Actividades lúdicas en estudiantes de educación básica

Playful activities in basic education students

Adelaida Narcisa Vera Molina
https://orcid.org/0009-0005-4465-2582
anverav@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo. Piura –Perú

Adriana María Huayamave Castro
http://orcid.org/0009-0009-5623-1979
ahuayamavec@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo. Piura –Perú

Clemencia Rocío Sandoval Aucay
http://orcid.org/-0002-2528-8835
rociosandoval28@yahoo.com
Universidad César Vallejo. Piura –Perú

Santiago José Chele Delgado
https://orcid.org/0009-0000-4751-6707
scheled@ucvvirtual.edu.pe
Universidad César Vallejo. Piura –Perú

RESUMEN

El presente articulo ha tenido como objetivo principal, analizar los niveles de desarrollo de las actividades lúdicas en estudiantes de educación básica de Babahoyo en el 2024. Se realizó una revisión bibliográfica con la utilización de la matriz de PRISMA para la selección de los artículos que en un primer momento fueron de 45 artículos, finalizando en 36 seleccionados con los que se ha realizado el análisis para cumplir los objetivos planteados. Los resultados mostraron que la aplicación de los juegos tiene una media a alta eficiencia en contextos educativos superando el 50%; de igual forma las principales actividades luidas desarrolladas son: desarrollo de roles, juegos de equipos, creación de historias y experimentales.

Palabras clave: actividades lúdicas, juegos, educación.

Recibido: 01-06-24 - Aceptado: 11-08-24

ABSTRACT

The main objective of this article has been to analyze the levels of development of recreational activities in basic education students in Babahoyo in 2024. A bibliographic review was carried out using the PRISMA matrix for the selection of articles, which at first consisted of 45 articles, ending in 36 selected articles with which the analysis has been carried out to meet the objectives set. The results showed that the application of games has a medium to high efficiency in educational contexts, exceeding 50%; In the same way, the main activities developed are: role development, team games, story creation and experiments.

Keywords: recreational activities, games, education.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, existe una brecha social y educativa que envuelve a estudiantes de todo nivel socio económico a nivel mundial, por lo que la realidad problemática evidencia una necesidad social de acción en el campo educativo, por mejorar la calidad y procesos de enseñanza innovadores con pedagogía cognitiva, humanista y liberadora. (Díaz, 2020) De esta manera, se pretende mejorar la comprensión lectora de estudiantes que enfrentan en su mayoría las barreras de acceso tecnológico, exclusión educativa, analfabetismo, lo que conlleva a un panorama global, que requiere la aplicación de técnicas de gamificación como estrategia para mejorar la lectoescritura.(Nanne-Lippmann et al, 2022)

Según el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes se llevó a cabo una prueba estandarizada donde se evalúan conocimientos de matemáticas, lectura y área científica, para lo cual, participaron a nivel internacional un total de 540.000 estudiantes, pertenecientes a 72 países cuya prueba se organiza cada tres años. Los países que obtuvieron mayor puntaje fueron Singapur, Estonia, Taiwán y Finlandia. (Bidegain y Mujika, 2020)

A nivel de Ecuador, según el Informe PISA participaron 6100 estudiantes de 15 años, quienes fueron evaluados en tres áreas específicas, de las cuales el área de lectura, el promedio correspondiente a PISA es de 346 puntos, comparado con América Latina y del Caribe que corresponde a 406 puntos. Los resultados manifiestan que Ecuador está mejor posicionado en relación con Guatemala, Honduras, Camboya, pero si lo comparamos con otros países la situación es desalentadora ya que Ecuador, se encuentra muy por debajo del ranking establecido en comparación a Europa, Asia y América del Norte que conforman la OCDE.(Venegas Álvarez et al, 2021)

En nuestro país, sobre todo en áreas rurales donde el acceso a internet es limitado y existen problemas socio económicos como escasez de recursos escolares que involucra la entrega oportuna de libros gratuitos que oferta el Ministerio de Educación, materiales didácticos innovadores, infraestructura obsoleta, planes de capacitación en competencias docentes, son unas de las razones por las cuales la calidad de lectura de los estudiantes es muy baja , muchos de ellos no disponen de conocimientos teóricos y prácticos para leer eficazmente e integrar el conocimiento en todas las demás materias aprendidas Sin embargo, en la ciudad de Babahoyo, aunque el nivel de lectura de los estudiantes es bajo debido a la desigualdad económica y la falta de recursos educativos; se puede apreciar que existe una tendencia por parte de docentes en el desarrollo de terapias alternativas que permitan el desarrollo del lenguaje, como lo son las actividades lúdicas.

El estudio es justificado a nivel practico en el sentido que las actividades lúdicas pueden ser utilizadas para el logro de diversas competencias de los estudiantes, siendo necesario la sistematización de información respecto a sus principales aplicaciones. De igual forma a nivel metodológico se indica que los estudios de revisión sistemática permiten que se desarrollen trabajos que poyan a las investigaciones practicas a lograr los sustentos teóricos, necesarios para respaldar sus datos de estudio, a nivel teórico se buscara desarrollara y presentar los principales fundamentos de la variable de estudio que sustentan los resultados de la investigación.

De acuerdo a lo antes mencionado se presenta el objetivo general determinar las diversas actividades lúdicas que utilizan los estudiantes de Ecuador 2024. De esta manera se planteó los objetivos específicos. OE1: Determinar las diferentes teorías de la aplicación de la Creatividad OE2. Identificar la dinámica para la Interacción de estrategias lúdicas OE3. Identificar el desarrollo de habilidades emocionales

Según (Cárdenas, 2019) se realizó una investigación en Colombia para evaluar el impacto de un programa educativo recreativo en las habilidades coordinativas de 64 estudiantes de entre 6 y 7 años, de ambos géneros, pertenecientes a una institución educativa. Utilicé un enfoque cuantitativo con un diseño cuasi experimental-descriptivo y empleé el test de Capón para recolectar datos antes y después de la implementación del programa. Utilicé el software R para analizar los resultados, revelando diferencias significativas entre las puntuaciones antes y después en el grupo experimental, lo cual se atribuye al programa implementado. En síntesis, este programa mostró efectos positivos en las habilidades coordinativas de los participantes en el estudio.

Según Noy y Jaimes, (2019) este estudio se concentró en introducir un programa de juego para mejorar la convivencia en el cuarto grado de la escuela Coopteboy en Tunja. Se utilizó un enfoque combinado que incorporó datos tanto cuantitativos como cualitativos mediante diversas herramientas de recolección de información. El proyecto se basó en las fases de la investigación-acción y se focalizó en un grupo de 20 estudiantes del cuarto grado

(11 niños y 9 niñas), con edades entre 9 y 11 años, pertenecientes a estratos 3 y 4, muchos de ellos hijos únicos. Los resultados resaltan una mejora significativa en la convivencia escolar atribuible al programa de juego implementado, mostrando que el trabajo en equipo ayuda a disminuir los problemas en la convivencia. Es esencial actualizar el sistema educativo para integrar la recreación como un componente integral de los procesos de aprendizaje y convivencia, en lugar de restringirla al tiempo libre.

De acuerdo a Carrascal et al, (2022) Elaboro un artículo con el objetivo es examinar cómo el enfoque lúdico contribuye a reducir las causas de discriminación en la educación escolar, identificando estrategias pedagógicas y los elementos que pueden ayudar a mitigar esta discriminación. La metodología se basó en un enfoque cualitativo narrativo, utilizando entrevistas semiestructuradas como método de recolección de datos. Los resultados muestran que el enfoque lúdico es una estrategia educativa relevante para disminuir la discriminación dentro de las aulas. Va más allá de ser solo una forma de enseñar que va más allá de ver el juego como algo trivial, convirtiéndose en un motivador esencial para el aprendizaje, la expresión emocional y el desarrollo integral de los estudiantes. En conclusión, cuando se emplea estratégicamente en la práctica docente, el enfoque lúdico puede generar experiencias de aprendizaje significativas y, al mismo tiempo, influir en los procesos relacionados con la convivencia escolar y la discriminación social.

Según García, (2020) El objetivo principal de este trabajo fue contribuir a una educación que logre integrar la competencia y la cooperación, yendo más allá del entorno escolar. La metodología propone cinco etapas de sistematización para concluir con éxito un trabajo de campo. Estas fases buscan profundizar en la comprensión y el debate entre los autores y los participantes sobre las acciones experimentadas, presentes en todos los procesos. Las conclusiones extraídas señalan que la cooperación es una habilidad que reside en nosotros, solo requiere ser desarrollada para ser evidente. Los aspectos más destacados incluyen el análisis del aprendizaje adquirido a lo largo del proceso. Los resultados finales de esta intervención educativa revelaron cambios sutiles pero notables en el comportamiento de los niños, tanto en sus interacciones durante los juegos con sus compañeros como en sus relaciones generales con otras personas. En respuesta a las preguntas iniciales del proyecto, consideramos que estas actividades promovieron la cercanía entre los participantes y acciones colaborativas, llevándonos a concluir que la transformación en el comportamiento de los niños superó nuestras expectativas.

Según Loor García & Moscoso Bernal, (2022) Las estrategias de enseñanza mediante juegos son esenciales para los niños con Síndrome de Down y deben ser parte integral del entorno educativo para facilitar su aprendizaje. Por ello, este estudio busca implementar nuevas técnicas de aprendizaje lúdico en estudiantes con Síndrome de Down, empleando actividades y juegos que promuevan su participación e inclusión en la escuela. Se empleará un enfoque combinado, integrando métodos cualitativos y cuantitativos, para comprender y describir la situación actual, tomando en cuenta las particularidades e intereses de estos niños y niñas en el cantón Rocafuerte. Como conclusión, se destaca el papel fundamental de la educación en nuestra sociedad, donde la constante innovación educativa nos permite utilizar diversas herramientas, tanto lúdicas como académicas, para promover una comprensión crítica sobre la importancia del desarrollo mental y físico de la población.

De acuerdo a Peña, (2020) afirman que el propósito de la investigación fue implementar el juego como una táctica educativa para facilitar la transición de niños y niñas desde preescolar hasta primer grado en la Escuela Básica "María La Riva Salas", ubicada en el municipio Barinas, estado Barinas, Venezuela. En términos metodológicos, el estudio se encauzó dentro del paradigma socio-crítico y adoptó el método de investigación-acción. Los participantes involucrados fueron cuatro educadores: dos en el ámbito de educación inicial y dos en el nivel de primaria. La recopilación de datos se basó en entrevistas exhaustivas y en la observación directa en el campo. Para analizar la información, se aplicaron técnicas de clasificación, confirmación a través de múltiples fuentes y formulación de teorías. El estudio reveló una carencia de actividades recreativas que faciliten la adaptación de los alumnos al entorno de aprendizaje en el nivel de primer grado. En las conclusiones, se destaca la urgencia de introducir cambios mediante actividades lúdicas en la enseñanza, no solo para abordar aspectos cognitivos y de desarrollo motor, sino también para mejorar la relación con el proceso de aprendizaje. Esto podría generar mayor confianza en los estudiantes, reducir la ansiedad y fomentar una mayor disposición para integrarse en la educación primaria.

Según lo indicado por Álvarez et al., (2021) el estudio menciona su objetivo de identificar las necesidades fundamentales de comprensión lectora en un grupo de estudiantes de Secundaria Básica. A partir de esta identificación, se busca proponer un programa de actividades recreativas que mejore esta habilidad. Reconoce que las actividades lúdicas son recursos pedagógicos que estimulan la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, mejorando la motivación, el interés y la participación del estudiante, al mismo tiempo que crean asociaciones emocionales positivas con los contenidos. La metodología empleada fusiona enfoques cualitativos y cuantitativos mediante encuestas dirigidas a docentes y estudiantes, adaptadas a las dimensiones y peculiaridades específicas encontradas en la Escuela de Educación Básica Numa Pompilio Llona. Los resultados principales muestran que el 50% de los estudiantes tienen niveles bajos de comprensión lectora, el 70% muestra preferencia por los cuentos, el 90% prefiere que sus profesores fomenten la lectura a través de actividades lúdicas, y el 40% informa dificultades en la comprensión al leer.

Según Vasquez & Constain, (2022) El texto aborda las teorías asociadas al hostigamiento escolar y propone una estrategia pedagógica para fomentar las relaciones entre estudiantes. Se destaca la importancia de los juegos lúdico-cooperativos en el desarrollo de vínculos personales, junto con la implementación de prácticas de buen trato e inclusión desde la diversidad en el contexto de la convivencia escolar. El estudio se fundamenta en un enfoque cualitativo mediante la investigación acción no participante, involucrando a 38 estudiantes de 14 a 16 años. Los resultados indican que los juegos lúdico-cooperativos contribuyen al mejoramiento de las relaciones interpersonales e intrapersonales, promoviendo así una convivencia escolar positiva. Se resalta la capacidad de la educación física para influir en las relaciones personales al propiciar entornos de aprendizaje basados en la igualdad de oportunidades y contrarrestar las discriminaciones.

Según Vásquez y Azahuanche, (2020) El objetivo principal de este estudio fue valorar la efectividad de una serie de actividades recreativas en la capacidad de comprensión de textos por parte de estudiantes de segundo grado de educación primaria. Se sustenta en teorías constructivistas, como las ideas de Vigotsky sobre la perspectiva sociocultural, el aprendizaje significativo de Ausubel, los estadios de desarrollo cognitivo de Piaget y el enfoque de aprendizaje por descubrimiento de Bruner. Se optó por un diseño cuasi experimental y se trabajó con una muestra de 72 estudiantes. Para medir la comprensión de textos, se empleó una ficha de observación como herramienta de recolección de datos, la cual fue validada por expertos y su fiabilidad fue verificada mediante el coeficiente Alpha de Cronbach. Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes, en ambos grupos, inicialmente mostraron un nivel básico de comprensión de textos antes de iniciar el programa; no obstante, tras su aplicación, avanzaron hacia niveles buenos y excelentes en la escala de comprensión. Se observaron diferencias significativas entre los grupos experimental y de control, así como entre las pruebas de evaluación previa y posterior en el grupo experimental. Como conclusión, se establece que el programa fue efectivo, especialmente en el desarrollo de las áreas literal e inferencial de la comprensión de textos.

Según Patiño et al, (2020) el propósito del estudio fue examinar cómo la introducción de la plataforma Liveworksheets influyó en el progreso de las habilidades de lectura y escritura en estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa "Luis Cordero" en Azogues. Se trata de una investigación experimental con un enfoque cuantitativo que implicó dos etapas de evaluación, antes y después de la intervención, empleando la técnica de observación y una ficha de observación como herramienta para recopilar datos. Los resultados obtenidos indican cambios significativos en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en el área de Lengua y Literatura. Estos resultados se apoyan en un análisis llevado a cabo con el software estadístico SPSS, el cual respalda la validez de la hipótesis inicial a través de la prueba T-Student. Estos descubrimientos ratifican que la utilización de Liveworksheets tiene un impacto notable en el progreso de habilidades fundamentales durante los primeros años de formación académica en niños y niñas.

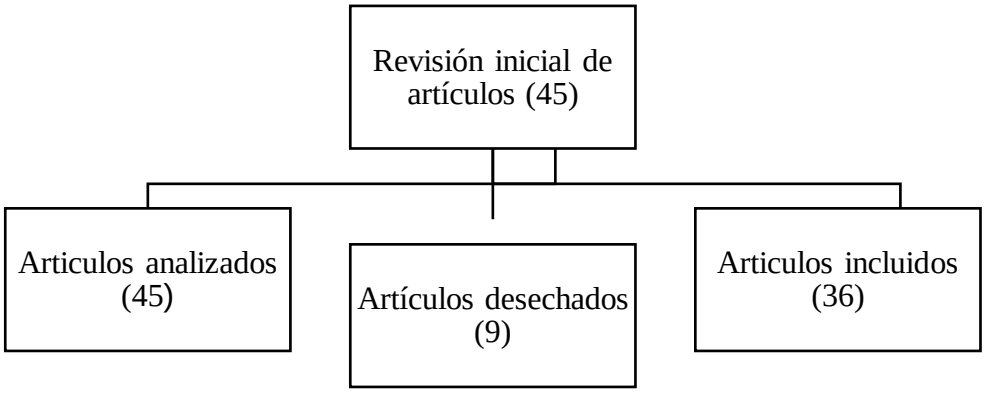
METODOLOGÍA

El método utilizado en esta investigación es cualitativo, se basa en revisar la bibliografía. Al principio, se hizo una búsqueda exhaustiva de artículos relacionados con el tema, seguida de un análisis minucioso y completo de la literatura académica científica. (Hernández y Esquivel, 2021).

Para respaldar el estudio, se utilizaron herramientas para gestionar referencias y motores de búsqueda en bases de datos de revistas indexadas en Scopus, Web of Science y Scielo. Se realizó una revisión completa de todos los artículos publicados hasta diciembre del 2023, con el objetivo de obtener datos y referencias pertinentes para comprender la aportación teórica de especialistas en el campo y fortalecer la base teórica de la investigación.
Se buscaron términos empleando palabras, como "Juegos lúdicos ", "actividades lúdicas" y "estrategias lúdicas ". Tras aplicar criterios para eliminar duplicados y documentos irrelevantes al tema, se obtuvieron 45 resultados. Se escogieron artículos en inglés y español, tanto de revisión como originales, que estuvieran relacionados con la investigación propuesta, utilizando filtros en el título, resumen y texto completo. Este proceso condujo a la inclusión de 36 artículos para la revisión actual.
Tabla 1.
Lista de revistas especializadas

Sources	Descriptor	Number
Scielo	Actividades lúdicas	7
Redalyc	Juegos lúdicos	8
Alicia Concytec	Estrategias lúdicas	8
Google Academic	Actividades lúdicas	9
Dialnet	Juegos lúdicos	7
Access proposal provided by the Cesar Vallejo University	Estrategias lúdicas	6
Total		45

Se establecieron criterios precisos para la inclusión y exclusión. Los criterios de inclusión abarcaban documentos que trataran las actividades lúdicas, artículos publicados en español e inglés entre 2020 y 2023, y aquellos que incluyeran datos sobre las actividades lúdicas en la educación en América latina. Respecto a los criterios de exclusión, se descartaron los artículos que no hacían referencia a América Latina o no proporcionaban información pertinente sobre la variable.
Figura 1.
Proceso de revisión



De acuerdo con los documentos analizados se muestra que se han encontrado 45 artículos en la primera revisión, seguidamente se realizó una segunda revisión en donde se han desechado 9 artículos, quedando finalmente 36 artículos que se incorporaron como la muestra de esta investigación.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados que se han encontrado están basados en el análisis de los documentos que se encuentran relacionados con la variable actividades lúdicas, en donde se analizaron los treinta y seis documentos los cuales, fueron analizados en función de sus respectivas dimensiones, siendo las siguientes, Creatividad definida por Feist, (2019) indicando que estas características se entrelazan en el contexto lúdico al fomentar la generación de ideas originales y la capacidad de visualizar mundos imaginarios o escenarios creativos. De igual manera Walia, (2019) La creatividad se manifiesta como una cualidad innata del ser humano, presente desde nuestro nacimiento, funcionando como un instrumento que facilita nuestra capacidad de adaptación para la supervivencia, impulsándonos a resolver desafíos y descubrir enfoques innovadores. Así mismo Antonopoulou et al. (2022) menciona que, en numerosas ocasiones, estas innovaciones han sido la fuente de avances significativos para la humanidad, en base a capacidad de las personas de imaginarse lo posible y creando lo necesario para lograrlo. Es por ese motivo que se debe hacer una evaluación de las estrategias que se deben aplicar para mejorar los niveles de calidad educativa en todos los ámbitos de estudio, sobre todo dirigido a los grupos más vulnerables. (Díaz, 2020), en esa línea se observa que los niveles de logro de aprendizaje y creatividad que se presentan a nivel de América son relativamente bajos comparados con otras regiones (Bidegain y Mujika, 2020).

De acuerdo a los datos encontrados para el primer objetivo específico, se muestra que las principales teorías que fueron planteadas han sido la Teoría de Buytendijk que según Tushar, (2019) que interpreta el juego como una derivación directa de las características propias de la infancia, las cuales difieren significativamente de las manifestaciones en la edad adulta al expresar esas características, sobre todo en los aspectos creativos. Así mismo se presenta la teoría evolutiva de la creatividad de Campbell que fue citada por González, (2019) la teoría de Campbell sigue un procedimiento similar al mencionado anteriormente para explicar el proceso de producción creativa. El inicio del proceso creativo implica la generación de ideas de manera ciega o aleatoria, con el objetivo de abordar un problema específico. Según Campbell, la creatividad necesaria para resolver una situación implica la necesidad de rechazar el pasado como punto de partida para construir un nuevo conocimiento. Si no se produce esta ruptura con el conocimiento pasado, sostiene que cualquier propuesta carecerá de auténtica creatividad. Después de la fase inicial de generación ciega o aleatoria, el individuo entra en una etapa de evaluación, donde determina si la propuesta satisface sus necesidades. Una vez que la nueva idea es aceptada, se retiene para su uso en situaciones futuras similares, estableciendo así un paralelismo entre la evolución de ideas y la evolución de las especies mediante la selección natural.

Seguidamente se encuentra la teoría de Claparede que según Graham y Massyn, (2019) que según la definición del juego se basa en la manera en que la persona que participa interactúa; es una actitud que adopta el organismo frente a la realidad. La esencia del juego radica en la creación de situaciones ficticias. Finalmente se presenta la teoría del juego de Karl gros como anticipación funcional, citada por Heljakka, (2023) mencionando que Groos sostiene que la esencia del juego es innata y está arraigada en lo biológico, proporcionando a los niños las habilidades necesarias para enfrentar las responsabilidades adultas. En otras palabras, las acciones que realizan con juguetes en la infancia, como jugar con muñecas, se reflejarán en sus roles y comportamientos cuando sean adultos, como cuidar de un bebé.

Al respecto al segundo objetivo que fue Identificar la dinámica para la Interacción de estrategias lúdicas y ambiente de aprendizaje se logró identificar que las estrategias lúdicas más efectivas, que mejoran los ambientes de aprendizaje en estudiantes, al desarrollar la revisión han sido los juegos de roles con un (15%), los juegos en equipo (35%), los juegos de experimento (12%), los video juegos (10%) y la creación de historias (28%). Las dimensiones que se plantearon para estas variables son la Interacción de Estrategias que, según Jørgensen et al., (2023) la combinación de estrategias lúdicas con un entorno de aprendizaje favorable potencia la efectividad de las actividades, ofreciendo oportunidades de exploración y aprendizaje significativo. De igual manera según Konok,

(2021) conceptualiza como la creación intencionada de entornos educativos que integran estrategias lúdicas para maximizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Implica la disposición de espacios físicos y virtuales que faciliten la participación activa, la exploración y el compromiso del estudiante mediante el uso de juegos, actividades interactivas y recursos estimulantes. Además, Mirski, (2020) menciona que se enfoca en la incorporación consciente de técnicas lúdicas dentro de los métodos de enseñanza. Implica la adaptación de actividades, materiales y dinámicas de juego para mejorar la comprensión, retención y aplicación del conocimiento. Al integrar estrategias lúdicas, se busca fomentar la motivación intrínseca, la colaboración entre estudiantes y la aplicación práctica de lo aprendido en entornos educativos diversos. Así mismo Calderón, G. (2022) menciona que las actividades ludidas tienen usos diversos para el aprendizaje entre los que se encuentra en aprendizaje de las matemáticas, en especial cuando se dirige a los niños o personas con un bajo nivel de entendimiento.

Los juegos de experimentación permiten a los participantes lograr un aprendizaje con medio de la experimentación, esta puede desarrollarse realizando diversas actividades controladas por el docente y que permite demostrar al estudiante una determinada teoría o concepto que se le brindo en clases. (Nanne et al, 2022).

De igual manera los videos juegos también son muy utilizados en la actualidad para desarrollar un terminado aprendizaje es así que existe juegos dinámicos que desarrollar aventuras en los estudiantes logrando desarrollar diversos retos en un entorno virtual. Finalmente, para la creación de las historias este tipo de actividades permiten que los estudiantes puedan relacionar un aprendizaje con una historia, que refuerza los aprendido dentro del aspecto teórico. (García, 2020).

Estos resultados son congruentes con los encontrados por (Carrascal et al., 2022) indicándose que los resultados evidencian que el enfoque basado en juegos es una estrategia educativa efectiva para reducir la discriminación en las aulas. Va más allá de ser simplemente una manera de enseñar, trascendiendo la visión convencional del juego como algo trivial. Se convierte en un elemento motivador crucial para el aprendizaje, la expresión emocional y el desarrollo completo de los estudiantes. En resumen, al ser empleada estratégicamente en la enseñanza, esta perspectiva lúdica puede crear experiencias de aprendizaje significativas y, al mismo tiempo, influir en los procesos relacionados con la convivencia escolar y la discriminación social.

Así mismo se sustentan los resultados con lo mencionado por (Manzano et al, 2022) son experiencias que implican juego, diversión y participación activa. Estas actividades involucran elementos de entretenimiento y placer, promoviendo el aprendizaje a través de la experimentación y la exploración. Esta actividad está representada en un inicio por la Creatividad, que según (Quintanilla, 2020.) es la capacidad de generar ideas nuevas y únicas, así como de encontrar soluciones originales a problemas. En las actividades lúdicas, la creatividad se fomenta al permitir que los participantes exploren, inventen y desarrollen su imaginación. De igual manera las actividades lúdicas están relacionadas con la imaginación que según (Álvarez et al, 2020) es la Habilidad mental para crear representaciones mentales de ideas, conceptos o situaciones que no están presentes en el entorno inmediato. Las actividades lúdicas promueven la imaginación al estimular la creación de mundos ficticios, escenarios o historias.

De igual forma la Interacción de Estrategias Lúdicas es desarrollado de manera congruente por Salesa, (2020) El uso de diversas técnicas y metodologías en el diseño y aplicación de actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje, la colaboración y el desarrollo integral de los participantes. Así mismo las actividades lúdicas promueven un ambiente de aprendizaje que según (Houge y Hodge, (2020) indican que el entorno físico y emocional donde se desarrollan las actividades lúdicas, crucial para facilitar la participación, la exploración, la seguridad y el desarrollo de habilidades.

Las acciones y enfoques educativos implementados por el docente engloban todas las actividades y planes creados para facilitar el aprendizaje de los alumnos. Es crucial mantener a los estudiantes motivados en cualquier proceso de enseñanza y aprendizaje, para el cual se pueden utilizar las actividades. Maila (2020). Se muestra que la efectividad las actividades lúdicas que según Yacelga y Flores, (2020) son los juegos y actividades recreativas no solo impulsan el desarrollo intelectual de los niños, sino que también les permiten explorar sus habilidades creativas, motrices y perceptivas. Al mismo tiempo, proporcionan una oportunidad para que expresen sus sentimientos y pensamientos, lo cual contribuye directamente a su crecimiento y desarrollo, la siguientes es la Identificación las actividades lúdicas más efectivas en estudiantes que según (Saavedra y Quintero, 2020) engloba cualquier actividad

que, de alguna manera, permite a las personas explorar, expresarse, sentir y conectarse con su entorno. En esa línea de ideas Cárdenas (2019), indica que es una actividad libre que genera satisfacción y felicidad al disfrutar de las acciones diarias. De igual manera Vásquez, y Azahuanche (2020), los juegos tienes una gran aplicación en el aprendizaje, sobre todo si está ligado al aprendizaje de las ciencias y que se genera emociones y percepciones de los estudiantes que logran un análisis de los fenómenos estudiados, así mismo Hernández, W., y Esquivel, F. (2021) Los juegos permiten lograr capacidades de trabajo en equipo y colaboración , siendo estas muy importantes para la mejora de los niveles de aprendizaje, de igual manera Venegas (2021) hace mención que las actividades lúdicas mejoran de forma significativa, la capacidad de análisis y comprensión de las actividades desarrolladas por los estudiantes. Es importante indicar que las estrategias lúdicas están relacionadas con la capacidad de las personas de poder comprender las enseñanzas, por lo que es muy importante desarrollara estas estrategias para mejorar los niveles de aprendizaje. (Loor, 2022).

Para el tercer objetivo específico que fue el desarrollo de habilidades emocionales y socio cognitivas, se ha logrado encontrar en el 35% de los estudios que las actividades lúdicas desarrollan este tipo de habilidades a niveles bajos, el 45% a niveles medios y el 20% de los artículos mencionados indican que las actividades lúdicas desarrollan las habilidades emocionales a niveles elevados. Los resultados son congruentes con los encontrados por (Cárdenas et al., 2019) en donde al aplicar un programa de juegos lúdicos ha podido determinara que los alumnos tenían mejora en sus habilidades cognitivas y socio emocionales mejorando las habilidades coordinativas de los participantes en el estudio.

Además, se tiene la dimensión desarrollo de habilidades emocionales que según Howe, (2023) menciona que las actividades lúdicas influyen en el desarrollo emocional al permitir a los participantes expresar, comprender y regular sus emociones en un entorno seguro y controlado. Así mismo Lane y Smith, (2021) indica que estas actividades promueven el desarrollo de habilidades emocionales de los jóvenes que los desarrollan buscando con ello la generación de diversas competencias como el trabajo en equipo, y el planteamiento de ideas innovadoras.

De igual manera Trautmann, (2022) hace mención que es el conjunto de estrategias y prácticas destinadas a cultivar habilidades emocionales y socio cognitivas en individuos. Así mismo Patiño et al. (2020) indica que las estrategias ludidas y los juegos grupales mejoran las competencias en los estudiantes, sobre todo al comprender los matices de la escritura y la lectura en diferentes idiomas, aspectos relevantes para lograr una mejora de la comprensión de los mismos.

Para finalizar según Noy, M., & Jaimes, G. (2019). implica la enseñanza y el fomento de habilidades como la empatía, la autoconciencia emocional, la resolución de conflictos, la toma de perspectiva y la comunicación efectiva. Al promover estas competencias, se busca fortalecer las relaciones interpersonales, mejorar la gestión emocional y facilitar el trabajo colaborativo y la adaptación a entornos sociales.

Finalmente, para el objetivo general se puede indicar que la aplicación de las actividades ludidas con ampliamente utilizadas en el ámbito educativo en especial en los procesos de enseñanza de los niños como también en los grupos de adultos mayores, siendo las más usadas, las participativas, interactivas y de análisis. En esa línea según (Peña, 2020) indica que la importancia de implementar transformaciones a través de actividades recreativas en la labor educativa, no solo para atender aspectos cognitivos y de movimiento, sino también para enriquecer la conexión con el aprendizaje. Esto posibilitaría que los alumnos se sientan más confiados, menos estresados y más inclinados a involucrarse activamente en la educación primaria.

CONCLUSIONES

En relación con el objetivo general se logró definir que las actividades lúdicas son eficientes en su aplicación para el desarrollo de aprendizajes de los estudiantes, estando más del 50% entre los niveles altamente efectivas y medianamente efectivas, siendo las principales aquellas que son participativa, también las interactivas como también las de capacidad de análisis, logrando con ellos generan experiencias emocionales.

Para el primer objetivo específico que fue encontrar las teorías que sustentan la aplicación de la creatividad se logró indicar son las teorías de Campbell y Claparede, que mencionan que la creatividad es una competencia de la persona que permite plantear soluciones adecuadas a problemas recurrentes.

En relación al segundo objetivo específico se pudo determinar que las actividades lúdicas mejoran los ambientes de aprendizaje, siendo las más utilizadas son aquellos referidos al desarrollo de roles, a los juegos de equipos, a la creación de historias y los experimentales.

Para el tercer objetivo específico que fue la identificación y desarrollo de habilidades emocionales y socio cognitivas, menciono que más del 70% de los documentos revisados indican que las actividades ludidas mejoran las habilidades cognitivas y emocionales de los estudiantes.

REFERENCIAS

Álvarez, G., Rodríguez, C., Bungacho, S., & Cóndor, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura compresiva en estudiantes de educación básica. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 5(18), 502-514. https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191

Antonopoulou, H., Giannoulis, A., Theodorakopoulos, L., & Halkiopoulos, C. (2022). Socio-Cognitive Awareness of Inmates through an Encrypted Innovative Educational Platform. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research,, 21(9), 52-75. https://doi.org/https://doi.org/10.26803/ijlter.21.9.4

Bidegain, G., & Mujika, J. (2020). Exploración de la relación entre actitudes ante las ciencias y el rendimiento en el Programa Internacional para la evaluación de estudiantes (PISA). Revista de Psicodidáctica,, 25(1), 1-12. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.psicod.2019.08.003

Calderón, G. (2022). Actividades lúdicas para aprender matemática. Polo del Conocimiento, 7(10), 1571-1593. https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-6303-5241

Cárdenas, M., Burbano, V., & Espitia, E. (2019). Efectos de un programa recreativo-pedagógico en las capacidades coordinativas en escolares. Revista U.D.C.A Actualidad & Divulgación Científica, 22(1). Obtenido de https://doi.org/10.31910/rudca.v22.n1.2019.1047

Carrascal, G., Salas, E., & Pérez, J. (2022). La lúdica y la disminución de causales de discriminación en la educación. revistascientificas.cuc.edu.co, 1(13), 1-13. Obtenido de https://doi.org/10.17981/cultedusoc.13.2.2022.06

Díaz, D., Kawada, F., Monzón, N., & Stuardo, P. (2020). Leyendo críticamente políticas educativas en la era neoliberal: el caso chileno. Cadernos de Pesquisa, 1(50), 30-54. https://doi.org/https://doi.org/10.1590/198053146449

Feist, G. (2019). Creativity and the Big Two model of personality: Plasticity and stability. Current Opinion in Behavioral Sciences, 1(27), 31-35. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2018.07.005

García, N., Piassa, A., & Ribeiro, M. (2020). Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia. Scielo, 1(46). https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300151

González, G., & Deal, J. (2019). Using a creativity framework to promote teacher learning in lesson study. Thinking skills and creativity, 1(32), 114-128. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.05.002

Graham, C., & Massyn, L. (2019). Interaction equivalency theorem: Towards interaction support of non-traditional doctoral students. International Journal of Doctoral Studies, 1(14), 1-187. https://doi.org/https://doi.org/10.28945/4238

Heljakka, K. (2023). Building playful resilience in higher education: Learning by doing and doing by playing. Educational Psychology. https://doi.org/https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1071552

Hernández, W., & Esquivel, F. (2021). Psoriasis:: Revisión bibliográfica. . Revista Ciencia y Salud Integrando Conocimientos, 5(3), 1-52. https://doi.org/https://doi.org/10.34192/cienciaysalud.v5i3.305

Houge, S., & Hodge, K. (2020). Adventure recreation and subjective well-being: A conceptual framework. Leisure Studies, 39(1), 26-40. https://doi.org/ https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1577478

Howe, H., Hobson, C., Waters, C, & van, S. (2023). Emotional and socio-cognitive processing in young children with symptoms of anxiety. European Child & Adolescent Psychiatry, 32(10), 2077-2088. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s00787-022-02050-2

Jørgensen, H., Schrøder, V., & Skovbjerg, H. (2023). Playful learning, space and materiality: An integrative literature review. Scandinavian Journal of Educational Research, 67(3), 419-432. https://doi.org/ https://doi.org/10.1080/00313831.2021.2021443

Konok, V., Liszkai, K., Bunford, N., Ferdinandy, B., Jurányi, Z., Ujfalussy, D., & Miklósi, A. (2021). Mobile use induces local attentional precedence and is associated with limited socio-cognitive skills in preschoolers. Computers in Human Behavior, 1(20), 10-58. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106758

Lane, R., & Smith, R. (2021). Levels of emotional awareness: theory and measurement of a socio-emotional skill. Journal of Intelligence, 9(3), 1-42. https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jintelligence9030042

Loor, E. (2022). Técnicas lúdicas innovadoras de aprendizaje en estudiantes con síndrome de Down. Revista De Estudios Contemporáneos Del Sur Global,, 3(9), 21-32. Obtenido de https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.132

Maila, V., Figueroa, H., Pérez, E., & Cedeño, J. (2020). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. Cátedra, 3(1), 59-74. https://doi.org/https://doi.org/10.29166/10.29166/catedra.v3i1.1966

Manzano, A., Ortiz, A., Rodríguez, J., & Aguilar, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. Rev. Espac, 1(43), 29-45. https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03

Mirski, R., & Gut, A. (2020). Action-based versus cognitivist perspectives on socio-cognitive development: Culture, language and social experience within the two paradigms. Synthese, 197(12), 5511-5537. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11229-018-01976-y

Nanne, I., Stone, R., Vijil, J., Spier, E., & Andrade, P. (2022). Educación de la primera infancia y lectoescritura emergente en Centroamérica y República Dominicana. Revista Espiga, 21(43), 3-25. https://doi.org/https://doi.org/10.22458/re.v21i43.4139

Noy, M., & Jaimes, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. Revista Digital: Actividad Física Y deporte, 5(2), 40–57. Obtenido de https://doi.org/10.31910/rdafd.v5.n2.2019.1253

Patiño, D., Álvarez, M., & Erazo, J. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. CIENCIAMATRIA, 6(3), 408-427. https://doi.org/https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.408

Peña, M. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. Revista Scientific, 5(17), 143-163. https://doi.org/ https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163

Quintanilla, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. Revista de Educación, 2(6), 143-157. https://doi.org/https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261

Saavedra, C., & Quintero, N. (2021). "Planeando las compras en PartesYa": una actividad lúdica para estudiar el MRP. I+ D REVISTA DE INVESTIGACIONES, 16(1), 53-61. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33304/revinv.v16n1-2021005.

Salesa, D., & Cerdà, A. (2020). Soil erosion on mountain trails as a consequence of recreational activities. A comprehensive review of the scientific literature. Journal of Environmental Management, 2(71), 11-90. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2020.110990

Trautmann, S., Wittgens, C., Muehlhan, M., & Kanske, P. (2022). The role of socio-affective and socio-cognitive mechanisms in the processing of witnessed traumatic events. Frontiers in Psychiatry, 1(13), 3-20. https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.830218

Tushar, W., Saha, T., Yuen, C., Morstyn, T., McCulloch, M., Poor, H., & Wood, K. (2019). A motivational game-theoretic approach for peer-to-peer energy trading in the smart grid. Applied energy, 2(43), 10-20. Obtenido de https://doi.org/10.1016/j.apenergy.2019.03.111

Vásquez, G., & Azahuanche, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 1(11), 1-805. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8103289

Vasquez, L., & Constain, V. (2022). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. Revista Unimar, 40(1), 54-75. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8776289

Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., & Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 5(18), 502-514. Obtenido de https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191

Walia, C. (2019). A dynamic definition of creativity. Creativity Research Journal, 31(3), 237-247. https://doi.org/ https://doi.org/10.1080/10400419.2019.1641787

Yacelga, A., & Flores, P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. Uniandes Episteme. Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación., 7(3), 422-436. https://doi.org/https://dx.doi.org/10.18381/ap.v9n2.993.