://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3369>.

Merchán Price María Susana, J. H. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Dialnet*, 93-101.

Miaguchi, K. e. (2013). Development of various reaction abilities and their relationships with favorite play activities in preschool children. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, vol. 27(no 10), p 2791-2799. doi:doi: 10.1519/JSC.0b013e318283b3f1

Moreno, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación. *Vivat Academia*, 12-25.

Moreno, L. F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial infantil*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>

Muñoz, C. &. (2014). The Motivation Scale for the Game (EMJ): Study of the use of the game in educational contexts. *RELIEVE*, 1(20). doi: DOI: 10.7203/relieve.20.1.3878

Ortega, I. S., & Ruetti, E. (2014). La memoria del niño en la etapa preescolar. *Anuario de Investigaciones*, 267-276.

Palmero, G. G. (2006).

- Paolicchi, G. (2007). La actividad lúdica en la constitución subjetiva de niños en riesgo. *Anuario de investigaciones*, vol 14, p. 177-184. doi:ISSN: 0329-5885 ISSN electrónico: 1851-1686
- Parra, M. (2020). Recreational Activities as Educational Transition Strategies. *Revista Scientific*, 5(17), 143-163. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Pellicer, P. P. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil . *Universitat Jaume* , 1-86.
- Quesada, L. A. (2020). Alternativas de actividades lúdico-recreativas en el bienestar subjetivo de los escolares en la actualidad (Original). *Revista científica Olimpia*, vol. 17, p. 162-172.
- Quiroz, C. P. (2018). *PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICO - RECREATIVAS*. CHEPEN.
- Ramírez, F. B. (2021). Pandemia de la COVID-19 y salud mental: reflexiones iniciales desde la atención primaria de salud española. *Atención Primaria*, vol. 53(no 1), p. 89-101. doi:<https://doi.org/10.1016/j.aprim.2020.06.006>
- Razo Yugcha, A. A. (2018). Effect of recreational-sports activities in the state of adolescents and young people mood. *ARRANCADA*, vol. 1.
- Rojas Rodriguez Diana, F. H. (2017). Representaciones graficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado con y sin necesidades educativas. *Educare*.
- Santos, P. e. (2018). Desarrollo de un Taller de Risaterapia con un grupo de personas mayores. *Revista Facultad Nacional de Salud Pública*, vol. 36(no 1), p. 17-26. doi:DOI: <https://doi.org/10.17533/udea.rfnsp.v36n1a03>
- Sanz, J. (2001). TEST EVEA.
- Sharma, P. S. (2019). Joint emotional state of children and perceived collaborative experience in coding activities. *En Proceedings of the 18th ACM international*

- conference on interaction design and children.*(13), 134.
doi:doi.org/10.1145/3311927.3323145
- Spinelli, H. (2019). Plans and plays. *Salud Colectiva*, 15, e2149.
doi:https://doi.org/10.18294/sc.2019.2149
- Stefani, G. A. (2014). Playful transformations. A preliminary study on type of play and type of setting. *Interdisciplinaria*, 31(1), p. 39-55.
- Trujillo Nelcy, Torres Akira. (25 de Abril de 2013). La musica y el enfoque de género en niños y niñas. *Revista Cubana de Enfermería*, 29. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03192013000100003
- Verdejo, P. H. (2019). Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje multidisciplinar y el acercamiento intercultural. *En INNODOCT/18. International Conference on Innovation, Documentation and Education. Editorial Universitat Po*, p. 413-422. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/INN2018.2018.8787>
- Vergara, H. G. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades en el nivel preescolar. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, vol. 5(no 2), p. 42-49.
- Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia, Colección de Filosofía de la educación* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102006.pdf>
- Vindel, I. M. (2014). La inclusión del juego. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 7(1), 96-109.

Anexos

Anexo 1 Propuesta de intervención

Datos informativos

Modalidad: Presencial

Autor: Adrián Alejandro Razo León

Carrera: Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Área: Educación

Línea de investigación: Fortalecimiento social y Educativo.

Período: abril – septiembre 2021

Lugar y fecha de presentación: Ambato 25 de Mayo, 2021

Antecedentes de la propuesta

Las actividades lúdicas vienen siendo en la actualidad un método educativo práctico que pocos docentes lo utilizan, esta problemática se debe a que muchos pedagogos lo ven como un pasatiempo y que a nivel educativo no aporta mucho, pero se ha demostrado científicamente que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo cognitivo del estudiante y además a nivel emocional ayudan de una favorable manera debido a que al realizar este tipo de actividades puede modificarse el estado de ánimo del estudiante significativamente, olvidándose de sus problemas cotidianos del hogar y por que no decirlo de la Unidad Educativa a la que pertenecen.

La relación entre la lúdica y el aprendizaje es el tema abordado por uno de los estudios de la Fundación FES (1993), en donde se presenta una mirada a las complejas relaciones que existen entre el juego y la pedagogía. Se sugiere asumir el juego y utilizar los materiales educativos desde una postura crítica e innovadora que permita

contribuir a la construcción del conocimiento con los niños y su estado emocional, se destaca que entre muchos pedagogos ha existido la concepción del juego como mediador de procesos, que permite incentivar saberes, generar conocimientos y crear ambientes de aprendizaje, mientras que otros han optado por una oposición entre juego y aprendizaje **(Duarte, 2003)**.

Pues si hacemos un análisis de lo planteado por Duarte con respecto a las actividades lúdicas podría manifestar que las Unidades Educativas están muy alejadas sobre este claro concepto debido a que muchos docentes piensan que la lúdica es un complemento a la distracción para desarrollar actividades en el tiempo libre o de ocio, alejándolo así de su incidencia con el estado de ánimo debido a que al estar en este concepto erróneo, aleja pues aun mas al estudiante a que tenga una buena comunicación y relacione con mas facilidad con su entorno y de esta forma sea el o la estudiante quien maneje sus estados anímicos acorde a la ocasión.

Los cambios significativos en su estado emocional se los puede determinar en dos factores específicos, por un lado, la participación y sociabilización con su entorno da pauta a que las determinadas actividades esta incidiendo en el estado emocional del escolar, por otra parte, al ver con que ánimo realiza las actividades determina en si cual es el estado anímico con cual participa el estudiante.

Antiguamente en la década de los 80 y 90 las actividades lúdicas eran ejecutadas solo en los tiempos libre, esclavizando a los escolares por mas de 12 horas, sentados en un banquillo y agarrado un libro, pues bien nuestros abuelos solían decir que esa era la educación de antes y que no existía tiempo para jugar o por lo menos pasar entre compañeros, los recreos solo servían para alimentarse y pues los juegos y las actividades lúdicas eran minimizadas, es así que la correlación e interacción entre compañeros y docente era superficial y muy limitada, pero ahora en pleno siglo XXI ese paradigma a cambiado radicalmente, desde la aplicación de la educación física como parte fundamental de la educación integral de los niños, jóvenes y adolescentes, incentivando no solo al deporte o a la actividad física, también uno de los puntos fundamentales al que se pretende enfocar es a la motivación generalizada tanto académicamente, social y familiar para que de esta forma el estudiante forme su

personalidad, carácter y tenga la capacidad de desarrollar respuestas y soluciones factibles que le faciliten seguir en su trajín diario.

Justificación

La presente propuesta de investigación tiene como fin elaborar un programa de actividades lúdicas que se pudiesen ejecutar de forma virtual para que los escolares puedan mejorar su estado emocional y a parte de ello mantenga ese estado emocional para que de esta forma no decaigan en su rendimiento escolar o en los peores de los casos se depriman por el confinamiento que está atravesando el mundo entero a causa de la pandemia denominada COVID- 19.

A nivel educativo es de gran interés debido a que esta propuesta aportaría no solo a la cátedra de educación física, sino que aportaría a todas las cátedras de una forma positiva debido a que, si se les mantiene a los escolares con un buen estado de ánimo, existe la probabilidad de que los escolares mantengan una personalidad acorde a su edad y no se deje predominar por eventualidades que pueden poner en desequilibrio su estado anímico.

Es de interés público la ejecución de esta propuesta debido a que por la situación que está atravesando la educación en la cual los estudiantes tienen que recibir desde sus hogares hace que este detalle altere su estado emocional y por ende perturbe su rendimiento académico y convivencia familiar, por tal motivo esta propuesta ayudaría a que los chicos se sientan un poco desestresados, liberados y sobre todo animosos de realizar las actividades académicas.

A nivel pre escolar tendrá un fuerte impacto el programa de actividades lúdicas debido a que es en estas edades de 11 a 13 años en donde se puede ver una variación notable de sus estados de ánimo, además de que este grupo etario está a puertas de la pubertad, en la cual se genera muchos cambios tanto hormonales como físicos y emocionales.

Objetivos

Objetivo general

Mejorar el estado de animo de los escolares de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la Parroquia Panzaleo durante el periodo mayo – junio del 2021 a través de un programa ejecutable de actividades lúdicas vía online.

Objetivo específico

Exteriorizar un programa de actividades lúdicas que ayuden a mejorar el estado de animo de los estudiantes de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la Parroquia Panzaleo durante el periodo mayo – junio del 2021.

Identificar los estados anímicos de los escolares para determinar las actividades lúdicas que si favorecerían a esta propuesta.

Realizar actividades lúdicas vía online para mejorar el estado de animo de los estudiantes de 11 a 13 años de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la Parroquia Panzaleo durante el periodo mayo – junio del 2021.

Fundamentación

Actividades lúdicas

El desarrollo de las actividades lúdicas va a tener elementos fundamentales para el aprendizaje del estudiante, hará que el joven sea imaginativo, sociable, efectivo y perseverante, permitiendo tener una mayor acción sostenible dentro de los pilares de la educación, tomando en cuenta el apego de la sociedad que hoy en día se da por la tecnología; los recursos tecnológicos buscan mejorar y crear hábitos de estudio a través de una revista interactiva para afianzar nuevos conocimientos en los estudios **(Espinoza, 2017)**

En concordancia por lo manifestado por Espinoza en la cual conceptualiza a las actividades lúdicas es una forma netamente pedagógica que aporta conocimientos teóricos y prácticos hacia toda clase de grupo etario, además tiene una incidencia intrínseca con el estado de ánimo, la relación social y la formación de criterio y

personal de cada uno de los escolares, además nos manifiesta que las actividades lúdicas es el arma numero uno para combatir el ocio y el sedentarismo que se ha generado en la actualidad debido a la tecnología y a la pandemia por la cual esta atravesando el mundo entero.

“Promover la educación laica, basada en la centralidad del pensamiento crítico, el razonamiento lógico y la creatividad, en todos los niveles educativos”, manteniéndose la importancia de la creatividad en el nuevo ciudadano que demanda al programa del buen vivir (**Plan Nacional, 2013-2017**).

El plan ejecutable del estado denominado Buen vivir tiene como objetivo principal promover actividades que ayuden a las personas y en nuestro caso a los escolares a que se mantengan física e intelectualmente bien y para que este proceso se de con normalidad este plan tiene múltiples actividades que se las ejecuta durante todo el año, pues una de las actividades que promueve este programa es específicamente a la participación a las actividades físicas, mismas que contemplan actividades deportivas en la cual esta considerada los juegos como actividades lúdicas.

Estado emocional

El estado emocional es considerado como una fuente primordial para el desarrollo de la personalidad de las personas, el estado de animo de las personas se ve sujeto a cambios radicales que depende de las acciones vividas o cotidianas.

La práctica de la educación emocional debe llevarse a cabo fundamentalmente mediante metodologías vivenciales y participativas que contemplen actividades diversas y favorezcan la introspección y el autoanálisis: role-playing, grupos de discusión, dramatización (**Pérez Escoda, 2019**).

Como lo manifiesta Pérez con respecto a la práctica de la educación emocional es importante tener herramientas pedagógicas que ayuden a determinar el comportamiento humano y su correlación con los diferentes estados de ánimo, en consideración a este apartado puedo manifestar que la previa planificación de actividades lúdicas incidiría de una forma positiva en el estado anímico de los escolares y docentes.

Entre las aportaciones de estos autores, Heise (1988) muestra la relación entre cognición y emoción en la construcción de significados culturales –aspecto, que como veremos es relevante en el estudio de la protesta–. Kemper (1978) muestra que emociones como la rabia, la vergüenza, el miedo y la depresión están presentes en toda forma de subordinación (Poma, 2017).

Partes del programa de actividades lúdicas

Fase inicial

Al dar inicio las clases virtuales de Educación Física se toman los mismos lineamientos con respecto a la ejecución de actividades planificadas, aunque en este medio es importante que los estudiantes prendan sus cámaras para que el docente pueda visualizarlos y dar inicio con el respectivo calentamiento de articulaciones y posterior a ello el calentamiento general que llera un tiempo estimado de 10 minutos.

Fase principal

En esta fase se procede a realizar a breve indicación general acerca de las actividades lúdicas planificadas, en todo momento es importante que el estudiante mantenga encendida sus cámaras y para que esto suceda sin generar presión o exigencia, pues es precisamente la motivación que genere el docente será primordial así que todas las actividades deben ser ejecutadas en primera instancia por el docente.

Las actividades se deben ejecutar en lo posible dos hasta tres veces y cambiar de actividad o derivar una variante con el objeto de que dicha actividad no se torne monótona

Es importante mencionar que las actividades lúdicas deben ser direccionadas para ejecutarlas individual y grupalmente para que de esta forma exista un vínculo de compañerismo y puedan generar más actitudes positivas que ayuden a que el estado de ánimo de los escolares mejore significativamente.

Fase final

Al final de la clase que es considerada de 40 minutos es importante ejecutar estiramientos así no se haya realizado demasiada actividad física, esto con la finalidad

de que el estudiante tenga presente los parámetros que debe tener una clase de Educación Física, y otra parte siempre será indispensable sociabilizar con el grupo de estudiantes sobre las actividades desarrolladas con el objetivo de que sean ellos quienes cualifique si las actividades lúdicas fueron de su agrado, les sirvió en lo personal o cualquier otras preguntas directrices que aporte a una sólida construcción del conocimiento (Anexo 3 programa de actividades lúdicas).

Metodología Plan de acción

Las actividades lúdicas fueron ajustadas y modificadas para que sean ejecutadas mediante medios tecnológicos y con el soporte de aulas virtuales como el zoom y Microsoft Teams

Como se ejecutó las actividades lúdicas en dos cursos diferentes fue necesario buscar alternativas como variantes con el objetivo de ir viendo algún cambio emocional en los escolares.

Antes de cada clase se habló un poco acerca de un estado emocional, las causas y posibles efectos que pueden desarrollarse en el poseedor de ese determinado estado anímico.

Al momento de la ejecución de las actividades lúdicas se procedió a observar a los escolares que no prendían sus cámaras, de esta forma estamos frente a un reto ya que se asimila que aquellos estudiantes no están motivados o tienen un estado emocional negativo por lo cual no realizan la actividad planificada.

Con respecto al punto anterior como plan de acción para sobrellevar este evento, es ahí donde el docente debe ser creativo y espontáneo para poder llegar al estudiante y hacerles participe de las actividades.

Por último, uno de los métodos para que se desarrolle con mayor énfasis es hacerles anfitrión de la actividad al estudiante, es decir que ellos se pongan en el rol del docente para que guíen y ponga su variante o tomen las reglas del juego, esta metodología ayuda al escolar a fortalecer personalidad y autoconfianza.

Administración

En primera instancia se pudo ejecutar esta propuesta de trabajo gracias a la autorización de la señora rectora de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la Parroquia Panzaleo y el apoyo de la docente a cargo del grupo de escolares quienes fueron la muestra de estudio

Después de una reunión del docente tutor con los representantes legales de los escolares se determinó que los padres de familia estaban en acuerdo para que sean sus hijos intervenidos con estas actividades para los fines pertinentes.

Por último, una vez ya obtenido los permisos legales se procedió a sociabilizar con los escolares sobre la aplicación de las actividades lúdicas en su estado emocional.

Previsión de la evaluación

Mediante el test EVEA se tiene previsto evaluar a los escolares en dos ocasiones una antes de intervenir en ellos con la práctica de las actividades lúdicas y luego de tres semanas se vuelve a ejecutar en los escolares el mismo test con la finalidad de medir resultados de mejora con respecto al estado de ánimo de cada uno de los escolares

Cabe mencionar que este Test es llenado por cada uno de los escolares, es decir el docente solo le proporciona de forma virtual para que ellos lo llenen con toda la sinceridad y seriedad del caso.

Anexo 2

LA ESCALA DE VALORACIÓN DEL ESTADO DE ANIMO (HEVEA)

Nombre.....

A continuación, encontrarás una serie de frases que describen diferentes clases de sentimientos y estados de ánimo, y a lado unas escalas de 10 puntos. Lee cada frase y rodea con un círculo el valor de 0 a 10 que indique mejor cómo te sientes ahora mismo, en este momento. No emplees demasiado tiempo en cada frase y para cada una de ellas elige una respuesta.

- | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1. Me siento nervioso | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 2. Me siento irritado | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 3. Me siento alegre | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 4. Me siento melancólico | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 5. Me siento tenso | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 6. Me siento optimista | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 7. Me siento alicaído | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 8. Me siento enojado | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 9. Me siento ansioso | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 10. Me siento apagado | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11. Me siento molesto | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 12. Me siento jovial | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 13. Me siento intranquilo | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 14. Me siento enfadado | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 15. Me siento contento | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 16. Me siento triste | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

3. Veo veo

Existen dos formas de jugar a este juego.

La primera es como el juego tradicional. “Veo, veo, una cosita que empieza por la letra.../ una cosita del color...” y los estudiantes tienen que mirar las cámaras de sus compañeros en busca del objeto, la segunda es un juego más dinámico. Consiste en buscar por casa, objetos que cumplan con la consigna dada por el profesor.

Por ejemplo: “Veo algo... ¡REDONDO!”. Todos los alumnos tienen que levantarse y rápidamente buscar algo con las características que se han pedido.

En esta dinámica trabajaremos la motricidad gruesa, estimulación cognitiva y visual, fortalecimiento de capacidades condicionales y el alumno se mantendrá activo durante la clase.



4. Al escenario

Esta actividad consiste en que el docente compartirá música activa y dará inicio a los primeros movimientos dinámicos, mismos que deben ser imitados por los estudiantes, (publico), luego la persona que este enfocada (en el escenario), dirá a qué compañero le sube al escenario (lo enfocamos) para que realice otros pasos que deberán ser imitados por todos los participantes, con la ejecución de esta actividad se pretende motivar al estudiante a participar y dejar sus miedos a un lado y disfrutar de la clase juntamente con sus compañeros.

En esta actividad trabajaremos la motricidad gruesa, estimulación visual, expresión corporal y fortalecimiento de capacidades condicionales.



5. Estatuas

El juego de las estatuas es muy conocido y amado por los niños. Consiste en reproducir una canción y cuando la música deje de sonar los estudiantes deberán quedarse totalmente quietos, como una estatua.

Crea tu propia versión del juego añadiendo consignas como: “Cuando pare la música los estudiantes se quedan en estatuas de... ¡animales!”. Los niños tendrán que elegir posturas animales como el tigre, cocodrilo, gato, gallina, etc.

Instrumentos: Música movida.

En esta actividad trabajaremos expresión corporal, motricidad gruesa y fortalecimiento de capacidades condicionales



6. ¿Qué emoji es?

Este juego es muy sencillo y promete generar muchas risas. Consiste en imitar un Emoji y los demás adivinar cuál es, uno de los estudiantes escogerá el Emoji que quiere imitar y el resto tendrá que enviar en el chat de la clase el Emoji correcto.

Bonus: pide que todos imiten un Emoji concreto o su favorito y haz una captura de pantalla de todos tus alumnos con sus muecas. Será un recuerdo bonito de la clase.

En esta actividad trabajaremos la motricidad fina, estimulación cognitiva y visual fortalecimiento de capacidades condicionales y expresión corporal.



7. 30 Segundos

Más que un juego, es un reto: desafía a tus alumnos a hablar sobre un tema durante 30 segundos. Puedes darles un tema tan amplio como “que deporte le gusta” o uno más concreto como “cuál es tu juego favorito y cómo se juega”.

Este juego sirve para que se acostumbren a expresar más de tres frases seguidas y sean creativos en sus respuestas y puedan expresarse libremente.

Esta actividad se la puede desarrollar dando números aleatorios para que sea imprevista su participación, esto ayudara a que el estudiante no se sienta nervioso a la hora de hablar frente a sus compañeros.

En esta actividad trabajaremos la estimulación cognitiva y fortalecimiento de capacidades condicionales y por qué no la expresión corporal como que el estudiante ejemplifique mejor su respuesta.



8. Imitación de animales

Esta actividad consiste en que el docente mencionara a un determinado animal y los alumnos deberán imitarlo tanto corporalmente como el sonido que emiten los animales, como variante podemos pedir que un alumno imitare algún animal, pájaro, reptil etc., y los demás compañeros deberán adivinar a que animal está imitando su compañero.

En esta actividad trabajaremos la motricidad gruesa, estimulación cognitiva y visual y fortalecimiento de sus capacidades y habilidades motoras.



9. Piedra papel o tijera

Esta actividad se la desarrollará mediante la expresión corporal en la cual designaremos distintas posiciones en nuestro cuerpo con el objetivo de representar cada una de las palabras del juego, para piedra el estudiante se pondrá en forma de bolita, para papel el estudiante se pondrá en posición firmes con las manos hacia arriba, para tijera el estudiante se pondrá de pie con las extremidades superiores e inferiores ligeramente desplazadas.

Para que el juego comience el docente recitara las palabras claves (piedra, papel o tijera un, dos tres...)pero en ese recitar los participantes deberán realizar alguna actividad física por ejemplo saltaran en un pie, dar vueltas en su propio terreno, etc., mientras el profesor recita el piedra, papel o tijera.

En esta actividad trabajaremos el equilibrio, motricidad gruesa, percepción auditiva y visual y la estimulación cognitiva.



10. La silaba motora

Para esta actividad se elegirán ejercicios acordes al grupo etario y palabras separadas por silabas, para cada palabra se designará un ejercicio especifico el cual se lo dirá con anticipación.

El juego comienza cuando el docente dice una de las palabras elegidas, entonces los estudiantes deberán ejecutar el ejercicio con la palabra separada en silabas.

Lo que se pretende trabajar es el ritmo, coordinación, estimulación cognitiva y física.



11. Las facciones

Para esta actividad necesitamos una hoja de papel y un esfero, previamente el docente debe tener facciones de los estados de ánimo.

Luego vas a indicar una a tus alumnos para que ellos lo memoricen por unos segundos, luego se pondrán de pie para que realicen algún ejercicio en su propio lugar, al dar la orden de ya ellos corren a coger su papel y lápiz y cerrado los ojos deberán dibujar la facción que el docente les proyecto, finalmente luego deberán indicar las imágenes que dibujaron para ver como las realizaron.

En esta dinámica trabajaremos la motricidad fina, estimulación cognitiva y fortalecimiento de capacidades condicionales.



12. El arca de Noé

En esta dinámica se utiliza esta canción

En el arca de Noé todos cantan todos cantan

En el arca de Noé todos cantan y yo también

Queremos oír, como dice el pato

Queremos oír, el pato dice así.....kuak .kuak..

Y así por cada animal que desee personalizar....

El objetivo principal de esta dinámica es que todos los estudiantes se integren y participen de una forma divertida.



13. Dinámica sustituyendo tu apellido

Para esta actividad el docente preguntara a los estudiantes que parte de un animal les gusta comer, seguido de esto ellos se presentaran con su primer nombre seguido de la parte del animal que les gusta comer

Ejemplo: animal chanco

Ejemplo: parte 1 : A mí me gusta comer la oreja del chanco.

Parte 2: presentación: yo soy Héctor oreja de chanco y así sucesivamente.

Los alumnos se divertirán y romperán el hielo de la clase, además de esta forma se procederá a integrarse de una manera activa el docente con el alumnado.



14. Abriendo y cerrando la cámara

Esta actividad es para que los alumnos se sientan cómodos y genere confianza en sí mismo al momento de prender la cámara, el objetivo de esta actividad será medir el grado emocional del estudiante.

Es necesario tener buena música, objetos, juguetes favoritos de los niños, todos deben tener habilitada la opción de no ver a quienes tengan su cámara apagada.

Con esta actividad se pretende dar un espacio al estudiante para que ellos decidan el momento de prender sus cámaras o apagarlas, al final de la actividad quedara un bonito recuerdo y sobre todo ellos se afianzaran más en su seguridad emocional a través de esta actividad lúdica.

Anexo 4

Evidencias de la práctica de las actividades lúdicas a través de la plataforma Zoom con los escolares de la Unidad Educativa Néstor Mogollón de la parroquia de Panzaleo.

