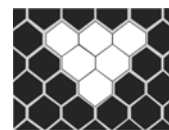




**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE MIRANDA  
JOSÉ MANUEL SISO MARTÍNEZ  
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
SUBPROGRAMA: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN: ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**



**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS, UNA ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS  
CAPACIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5TO “A”**

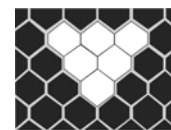
Autora: Mariángela García

Tutora: María José Vieira

La Urbina, febrero de 2013



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR  
INSTITUTO PEDAGÓGICO DE MIRANDA  
JOSÉ MANUEL SISO MARTÍNEZ  
SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
SUBPROGRAMA: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN: ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**



**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS, UNA ESTRATEGIA PARA MEJORAR LAS  
CAPACIDADES COGNITIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5TO “A”**

Autora: Mariángela García  
Tutora: María José Vieira  
Fecha: Febrero 2013

**RESUMEN**

El objetivo general de la presente investigación es proponer Actividades Lúdicas como estrategias para mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado sección “A”. Para el logro de los objetivos propuestos, la investigación se enmarcará en el enfoque cualitativo, desde la perspectiva de la Investigación-acción de carácter descriptiva e interpretativa. Los sujetos de la investigación lo conformarán los estudiantes y docentes pertenecientes al 5to grado. Por su parte, las técnicas e instrumentos que aportarán información a la investigación, serán las siguientes: a) la observación participativa sustentada en un guión de observación; b) la entrevista bajo la orientación de un guión de entrevista; c) las notas de campos recopiladas en el cuaderno de notas; y d) el cuestionario para evidenciar a través de los estudiantes, la aplicabilidad de las actividades lúdicas. De igual forma, la investigación se sustentará con el aporte de diversas teorías como las siguientes: la teoría cognitiva de Jean Piaget, la teoría de la escuela nueva de Roger Cousinet, la teoría lúdica de Jhon Nash, y el aprendizaje significativo de Ausubel. La investigación se llevará a cabo en la U.E.M José Antonio Calcaño, ubicada en la avenida principal de Turumo el cual posee una matrícula de 445 estudiantes distribuidos en ambos turnos, siendo 70 de ellos estudiantes de 5to grado. Finalmente, se aspira que la investigación arroje soluciones a la problemática encontrada respecto a las estrategias instruccionales, en las que se proponen las actividades lúdicas como estrategias para mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado sección “A”.

**Descriptores:** estrategias, actividades lúdicas, capacidades cognitivas, educación primaria.

## SECCIÓN I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación en Venezuela requiere la participación activa de todos los entes involucrados, que de una u otra manera protagonizan el proceso de formación que induce la enseñanza y el aprendizaje. Dicho de otra manera, la calidad o no de la educación, es evidenciada a través de la participación del docente y de los estudiantes. Por ello, el sistema educativo podría propiciarla cobertura profesional que actualmente el país requiere, para disminuir así el déficit escolar que aborda a gran parte de las escuelas venezolanas. Indudablemente, el docente es quien debe impulsar en sus estudiantes, el deseo de superación ante diversas situaciones. Es allí donde entra en juego, el diseño instruccional propuesto por los docentes. Sin embargo, el déficit escolar de algunos estudiantes, es arraigado de la predisposición que sienten ante el estilo de enseñanza deductiva impuesta por el docente. Todos los supuestos anteriormente descritos, serán sustentados por las aportaciones de diversos autores. En primer lugar, la UNESCO (citada por Blanco 2011) dio a conocer que:

Existen diversas interpretaciones e implicaciones del hecho educativo, que han sido el producto de las distintas corrientes del pensamiento humano. Desde hace más de 30 años se vienen presentado críticas a los modelos educativos imperantes, para lo cual se proponen abordajes distintos a las predominantes prácticas ortodoxas ya existentes, cuyos objetivos estuviesen direccionados al desarrollo cognitivo, valores, actitudes y competencias, lo que permitiría así, finalidades de calidad educativa (p.4).

Considerando la cita antes descrita, se puede aportar que la educación va más allá del conocimiento de las diversas áreas, esto implica, que la misma está presente en el ser de la persona; es decir, en sus acciones, actitudes e inclusive en el sentimiento de ésta. Por tal motivo, debería cumplir con el requerimiento que exige un ser integral. Adquirir una educación, no es solo pasar de grado, desprende un concepto bien

prominente más allá de obtener un literal que indica que el estudiante ha sido promovido, es esforzarse cognitivamente para que lo aprendido sea intelectualmente asimilado y contextualizado al entorno que le rodea. Ahora bien, los diseños instruccionales deben fundamentalmente promover una enseñanza inductiva más que la deductiva, pues la primera activa el aprendizaje y propicia el descubrimiento por medio del razonamiento, pero la deductiva inhibe la participación activa de los estudiantes. Sin embargo, pareciese ser el método más utilizado en la enseñanza.

Según Alfonso (2006), “la educación es un proceso complejo que debería caracterizarse por su dinamismo; sin embargo, está siendo tradicionalista porque los docentes no se están atreviendo a planificar diferente” (p. 203). Con base a lo anteriormente planteado, los docentes no están tomando en cuenta los intereses del grupo, sino que están planificando desde sus propios intereses; además, la mayoría de los estudiantes pareciesen estar acostumbrados a seguir el ritmo de enseñanza del docente. Lo importante es que no son todos los estudiantes que están dispuestos a aceptar los modelos de clases tradicionales, sino que la otra parte de ellos exigen según sus intereses y necesidades un modelo más activo para el desarrollo de los contenidos. El autor, alega que se sigue manteniendo un estilo tradicional de enseñanza, una enseñanza deductiva donde el docente es el mayor protagonista.

Desde una perspectiva más amplia, y con el objetivo de mencionar diversos aspectos que repercuten en la educación, surge la necesidad de citar a Blandón (2009) el cual expresa que:

El sistema educativo vigente se ajusta, en términos generales, a la concepción peculiar de una sociedad de características muy distintas de las actuales. En realidad, su estructura y organización no ha evolucionado en la dirección ni a la velocidad necesaria... Esa concepción no ha favorecido la integración armónica que debe caracterizar a un sistema educativo nacional, ni ha tenido en cuenta que la educación es un proceso continuo y que el sistema escolar constituye una unidad funcional en la que todo está en todo, en el sentido de que cualquier mérito o deficiencia de un nivel educativo repercute en los demás.

En ese sentido, la evolución académica- profesional de los estudiantes dependerá de la eficiencia o deficiencia que presente el sistema educativo actual; por lo tanto, los docentes son un recurso necesario en la formación de los estudiantes donde se espera que los resultados sean los más oportunos en cuanto al desempeño cognitivo de éstos, donde sean capaces de reconocer, identificar, describir e interpretar conceptos; así como, aplicarlos a una situación real basados en la reflexión a través del uso consciente de distintas estrategias de solución. Por ello, el sistema educativo debe poseer un conglomerado de elementos que enaltezcan a la educación como uno de los procesos más complejos en cuanto a formación se refiere. Entre ellos, la disposición del docente al enseñar y del estudiante al aprender, creatividad al desarrollar las clases, promoción de saberes a través de las actividades lúdicas y reflexión exhaustiva entre los entes involucrados en el proceso escolar.

De igual forma, Blandón (2009) expuso que:

Los sistemas educativos de mejores desempeños en el mundo, según los últimos estudios exhiben tres atributos en común: a) alto desempeño: establece las altas expectativas de logro de aprendizaje en los actores de mayor responsabilidad (alumnos, profesores, directores y supervisores); b) gran apoyo: proveen los recursos necesarios y construyen capacidades en dichos actores para asegurarse de que puedan alcanzar las expectativas de logro de los estudiantes, y c) incentivos sobre resultados: incluyen un programa de incentivos sujetos al desempeño, que premia las metas logradas y castiga el incumplimiento. Todo el sistema educativo descansa sobre mecanismos de rendición de cuentas.

Por eso, se espera que la educación esté inmersa en un sistema educativo donde el desempeño sea la consigna que la representa. En otras palabras, que el desempeño inicie desde el personal docente; para que éstos sean capaces de modelar en los demás actores, el desempeño individual que cada uno debería mostrar ante las diversas situaciones que se les presenten. Los estudios realizados por Blandón (2009) lo han llevado a concluir que:

El sistema educativo carece de esos atributos y está sumido en una profunda crisis que lo aleja de su misión fundamental...En el tema educativo da igual ser un buen profesor que un pésimo profesor.

Más que una afirmación, valdría la pena plantearse la siguiente interrogante ¿Da igual ser un buen profesor que un pésimo profesor? Es una pregunta que invita al análisis de respuesta que sin duda alguna, pudiese ser respondida tácitamente a través del desempeño cognitivo de los estudiantes; de lo contrario, el empirismo de cada quien puede contribuir al raciocinio de respuestas de la comparación antes propuesta. La calidad del desempeño docente, constituye un eslabón de discusión y análisis en el ámbito escolar, y a su vez, en las políticas educativas que dan a conocer fallas del sistema pero que no aportan la calidad de sus docentes. En ese sentido, sería conveniente promocionar programas y estrategias que aborden las deficiencias docentes en pro de no seguir transmitiendo a los estudiantes esas fallas. Entonces, bajo esta premisa, se refuta la expresión da igual ser un buen profesor que un pésimo profesor, pues el norte de la educación, debe ir dirigido a formar docentes competentes que formen a estudiantes competentes para la vida.

Blandón (2009) concluye que “la calidad de nuestra educación es pésima y no está a tono con el desarrollo del país. El país necesita profundas reformas al sistema educativo para entrar en el camino de una educación que compita a escala mundial...” hacia allá debe estar orientado el objetivo del sistema educativo, donde se impulse una educación competente en la que los actores directamente involucrados, se beneficien satisfactoriamente en cuanto a los roles que desempeñe cada uno. En otras palabras, que el docente beneficie su enseñanza y los estudiantes fortalezcan su aprendizaje.

Martuz mencionaba un aspecto, el cual va vinculado a los objetivos de estudio. El autor expresa que el docente debe guiar a los estudiantes a alcanzar objetivos de aprendizajes. En pro del alcance de los objetivos de aprendizaje, el Currículo Básico Nacional (1997) en uno de sus apartados describe los contenidos que deben desarrollarse en el aula. De igual forma, expresa que los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales abarcan el saber qué, saber cómo y el saber hacer, que a su vez, se relacionan con los tipos de capacidades: cognitivas- intelectuales, cognitivas-motrices y cognitivas-afectivas (p.68).

En efecto, la presente investigación va orientada sobre las bases de las actividades lúdicas para en cierto modo, mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado sección “A” y a su vez afianzar el conocimiento en cada uno de los que conforman el grado antes referido. Aunque el objetivo principal sea mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes, se pondrá en evidencia a través de la implementación de las actividades lúdicas, que éstas también pueden propiciar las capacidades cognitivas que menciona el Currículo Básico Nacional, entre ellas las motrices que a su vez afianza la motricidad fina y gruesa; como las afectivas a través de la motivación que conlleva una actividad lúdica.

Colombia está vivenciando una situación al presentar gran déficit en cuanto al rendimiento académico de los estudiantes, observando que éstos poseen intereses adversos al aprendizaje (Montrial 2007). Basándose en las evidencias, Montrial comparte lo siguiente “desde el punto de vista psicológico, los individuos cuando van a aprender algo, deben centrar su atención en lo que están aprendiendo e ignorar otros estímulos a su alrededor que afecten la concentración” en consecuencia, si el estudiante no se siente atraído por el contenido que se le esté impartiendo en clases, difícilmente éste pondrá su atención en el mismo. El profesor W. Contreras considera que el estudiante decide qué, cómo y cuándo desea aprender (comunicación personal, noviembre 24, 2012) ciertamente, el estudiante es quién decide qué aprender, cómo aprender y cuándo hacerlo; sin embargo, el docente debe propiciar estrategias que favorezcan su enseñanza al mismo tiempo que produzcan aprendizajes en sus estudiantes.

Partiendo de los supuestos anteriores, y mencionando nuevamente a Venezuela, ésta también ha sufrido cambios drásticos a nivel educativo, muchos estudiantes están egresando mal preparados e inclusive con muchísimas deficiencias cognitivas (García 2009). Según García y Blandón (2009) “una de las características básicas del aprendizaje es la promoción de cambios duraderos” no solo que sean duraderos, sino efectivos al contexto diario de los estudiantes. De igual forma, García (2009) considera que “en el estado Miranda se están evidenciando dificultades en las actividades propuestas por los docentes”. La curiosidad del autor, lo llevó a detectar

el por qué gran parte de los docentes del estado Miranda les cuesta elaborar sus diseños instruccionales, llegando a la hipótesis de que “la falta de actualización a nivel de planificación es la limitante de los docentes para producir grandes estrategias...” Por su parte, es de considerar que los resultados anteriores revelan que la educación se moderniza y los docentes se acostumbran al método tradicional; por lo tanto, el nivel de actualización que deberían tener los docentes es muy alto, para que constantemente enfrenten con firmeza las situaciones que se le presenten tanto en el aula como en el contexto donde se desenvuelven.

El tema educativo también está repercutiendo en el Distrito Capital. Por ello, Borges (2010) expresa:

...si las clases fuesen divertidas, los estudiantes no faltarán a ninguna. Si el docente fuese dinámico, el estudiante aprenderá de él. Si el docente permitiera que los estudiantes formaran parte de las planificaciones, éstas fuesen diferentes. Si los contenidos estuviesen bien diseñados, los estudiantes adquirirían conocimientos significativos (p.23).

Entonces, bajo el déficit instruccional que presentan los docentes en sus estrategias, según las aportaciones de los autores, éste debería darle a las estrategias el valor e importancia que se merecen, ya que de ellas depende el aprendizaje de los estudiantes. Ahora bien, es importante considerar que dentro de la formación docente es necesario que los futuros profesionales de la docencia sean capaces de manejar metodologías didácticas para establecer puentes cognitivos, entre el conocimiento y los intereses de los estudiantes, ya que esto se logrará aplicando estrategias de enseñanza que faciliten la praxis educativa. Dicho de otra forma, los futuros docentes deben elaborar estrategias que vayan en función del contenido curricular a desarrollar, adecuadas al nivel cognitivo de los estudiantes y ajustadas al ambiente en que se desenvuelve el proceso didáctico, puesto que si el docente no considera a los estudiantes de manera holística al momento de aplicar estrategias didácticas, el aprendizaje y la práctica educativa no alcanzarían el éxito deseado.

Se presume que una de las estrategias a ser aplicadas para establecer puentes cognitivos en los estudiantes, pudiesen ser las actividades lúdicas, que de una u otra manera favorecerían la enseñanza del docente al mismo tiempo que los estudiantes



irán aprendiendo aménamente. Bajo este supuesto, se propondrán a las actividades lúdicas como estrategias para mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado, considerando que éstos ya poseen un nivel cognitivo apto a su nivel etario, que requiere de un fortalecimiento en pro del afianzamiento de los contenidos a largo plazo.

La Rosa (citado por Isturiz, 2007) expresa:

La actividad lúdica de los niños en los espacios educativos constituye un ejercicio que facilita la construcción de aprendizajes básicos y complejos debido a la activación de los procesos cognitivos y de inteligencia emocional; además desarrolla la creatividad, la competencia intelectual, fortaleza emocional, estabilidad y sentimiento de placer (p. 104).

Teóricamente se mantiene que las actividades lúdicas permiten el desarrollo de habilidades, capacidades y reforzamiento e inclusive verificar la cantidad y calidad de los aprendizajes obtenidos en los estudiantes. La intención no es aplicar las actividades lúdicas aisladamente; sino involucrar todos los procesos cognitivos necesarios que contribuyan al mejoramiento de las capacidades cognitivas presente en los estudiantes. La interpretación de la información anteriormente expuesta, lleva a la reflexión de que, las actividades lúdicas propician el desarrollo de procesos cognitivos tanto básicos como de alto nivel, es por ello, que éstas deben ser consideradas como estrategias en los espacios aulicos.

Siguiendo el mismo orden de ideas ante el tema de la educación, algunas de las escuelas del Distrito Capital se han visto afectadas por resultados no propicios al desempeño docente, que en cierto modo, repercuten en el desempeño estudiantil (García, 2009). En todo caso la U.E.M José Antonio Calcaño está exenta de la realidad, gran índice de los docentes no diseñan estrategias instruccionales que vayan más allá de la estática de los estudiantes en el aula. Estas debilidades han sido evidenciadas en el desarrollo de los proyectos de aulas; así como en las secuencias didácticas que acompañan al mismo. Desde uno de los ambientes aulicos pertenecientes a la escuela antes nombrada, se puede evidenciar que estudiantes del 5to grado sección “A” presentan características divergentes en cuanto a su proceso cognitivo, produciendo así, una incidencia directa en los procesos de enseñanza y

aprendizaje. Basándose en la evidencia, la investigadora a conocer su postura por medio de la siguiente frase, es indudable que los procesos de enseñanza y aprendizaje requieren de los mejores esfuerzos por parte de sus protagonistas; en otras palabras, de los docentes y estudiantes. Pareciese que el mundo está avanzando más rápido que los conocimientos que están adquiriendo los estudiantes y más rápido aún, que los conocimientos del docente respecto a las diversas estrategias planteadas en el diseño instruccional.

Ampliando la perspectiva, la investigadora invita a realizar diagnósticos que determinen cuáles son las necesidades e intereses de los estudiantes para así ser tomados en cuenta en el desarrollo de la clase. Las vivencias de ésta la han llevado a detectar que los estudiantes de 5to grado sección “A” están mostrando rechazo o apatía respecto a la modalidad de enseñanza impartida en el aula. Por tal motivo, se habla de un fracaso escolar, un fracaso en el que el estudiante tiene dificultades cognitivas, donde sus rendimientos en el aprendizaje están por debajo de sus capacidades intelectuales. La idea antes propuesta, es sustentada por las aportaciones del pedagogo García (1998) al decir “el estudiante que finaliza una determinada etapa en la escuela con calificaciones no satisfactorias, es un niño que ha fracasado”. Bajo esta premisa, se tiene la hipótesis de que los estudiantes de 5to grado sección “A”, han fracasado en varias oportunidades ya que las notas obtenidas han estado por debajo de lo esperado. Es por ello, la necesidad de proponer diversas actividades lúdicas como estrategias para mejorar las capacidades cognitivas de cada uno de los estudiantes. En ese sentido, la autora del presente trabajo plantea el siguiente cuestionamiento: muchas veces el aprendizaje no depende ni del conocimiento a enseñar, ni de la capacidad intelectual del estudiante, sino del interés que le despierte al estudiante la disposición de querer aprender a través de las estrategias propuestas por el docente, en esta oportunidad, llamadas actividades lúdicas.

Se evidencia entonces que las estrategias impartidas en clases, no están atrayendo totalmente la atención de los estudiantes de 5to grado, los mismos se dispersan y distraen en la jornada escolar, o lo que resulta más inédito, muestran la apatía que sienten con respecto a las actividades propuestas por el docente. Es de interés mencionar que la

dispersión, distracción y apatía manifestada por los estudiantes, han sido evidenciadas por la investigadora a través de la observación directa del grupo, quién además es la docente responsable de éste. En su defecto, no están adquiriendo las competencias precisas e idóneas que evidencien que se ha adquirido un aprendizaje totalmente. Por eso, la investigadora presume que se deben prevenir las situaciones de fracaso, y no olvidar que no es exclusivamente un problema de los estudiantes; la responsabilidad es y debe ser compartida por todos los implicados en el proceso formativo de éstos. Es un trabajo que debe ser asumido con seriedad y rigurosidad por todos ellos para la total evidencia de resultados cognitivos satisfactorios.

Dentro de este marco de ideas, es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser excluido del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo afectivo de y para el trabajo áulico. Por tal motivo, lo lúdico no se limita tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del ámbito educativo. En este sentido, el docente debe desarrollar actividades lúdicas como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral de los estudiantes (Torres 2004). Todo ello con la finalidad de enseñar técnicas para que los estudiantes obtengan un pensamiento crítico ante los contenidos desarrollados y enseñarlos a ir más allá de lo que aprendieron. Entonces, el aprendizaje creativo de una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.

No obstante, las actividades lúdicas pueden despertar en los estudiantes de 5to grado sección “A” el interés hacia las áreas o asignaturas, ya que permiten captar la atención de las mismas y desarrollar potencialidades a nivel cognitivo. Sobre la base de los aspectos antes expuestos, se puede agregar que los estudiantes de 5to grado sección “A” presentan un bajo nivel cognitivo debido a la dificultad que presentan al analizar una situación planteada, al interpretar una lectura, al seguir instrucciones, al resolver un problema e inclusive al inferir sobre algo; posiblemente porque carecen de las herramientas y habilidades necesarias para procesar la información desarrollada en cada una de las áreas del conocimiento. Sin embargo, las debilidades son aún más

notorias en el área de Lengua y Matemática. Es evidente a través de las pruebas diagnósticas facilitadas por la docente y psicopedagoga de la escuela, que el grupo presenta fallas cognitivas en cuanto a la capacidad de pensar y desenvolverse lógicamente ante las situaciones del contexto que los rodea.

Lo antes expuesto, ha sido arrojado en las pruebas exploratorias asignadas por la Alcaldía de sucre, la cual debe ser implementada al final de un grado e inicio de otro; los resultados de las pruebas reposan en una escala de estimación. El instrumento es dividido en dos áreas del conocimiento (Lengua y Matemática), que a su vez son divididas y subdivididas en actividades propias de cada una. Éste posee tres criterios de observación, C que significa Consolidado; EP para decir que está en proceso y NA para designar que no se ha adquirido el conocimiento. Sin embargo, la investigadora refuta el criterio na porque sostiene que los estudiantes por lo general adquieren algo de lo que se espera, se adquiera completamente. Finalmente, se hará del conocimiento del lector, la comparación entre los resultados de la prueba exploratoria aplicada a los estudiantes al culminar el 4to grado y al iniciarse en el grado superior inmediato.

**Cuadro 1**

<b>LENGUA</b>					
<b>Escritura</b>				<b>Lectura</b>	
<i>Grado</i>	<i>Dictado</i>	<i>Redacción</i>	<i>Análisis de oraciones</i>	<i>Tipo</i>	<i>Comprensión</i>
4to	consolidado	En proceso	En proceso	Alfabética expresiva	En proceso
5to	En proceso	No adquirida	No adquirida	Alfabética	No adquirida
<b>MATEMÁTICA</b>					
<b>Cálculo</b>					
<i>Grado</i>	<i>Escritura de cantidades en letras</i>	<i>Escritura de cantidades en números</i>	<i>Relación entre números</i>	<i>Cartel de valores</i>	<i>Problemas</i>
4to	consolidado	consolidado	consolidado	consolidado	En proceso
5to	En proceso	No adquirido	En proceso	No adquirido	No adquirido

**Nota:** resultados arrojados en la prueba diagnóstica aplicada al final del periodo escolar 2011-2012 y al inicio del periodo 2012-2013.

**Fuente:** Autora 2013

En base a los resultados antes expuestos, surge así la necesidad de la investigadora de proponer actividades lúdicas que favorezcan la enseñanza del docente al momento de impartir sus clases, y a su vez afianzar los aprendizajes en los

estudiantes; por este motivo, la investigación se ha centrado en proponer actividades lúdicas como estrategias para mejorar las capacidades intelectuales de los estudiantes de 5to grado Sección “A” en pro de la obtención de mejores resultados a nivel cognitivo.

En atención a la problemática planteada, la investigadora formula las siguientes interrogantes:

¿Cuáles estrategias aplican los docentes de 5to grado en el desarrollo de los contenidos académicos para mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes?

¿Cuáles actividades lúdicas pudiesen ser aplicadas en el ambiente aúlico para mejorar las capacidades cognitivas e incrementar el interés académico en los estudiantes de 5to grado?

¿Cómo contribuirá la aplicación de las actividades lúdicas a mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Diseñar Actividades Lúdicas como estrategias para mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado sección “A”.

### **Objetivos Específicos**

1. Diagnosticar las diversas actividades lúdicas que ayuden a mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado sección “A”
2. Diseñar las estrategias Instruccionales según las actividades lúdicas diagnosticadas que ayuden a mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado sección “A”

3. Implementar la propuesta de actividades lúdicas para observar la funcionalidad que arrojan en cuanto a la mejora de las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado sección “A”

4. Analizar los resultados en cuanto a las actividades lúdicas y la mejora de las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado sección “A”

### **Justificación de la Investigación**

La formación académica de los estudiantes, se ha considerado una labor ejercida por los profesionales de la docencia. En otras palabras, los docentes son los responsables de formar integralmente a cada uno de los estudiantes que forman parte del proceso educativo, y así puedan obtener las herramientas necesarias para su desenvolvimiento en la sociedad. Por tal motivo, el desarrollo integral debe abordar diversos aspectos como: personal, cognitivo, conductual, afectivo, entre otros, todo ello, apoyado en un diseño instruccional bien correlacionado con las diversas áreas del conocimiento que se imparten en los espacios aúlicos. Las estrategias instruccionales forman parte del proceso de enseñanza que conduce el docente, captando y manteniendo la atención del estudiante para guiarlos a alcanzar objetivos concretos. En cuanto al aprendizaje, responde al ritmo de cada individuo impulsando la intervención pedagógica del profesorado, mediante el cual los estudiantes construyen y asimilan nuevos conocimientos y significados (Alfonzo, 2006, p.56).

Es de considerar, que las estrategias instruccionales son necesarias para llevar a cabo la enseñanza a los estudiantes. Por tal motivo, los diseños deben ser bastantes dinámicos que logren atrapar la atención e impulsar la motivación del grupo. Considerando lo antes expuesto, es importante mencionar que la siguiente investigación surgió por la inquietud y preocupación de la investigadora en aportar posibles soluciones a la problemática observada, diseñando estrategias lúdicas para mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado, con la intención de afianzar el conocimiento en el grupo antes mencionado. Además, la investigación le permitirá al docente planificar estrategias que den apertura al binomio

Disfrute-Aprendizaje. Del mismo modo, a la creación de un ambiente afectivo, efectivo y ameno que de una u otra manera, enriquezcan la enseñanza y el aprendizaje.

Seguidamente, la investigación favorecerá a la institución, ya que, las estrategias instruccionales serán aplicadas en ese espacio, considerándolo como el contexto directo y vinculante entre las estrategias propuestas y los estudiantes en estudio. No obstante, enriquecerá epistemológicamente a la investigadora, porque tendrá la oportunidad de ser ente fundamental en la propuesta de soluciones para así abordar la problemática existente. De igual forma, aportará sus opiniones y criterios válidos con respecto a las aportaciones de otros autores y/o teóricos. También se sensibilizará ante lo observado en la realidad que le rodea, pasando así, a formar parte directa del problema, considerando a las actividades lúdicas como el abanico de soluciones para el favorecimiento del aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte, los estudiantes tendrán la gratificación de ser mejores personas dentro y fuera del ámbito escolar, ya que, las actividades lúdicas les ayudará a mejorar sus capacidades cognitivas que indiscutiblemente, los hará personas críticas capaces de desenvolverse en otros escenarios, en una forma reflexiva y razonada con respecto a sus actuaciones y opiniones.

Todo lo expuesto, se soporta en la base del pensamiento de Piaget (1948):

El funcionamiento intelectual, en su aspecto dinámico, se manifiesta en las funciones de asimilación y la acomodación; funciones básicas que dan como resultado la adaptación, las cuales, junto a la organización de experiencias adquiridas y la interiorización constituyen los procesos básicos del cambio.

Finalmente, la investigadora revestirá un contraste entre la teoría y la práctica a los futuros colegas cursantes de la Maestría en Educación que sientan el interés de indagar, diseñar y aplicar actividades lúdicas como estrategias en el abordaje de una problemática igual o similar a la ya antes descrita. Así mismo, el pensamiento creativo como fuente de solución a través de las estrategias que serán diseñadas por la investigadora al logro de los objetivos propuestos en el Capítulo I.

## **SECCIÓN II**

### **MARCO REFERENCIAL**

A continuación, se darán a conocer los fundamentos teóricos que servirán de base a la presente investigación. En otras palabras, comprende los antecedentes el cual mantienen vinculación con las actividades lúdicas que de una u otra forma, se relacionan con el estudio. Del mismo modo, Las teorías y basamentos conceptuales que orientarán a la investigación.

#### **Antecedentes de la Investigación**

En primer lugar, se examinó el trabajo de investigación de Gómez (2006) titulado “Diseño Instruccional para la comprensión de lengua y matemática”. El trabajo tuvo como finalidad diseñar estrategias instruccionales para la comprensión de lengua y matemática a estudiantes de bachillerato. Éste fue desarrollado bajo la modalidad de un proyecto factible, arrojando el mismo, las siguientes conclusiones: los estudiantes muestran debilidad en la comprensión lectora de textos, así como en la realización de cálculos mentales y solución de problemas matemáticos. La mayoría de los estudiantes se jubilan de clases, debido a la falta de comprensión en los contenidos de las áreas antes mencionadas.

Seguidamente, se observó la investigación de Marrón (2006) que lleva por título “Estrategias Instruccionales, un beneficio docente”. Su objetivo primordial fue diseñar una propuesta instruccional para orientar las clases de docentes de educación primaria. El trabajo fue desarrollado bajo el marco de proyecto factible y sustentado por la investigación de campo. Entre las conclusiones aportadas indica que la mayoría de los docentes de educación primaria, muestran debilidad en cuanto a sus diseños instruccionales. Las actividades planificadas, resultan aburridas para los estudiantes



de educación primaria. Además, los docentes no saben planificar ya que no han sido orientados en cuanto a la misma.

Posteriormente, campos (2007) realizó una investigación de tipo documental y luego decidió convertirla en una investigación de campo. La misma tenía por nombre “Estrategias instruccionales que orienten los diseños instruccionales de docentes en educación primaria”. Su objetivo consistía en diseñar estrategias instruccionales que orientaran los diseños instruccionales de docentes de educación básica. Sus principales conclusiones son las siguientes: los docentes están renuentes a producir el cambio en cuanto a sus diseños instruccionales ya que seguirán trabajando según el modelo tradicional. Además, los diseños instruccionales presentan debilidad con respecto a la ejecución del mismo.

Considerando las investigaciones antes descritas, es necesario mencionar que éstas han sido revisadas con la intención de observar los diseños instruccionales propuestos en las mismas, para así guiar los diseños de la investigación actualmente desarrollada el cual posee fines benéficos en las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado. Así mismo, porque las conclusiones arrojadas se vinculan directamente con las situaciones evidenciadas en los estudiantes ya mencionados, sobre todo en las debilidades cognitivas que presentan y la resistencia que se está produciendo en los espacios aúlicos respecto a los modelos tradicionales de enseñanza.

Del mismo modo, Solís (2008) hizo una investigación planteada en una óptica distinta a las anteriores. El autor sintió la necesidad de trabajar con las estrategias lúdicas. Por tal motivo, tituló su investigación “Las estrategias lúdicas en la educación primaria” con la intención de verificar si las estrategias lúdicas cumplían el rol de promover aprendizajes en los estudiantes de educación primaria. Los resultados ponen de manifiesto que estudiantes de educación primaria aprenden mientras se divierten. La participación en las actividades es más activa y espontánea. El juego es una de las necesidades o prioridades de los estudiantes más pequeños. Es importante resaltar que el autor realizó una investigación de campo de carácter descriptivo para así recaudar datos de la realidad; realizó una observación participativa y utilizó el diario del docente y alumno para recaudar información.

Posteriormente, Vantus (2008) se especializó en realizar una investigación de campo de tipo descriptiva para verificar cuáles docentes del instituto Autónomo de Cali, incluían en sus diseños instruccionales las actividades lúdicas que produjeran aprendizajes en estudiantes de educación primaria. La misma tuvo como título “Actividades lúdicas, esqueleto del diseño instruccional”. Ante la investigación, surgieron las siguientes conclusiones: solo (3) tres docentes de un total de doce (12), incluyen las actividades lúdicas en sus diseños instruccionales. Los diseños con actividades lúdicas producen más aprendizaje en los estudiantes. Los resultados fueron evidenciados a través de dos cuestionarios, uno dirigido a los docentes y el otro a los estudiantes. Así como la observación participativa.

Finalmente, considerando los aportes de las dos (2) últimas investigaciones, es necesario acotar que las mismas se relacionan con la presente investigación porque demuestran que las actividades lúdicas enriquecen los diseños instruccionales de los docentes para producir cambios significativos en el aprendizaje y capacidades cognitivas de los estudiantes de educación primaria. De igual forma, por el tipo de metodología que aplican el cual se enmarcan en la investigación de campo; siendo ésta, la metodología propuesta para la actual investigación que lleva como objetivo general Proponer Actividades Lúdicas como estrategias para mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado sección “A”.

### **Bases Teóricas de la Investigación**

La investigación se verá sustentada por los postulados de la Teoría Cognitiva de Jean Piaget, la Teoría de la Escuela Nueva de Roger Cousinet, la Teoría Lúdica de Jhon Nash y la teoría significativa de Ausubel, las cuales, serán descritas minuciosamente para destacar los aspectos más relevantes de las mismas.

#### **Teoría Cognitiva de Jean Piaget (1948)**

La teoría cognitiva, tuvo mayor auge en la segunda mitad del siglo XX. El desarrollo actual, cada vez más creciente de la psicología cognitiva, revela la vigencia

que ha mantenido la misma. El precursor vincula la cognición con el desarrollo mental del niño. Por ello, considera al desarrollo mental como el proceso de progresiva equilibración. Para comprender su teoría, es necesario analizar dos conceptos básicos en su teoría; éstos son: la estructura y las funciones.

Las estructuras las consideró como las propiedades organizativas de la inteligencia, creadas a través del funcionamiento. La función para Piaget es un proceso activo, organizado, de asimilación de lo nuevo a lo viejo, y de acomodación de lo viejo a lo nuevo. El funcionamiento intelectual, en su aspecto dinámico, se manifiesta en las funciones de asimilación y acomodación. Ellas son funciones básicas que dan como resultado la adaptación, las cuales, junto con la organización de experiencia adquirida (estructura) y la interiorización constituyen los procesos básicos del conocer. Cuando el niño utiliza algo del ambiente y lo incorpora modificando el objeto, se produce la asimilación; mientras que la acomodación se produce cuando las estructuras del organismo que actúan sobre el objeto son moldeadas y modificadas para incorporarlo.

Sin embargo, aunque la asimilación y acomodación se dan en todo proceso cognitivo, no siempre están equilibradas entre sí. La conducta se considera adaptada cuando se encuentran en equilibrio. Para Piaget la interiorización, otro concepto básico en su teoría, es la representación del mundo exterior mediante recuerdos, imágenes, lenguaje y símbolos. Finalmente, la teoría Piagetiana aún se ha mantenido vigente, porque constantemente el estudiante se encuentra en un proceso de aprendizaje que sin duda alguna, se vincula con el desarrollo cognitivo del mismo (Quintana 2009). Por tal motivo, la investigadora en su deseo de solucionar la problemática presente en el grupo de 5to grado sección “A”, problemática vinculada a las deficiencias cognitivas, propone las actividades lúdicas con la intención de favorecer los aprendizajes de éstos y a su vez formar a personas competentes en inteligencia y puesta en práctica de los contenidos abordados en clases.

## **Teoría de la Escuela Nueva de Roger Cousinet (1949)**

Roger Cousinet relacionó el trabajo libre en grupo, directamente con el término Escuela Activa o Escuela Nueva. La escuela que según Hernández (2011) hace falta en la actualidad y es la escuela que todo sector educativo desea. Ante esto, el teórico quiso dar a entender con su teoría, que se deben producir cambios notorios y enriquecedores en las escuelas. Por ejemplo: transformar la escuela pasiva a una escuela activa. Es por ello, la necesidad de crear estrategias lúdicas que favorezcan los saberes de los estudiantes a través de diversas actividades de disfrute y esparcimiento.

Cousinet relacionaba los ejemplos con que, si un estudiante es pasivo y triste, la educación a adquirir también presentará las mismas características. Por el contrario, si el estudiante se mantiene activo, la educación será activa, liberadora y constructiva, permitiendo así, el desarrollo de la autentica naturaleza del niño. Además, Roger Cousinet mencionaba que, el docente debe motivar en la escuela, la libertad del trabajo en grupo y lograr un ambiente que favorezca el florecimiento de todos los aspectos positivos. Así mismo, consideraba que las actividades lúdicas eran una forma de que los estudiantes se mantuviesen activos, divirtiéndose, aprendiendo y socializando con el resto del grupo. Por ello, hacía énfasis en que el juego podría generar en los estudiantes una libertad con responsabilidad y toma de iniciativas. Lo más significativo de la teoría de Cousinet está en la transformación de una escuela Pasiva a una escuela Activa, para permitir aspectos como los que a continuación se mencionarán: a) un aprendizaje activo y participativo centrado en los estudiantes, b) un sistema de evaluación flexible, c) una formación de valores y actitudes democráticas, d) una formación del docente más efectiva y práctica, y e) un nuevo rol del docente facilitador.

Finalmente, esta teoría mejor llamada Escuela Nueva o Escuela Activa, tiene como soporte la actividad del estudiante en distintos ámbitos tanto cognitivos, actitudinales, sociales y psicomotrices ya que son el principio del Aprender Haciendo

como contraposición a métodos de enseñanzas, basados en la transmisión expositiva del conocimiento y en su recepción por parte de los estudiantes

### **Teoría Lúdica en la Enseñanza y Aprendizaje de John Nash (1953)**

Según Nash la teoría lúdica es una rama de la matemática con aplicaciones a la economía, sociología, biología y psicología. Sin embargo, pudiese ser aplicado a la educación, ya que, permite que los contenidos o actividades sean desarrollados de una forma lúdica o dinámica que cubra las necesidades de los estudiantes, sobre todo de los más pequeños. Por otra parte, el teórico aportó que los juegos analizan la interacción entre individuos que toman decisiones en un marco de incentivos formalizados. Posteriormente, se consideró en la época del autor que la teoría de los juegos es una herramienta que ayuda a analizar problemas de optimización interactiva. Además, que tiene muchas aplicaciones en las ciencias sociales. Del mismo modo, se concluyó que la mayoría de las situaciones estudiadas por la teoría lúdica implican conflictos de intereses, estrategias y trampas (Nash 1953).

Tomando en cuenta lo antes mencionado, resulta bastante interesante mencionar los diversos aspectos que caracterizan la teoría de John Nash. Entre los aspectos se destacan los siguientes:

1. **Juego:** se denomina juego a la situación interactiva especificada por el conjunto de participantes, los posibles cursos de acción que puede seguir cada participante y el conjunto de utilidades que generan aprendizaje y diversión.

2. **Estrategia:** cuando un jugador tiene en cuenta las reacciones de otros jugadores para realizar su elección, se dice que el jugador tiene una estrategia. Para Nash, una estrategia es un plan de acciones completo que se lleva a cabo cuando se realiza el juego.

3. **Resultado de los juegos:** es una cierta asignación de utilidades finales. Se denomina resultado de equilibrio si ningún jugador puede mejorar su utilidad unilateralmente dado que los jugadores se mantienen en sus estrategias.

Un equilibrio estratégico es aquel que se obtiene cuando, dado que cada jugador se mantiene en su estrategia, ningún jugador puede mejorar su utilidad cambiando de estrategia. Alternativamente, un perfil de estrategias conforma un equilibrio si las estrategias conforman la mejor respuesta a las otras.

### **Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel(1976)**

Ausubel plantea que el aprendizaje significativo es aquel que ocurre cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. El propósito es que la enseñanza no se lleve a cabo partiendo desde un nivel cero, sino aprovechando las experiencias y conocimientos que tienen los estudiantes. Dentro del proceso de orientación del aprendizaje, tiene una gran importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; desde luego que no sólo se trata de saber la cantidad de información con que cuenta, sino también la calidad y de los conceptos que maneja.

Un aprendizaje es significativo cuando el contenido es de interés para el alumno. El interés debe entenderse como algo que hay que crear y no simplemente como algo que tiene el alumno. Se despierta interés como resultado de la dinámica que se establece en la clase. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con mentes en blanco o que el aprendizaje de los alumnos comience de cero, pues no es así, los estudiantes tienen una serie de vivencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. Para que ocurra el aprendizaje significativo es necesario que la información que se presenta se relacione con el conocimiento previo que posee el estudiante, que el material a

aprender sea significativo y que exista disponibilidad e intención del alumno para aprender. Finalmente, el aprendizaje significativo debe reunir las siguientes condiciones: a) la tarea de aprendizaje debe ajustarse a la realidad social en la que el alumno se desenvuelve, dándole sentido al hecho mismo de aprender, b) la tarea de aprendizaje debe ajustarse a los intereses, deseos, motivaciones de índole personal del que aprende, y de esa manera satisface su individualidad y a su auto crecimiento.

### **Bases Conceptuales de la Investigación**

De aquí en adelante se presentarán de forma sintetizada, los conceptos que orientarán a la investigación.

### **Estrategia de procesamiento**

El concepto de estrategia tiene su origen en la psicología cognitiva, durante la década de los años cincuenta, a raíz del impacto de la revolución cognitiva sobre las ciencias sociales y de las crisis de los enfoques conductistas y neoconductista (Morenza, 1990). De esta forma, se entiende por estrategia, los estados y procesos necesarios para el estudio de la actividad cognoscitiva humana (Corral 1991). Por su parte, Cámara (1992) considera que la estrategia es una acción humana, orientada a una meta intencional, consciente y de conducta controlada. Desde esta perspectiva han sido consideradas como una actividad netamente intelectual encaminada a trazar el puente de unión entre el qué y el cómo pensar.

Según Chadwick (1988) las estrategias pueden dividirse en dos grupos: las de procesamiento y las de ejecución. Por una parte, las estrategias de procesamiento son las que se utilizan para mejorar las posibilidades de ingresar y almacenar información. Plantean tres formas de hacerlo, las cuales se corresponden con tres maneras de representar las cosas en la memoria: proposiciones verbales, imágenes y formas físicas. Es común mezclarlas para facilitar el recuerdo: imagen + actividad motora + proposición verbal. El mismo autor, plantea siete estrategias cognoscitivas:

a) atención, b) físicas, c) elaboración verbal, d) elaboración por la vía de las imágenes, e) comparación, f) inferencia, y g) ensayo futuro.

Por otra parte, las estrategias de ejecución se encargan de recuperar la información guardada en la memoria y de su aplicación con algún fin. Se destacan cuatro aspectos esenciales: a) recuperación y uso de la información específica, b) transferencia de información o habilidades a nuevas situaciones, c) identificación, representación y resolución de problemas, y d) desarrollo y aplicación de la creatividad en las respuestas. Finalmente, ambas estrategias según el autor, pueden ser vistas de dos formas, la primera como una estrategia de entrada y la segunda como una estrategia de salida.

### **El Proceso Cognitivo de Piaget**

Para Piaget (1948), el proceso cognitivo se origina de la acción. Es decir, el pensamiento surge en la experiencia dinámica y su desarrollo consiste en una construcción de estructuras operatorias, a partir de la coordinación general de las acciones. De manera simplificada, es el proceso independiente de decodificación de significados que conduzcan a la adquisición de conocimientos a largo plazo y al desarrollo de estrategias que permitan la libertad de pensamiento, la investigación y el aprendizaje continua en cada individuo, lo cual da un valor real a cualquier cosa que se desee aprender. De aquí entonces se desprende el paradigma del Constructivismo, un marco global de referencia para el crecimiento y desarrollo personal (Ferreiro, 1996).

### **Actividad Lúdica Escolar**

Las actividades lúdicas cuentan con la participación de uno o más participantes, esta actividad es conocida como juego. Su función primordial es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque se ha demostrado que puede cumplir una función educativa. Se dice que las actividades lúdicas ayudan al estímulo mental y físico.



Además, contribuye al desarrollo de habilidades prácticas y psicológicas (Caillois 1952).

Según Caillois, existen diferentes actividades lúdicas, entre ellas están: a) de rol: el participante asume un determinado papel o personalidad concreta, b) de estrategia: requieren de mucha inteligencia y planificación. Por ejemplo: el ajedrez o las damas, c) de mesa: necesitan de un soporte para que las personas jueguen, y e) de naipes y videojuegos: programas informativos que necesitan de un aparato eléctrico.

Cabe destacar que existe una disciplina de la matemática conocida como Teoría de juegos, que utiliza modelos para analizar las interacciones en las estructuras formalizadas de incentivos y para llevar a cabo procesos de decisión. A continuación se presentan algunos principios y hechos que justifican la necesidad de construir una Pedagogía Lúdica: a) el juego es un modo de ser existencial del hombre y de los animales superiores, b) el juego como actividad creadora sólo se da a nivel humano, c) el juego es la primera trama de la urdimbre maternal, d) el hombre juega creativa y libremente, e) el niño aprende jugando (Experiencia vivencial), y f) el juego abre horizontes de posibilidades.

Partiendo de los principios anteriores, la lectura de la realidad plantea un verdadero dilema, pues, por otra parte, resultan evidentes las siguientes premisas: a) la disminución de la capacidad lúdico-creativa del estudiante en el nivel de escolaridad primaria, del adolescente y del adulto, b) la actitud de los docentes frente a las actividades lúdicas, c) la separación y /o división entre actividad lúdica y trabajo, d) el avance de una tecnología lúdica roja (Videojuegos, máquinas electrónicas, la realidad virtual, etc.) con lenguajes de violencia, y e) el incremento de las patologías socioculturales.

La pedagogía lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, se sostiene la necesidad de estudiar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica. La pedagogía lúdica valora la acción pedagógica ejercida sobre la promoción de relaciones dinámicas entre los sujetos que integran los procesos de enseñanza y aprendizaje y que dan

sentido a significados de todas las categorías que intervienen en el acto educativo: contenidos, metodologías, recursos, espacio y tiempo son, en sumas, mediadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el cual, los educadores y educandos crecen en la interacción comunicativa y en las experiencias realizadas.

La investigadora considera que las actividades lúdicas poseen un fin cognitivo y afectivo, lo que lleva al estudiante a pensar y disfrutar mientras juega. Aunado a esto, la necesidad de crear actividades lúdicas, es arraigada de las debilidades presentes en los estudiantes de 5to grado sección “A” puesto que la atención en clase va más allá de las limitaciones académicas presente en cada uno de ellos. Finalmente, Collois (1952) considera que el juego tiene un carácter muy importante que se desarrolla en cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño: a) cognitivo: solución de problemas planteados, b) motriz: movimientos, habilidades y destrezas, c) social: colectividad para fomentar la cooperación, y d) afectivo: vínculos personales entre los participantes

### **SECCIÓN III**

## **MARCO METODOLÓGICO**

El presente capítulo presentará los criterios metodológicos en el que se abordarán los siguientes aspectos: metodología, enfoque epistemológico, diseño, escenario, sujetos de la investigación, las técnicas e instrumentos, el procedimiento llevado a cabo y el análisis de los datos.

### **Metodología**

Según Bacón (2008) una metodología “es aquella guía que se sigue a fin de realizar las acciones propias de una investigación”. En otras palabras, se trata de la guía que va indicando qué hacer y cómo actuar cuando se quiere obtener algún tipo de investigación..Ante la definición propuesta, se considerarán criterios propios de la metodología que a continuación se describirán muy minuciosamente:

### **Tipo y Diseño de la Investigación**

#### **Enfoque de la Investigación**

Considerando las exigencias de la investigación, surge la necesidad de apoyar la misma bajo el enfoque cualitativo, tomando como punto de referencia, aspectos claves arrojados de la realidad desde una perspectiva interpretativa.

Según Maldonado (2006):

La investigación cualitativa es un conjunto de descripciones analíticas de escenarios culturales, situaciones, eventos, personas e interacciones personales, recreando lo que sienten y piensan los participantes, ya sea de

manera explícita, a fin de estudiar la vida humana donde ella naturalmente ocurre (p.3)

En la investigación cualitativa, las hipótesis de la problemática encontrada son la consecuencia de las interrogantes planteadas inicialmente en el capítulo I, las cuales se van afinando a medida que avanza el proceso de la recaudación de información. Tomando en cuenta los postulados antes mencionados, Rojas de Escalona (2010) dice “la investigación cualitativa se orienta hacia el estudio de problemas relacionados con la experiencia humana individual o colectiva; fenómenos de los que se conoce poco y se aspira comprender en su contexto natural (p.58)”. Partiendo de la premisa anteriormente planteada, el trabajo de investigación se apoyará en la investigación cualitativa para así comprender e interpretar la realidad que aborda a los estudiantes de 5to grado sección “A” y a su vez, proponer soluciones desde la perspectiva inquisitiva de la investigadora; transformando los datos en información útil a diversos contextos o situaciones como lo plantea Rosa de Escalona (2010).

### **Diseño de la Investigación**

El trabajo de investigación será abordado bajo la base de un diseño de investigación de campo para permitir la recaudación de información y así responder a los objetivos planteados en el capítulo I. Según los objetivos del estudio propuesto, la investigación de campo será de carácter descriptiva-interpretativa. Desde otra perspectiva, se delineará el problema explicando los distintos aspectos que los caracterizan en conjunto con las propuestas de solución; como también, se interpretarán los posibles resultados. El Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (Manual de la UPEL 2011) define la Investigación de campo como:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o

enfoques de investigación conocidos o en desarrollo...la investigación de campo puede ser: a) experimental, cuasi experimental, b) encuesta, panel, estudio de casos o estudio censal, c) investigación – acción... (p.18).

Fundamentalmente, el trabajo de investigación según las características y necesidades arraigadas del problema en estudio, llevan a considerar a la Investigación Acción como el tipo de investigación a desarrollar en la misma. Para la autora del mencionado trabajo, la investigación acción es un método de investigación que sin duda alguna se involucra directamente en el campo social, porque permite el estudio de una vivencia o situación en particular para beneficiar la calidad de acción de la misma. Para Martínez (2007) la investigación acción “esconde e implica una nueva visión del hombre y de la ciencia, donde los sujetos investigados son auténticos coinvestigadores, participando muy activamente en el planeamiento del problema a ser investigado. El investigador actúa como un facilitador del proceso.

La mencionada investigación será llevada a cabo bajo la modalidad de la Investigación Participativa. Para Rojas (2007) la investigación acción participativa “es una metodología de investigación, aplicada a estudios sobre realidades humanas” Desde este supuesto parte la necesidad de la investigadora al proponer una investigación acción participativa con la intención de crear vínculos en pro de la solución del problema detectado, donde es prioridad la participación de todos los entes interesados como protagonistas directos a la situación problema. En síntesis, la investigación acción participativa desborda beneficios que se pueden derivar de la utilización de esta modalidad en cualquier ámbito social. Finalmente, la investigación acción representa una alternativa que puede penetrar los ámbitos de la innovación y estimular el desarrollo profesional de los docentes (Rojas de Escalona, 2011).

### **Sujetos de la investigación**

La presente investigación será realizada, a los estudiantes y docentes de 5to grado; la selección del grupo se llevó a cabo cumpliendo los requerimientos de la metodología planteada y de forma intencional, ya que la investigadora es una de las

docentes responsable del grupo en cuestión. La inquietud de la investigadora revestirá en estimular en los estudiantes de 5to grado el deseo de saber en pro de una mejor capacidad cognitiva, considerando las características y estilos individuales en cada uno de ellos.

### **Posibles categorías de la Investigación**

Todo trabajo de investigación, va destinado a detectar la o las categorías de estudio. En esta oportunidad, son muchas las categorías observadas que sin duda alguna, repercuten directamente en el proceso educativo del grupo seleccionado. Una de las categorías emergentes es la estrategia como el estímulo que ayudará intelectualmente a los estudiantes. Así mismo, el aprendizaje como el resultado final del proceso académico del grupo. De igual forma, la educación primaria considerando que los estudiantes pertenecen a la segunda etapa.

Sin embargo, la categoría objeto a intervenir y que más convendría hacerlo según las características arrojadas por el grupo, es la de las actividades lúdicas, pues se presume que al ser intervenida ayudará a mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes. Del mismo modo, es posible que la intervención de esta categoría, de resultados o respuestas benéficas a las demás, donde el propósito primordial sea que los estudiantes se diviertan mientras aprenden.

### **Técnicas e Instrumentos de recolección de información**

#### **Técnicas de la Investigación**

La observación participativa, la entrevista y las notas de campo, poseerán un valor importante en la investigación porque permitirán la recolección de información necesaria en cuanto al problema de estudio.

Según Guba y Lincoln (1982):

La observación participante es una forma de estudio, utilizada en la investigación cualitativa y donde el investigador asume dos papeles. En primer lugar es un observador y, como tal, es responsable ante las personas fuera del medio que está observando. En segundo lugar, es un verdadero participante, un integrante del grupo, y en tal sentido tiene responsabilidad en la actividad del grupo y los resultados de dicha actividad (p. 22)

A través de la observación participante la investigadora obtiene el acceso directo a la información, de esta forma, vive la misma realidad de las personas que están siendo investigadas. Además, participa en la actividad rutinaria del grupo, reconstruye sus actividades e interacciones en las notas de campo, que toma tan pronto sea posible después de sus reuniones con los informantes.

Por su parte, la entrevista es un intercambio de información e impresiones, realizado en una variedad de estilos, incorporando elementos como ritmo, estilo y etapa de intercambio (Spradley 1980). El propósito de la entrevista es conocer lo que hay en la mente del otro, en este caso un informante en una investigación cualitativa. A través de una entrevista se tiene acceso a una perspectiva de la persona que está siendo entrevistada, evitando la transmisión de categorías preconcebidas para organizar el mundo. El objetivo de la entrevista, entonces, es permitir la entrada en la perspectiva de otra persona, asumiendo que dicha perspectiva es significativa, conocible y está en capacidad de exponerse expresamente (Patton 1982).

Sin duda alguna, el investigador recopila información que va a ser procesada de inmediato y por lo tanto debe mantener cuidado al escuchar al informante. Este acto es un proceso cuyo objeto es compartir una comunicación. Escuchar bien, es tener la mente en un estado de alerta y ello debe reflejarse en el rostro y la postura, demostrando interés y suscitando comentario, cuando se perciba necesario, para que el informante se motive a expresar la totalidad de sus ideas.

Finalmente, las notas de campo según Biklen (1982) es la narración escrita de lo que el investigador oye, ve, experimenta y piensa, en el curso de la recolección de datos y la reflexión de ellos, durante un estudio cualitativo. Las notas de campo comprenden dos tipos de materiales, el relativo a la descripción y el referente a la reflexión. El material descriptivo, es aquel cuyo interés básico es atrapar en palabras

lo que se refiere al ambiente, la gente, acciones y conversaciones, tal como son observados. El material reflexivo, es aquel donde se desarrollan más ideas, observaciones y análisis del investigador, a medida que desarrolla su indagación (Bogdan 1982).

### **Instrumentos de la investigación**

Tomando en cuenta las técnicas antes planteadas, se desprenden los siguientes instrumentos que de una u otra manera, mantienen vinculación con la investigación. Entre ellos se mencionan: el cuaderno de notas, el guión de la observación, el guión de la entrevista y el cuestionario. En primer lugar, el cuaderno de notas según Palella y Martins (2007) “es una especie de diario donde se pueden anotar cada una de las acciones observadas durante la investigación”. En otras palabras, un instrumento que permite anotar detalladamente cada evento evidenciado al momento de realizar la observación. Desde el punto de vista de Palella y Stracuzzi (2006) el guión de entrevista contribuye a obtener información directa del objeto de estudio. Dicho de otro modo, el investigador y el investigado deben estar cara a cara para formular las preguntas de la misma. Por último, el guión de observación ubica al investigador en lo que está observando, motivado a las preguntas que el guión contiene. También, contribuye a un rápido acceso a la información sobre diversos aspectos que desean ser observados (Angrosino 2005).

### **Fiabilidad y Validez de la información**

Asegurar la fiabilidad y validez del análisis de la información comienza por la definición exacta y detallada de las categorías (Rojas de Escalona, 2011). Por tal motivo, la entrevista será clave fundamental ya que de ella emergerán las categorías de la investigación. De igual forma, la observación participativa propiciará la fiabilidad y validez de la información porque permitirá la evidencia directa de lo que



ocurre en la realidad del problema detectado; y a su vez, de los sujetos que forman parte de éste. Según Martínez (2007):

La validez es un método o una técnica metodológica que los investigadores realizan para juzgar el grado de coherencia de los resultados con la relevancia del estudio respecto a los objetivos, ella se va desarrollando a lo largo de todo el estudio en cada una de sus etapas, y la fiabilidad es un estudio de la replicabilidad de los resultados de la investigación, son las operaciones que se pueden repetir con los mismos resultados.

Tomando en cuenta lo antes planteado, la investigadora soportará toda la información suministrada a través de diversos instrumentos que a futuro deberán ser validados por expertos en el área con la intención de llevar registros de cada uno de los aspectos, hechos o vivencias acontecidas. De igual forma, el marco teórico expuesto en el capítulo II, también da fiel validación porque enmarca cada una de las teorías que apoyan la investigación el cual tiene como objetivo proponer a las actividades lúdicas como estrategias que ayuden a mejorar las capacidades cognitivas de los estudiantes de 5to grado.

### **Procedimiento de la Investigación**

En este apartado se procederá a describir minuciosamente las cuatro (4) fases que comprenden el trabajo de investigación, éstas darán respuestas a cada uno de los objetivos propuestos con el propósito de solventar y solucionar la problemática suscitada en el escenario que conforman los estudiantes de 5to grado sección “A”.

#### **Fase I: Diagnosticar las diversas actividades lúdicas utilizadas por los docentes.**

La investigadora será la pieza clave en el desarrollo de esta fase, ya que, se encargará de diagnosticar las actividades lúdicas que utilizan los docentes de 5to grado en pro de la mejora cognitiva de los estudiantes que lo conforman. Para ello, la investigadora se apoyará en la observación participante y así recaudar directamente la información arrojada en cada uno de los espacios destinados para el grado antes

referido. En tal caso, se observará cada una de las clases impartidas por los docentes, a tal fin de contractar si utilizan o no las actividades lúdicas como estrategias en la enseñanza de los contenidos. Es pertinente mencionar, que las observaciones darán apertura a la construcción de las posibles categorías a ser implementadas en los instrumentos de recolección de información. Además, la detección de la problemática determinará el plan de acción en pro de la solución del mismo el cual será descrito en la fase II.

## **Fase II: Diseñar las Estrategias Instruccionales (Plan de Acción)**

En esta fase, la investigadora realizará una revisión exhaustiva sobre las actividades lúdicas para así respaldar la investigación desde una perspectiva teórica, con la intención de delimitar el problema en estudio el cual está enmarcado en las deficiencias cognitivas de los estudiantes de 5to grado sección “A”. Por tal motivo, se propondrá un plan de acción que permitirá el desarrollo de las estrategias instruccionales a ser impartidas por el docente del grado antes referido (Investigadora).

Para completar la idea antes planteada, el plan de acción contribuirá: a) Clarificar la situación del problema a través de la observación participativa y la entrevista; b) realizar el taller a los docentes y estudiantes de 5to grado sobre las actividades lúdicas y el beneficio cognitivo que éstas generan; c) diseñar las estrategias instruccionales tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes y docentes arrojadas en el taller, y d) reflexionar sobre los resultados emergentes del taller y las estrategias aplicadas. El plan de acción según la investigadora, revestirá en cinco(5) interrogantes:



**Figura 1.**Figura que ilustra las interrogantes que darán respuestas al plan de acción.

**Fuente:** Autora (2013).

Basándose en la figura 1, la investigadora se preguntará ¿Qué acciones se llevarán a cabo? ¿Quién será el responsable de llevarlas a cabo? ¿Cuándo se llevarán a cabo? ¿Cuánto tiempo se tardará el llevarlas a cabo? y ¿Cuáles serán los recursos a utilizar y los resultados a obtener?

### **Fase III: Aplicar el diseño instruccional (Actividades Lúdicas)**

En esta fase se aplicará el diseño instruccional, con la intención de reflexionar ante los resultados obtenidos del taller, y ejecución de las actividades lúdicas como estrategias para mejorar las capacidades cognitivas. Todo el proceso de aplicación, será registrado en un instrumento de observación para su posterior descripción interpretativa. Vale la pena resaltar, que la investigadora también hará uso del cuaderno de notas para así asentar detalladamente en el mismo, cada aspecto evidenciado en la aplicación. De igual forma, se analizarán las respuestas dadas por los estudiantes a través de la encuesta para verificar la aplicabilidad de las estrategias ante el mejoramiento de las capacidades cognitivas de éstos. La misma destinará preguntas abiertas y cerradas con la finalidad que los estudiantes tengan la oportunidad de participar su criterio ante la temática descrita anteriormente.

#### **Fase IV: resultados de la aplicación**

La información recaudada en las observaciones, entrevista, taller y encuesta; serán analizadas exhaustivamente a través de un registro descriptivo con la intención de contractar la misma a través de una triangulación interpretada y elaborada por la investigadora, para así comparar lo recaudado con la teoría abordada en el capítulo II a fin de verificar si éstas se ajustan a la realidad de los estudiantes de 5to grado.

#### **Diagrama de Gantt (1920)**

Gantt (1920) dice que “el Diagrama de Gantt es una popular herramienta gráfica cuyo objetivo es mostrar el tiempo de dedicación previsto para diferentes tareas o actividades a lo largo de un tiempo total determinado” es una herramienta que permite visualizar cada tarea o actividad y el tiempo destinado para el desarrollo de la misma. Es necesario deducir que el tiempo puede y debe estar sujeto a cambios; ya que, en diversas oportunidades no se cumplen las expectativas de desarrollo y por ello se debe ajustar a uno nuevo en pro de los objetivos trazados

**Cuadro 2**

Cronograma de Actividades																							
Actividades	Meses y Años																						
	2012			2013									2014										
	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Octubre	Noviembre	Diciembre
Capítulo I																							
Capítulo II																							
Capítulo III																							
Entrega del Proyecto																							
Diseño de Instrumentos																							
Validación de instrumentos																							
Recolección, procesamiento y análisis de la información																							
Revisión de la información recolectada, procesada y analizada																							
Capítulo IV																							
Entrega final del Trabajo de grado																							

**Cuadro:** Diagrama de Gantt sobre el desarrollo de los capítulos del trabajo de investigación para optar al título de Magister en Educación.

## REFERENCIAS

- Angrosino, A. (2005). *El guión de Observación*: Instrumento que avala la observación. Trabajo no publicado.
- Alfonzo, A. (2006). *Estrategias Instruccionales*. Trabajo de grado no publicado, Universidad Central de Venezuela. UCV, Caracas.
- Bacón, J. (2008). *El Paradigma Cualitativo en la investigación educativa*. Lara: Fondo para el desarrollo de la Investigación (FONDEIN).
- Blanco, J. (2011). *El hecho Educativo*. Caracas: Universidad Central de Venezuela. UCV.
- Blandón, K. (2009). *Sistema Educativo actual* [Resumen]. Compilación.
- Borges, D. (2010). *El Dinamismo en Clases*. Trabajo de Grado no publicado, Universidad Central de Venezuela. UCV, Caracas.
- Biklen, D. (1982). *Las notas de campo*. Buenos Aires: Aique.
- Cámara, L. F. (1992, Marzo 28). [Las Estrategias]. Caracas: Ministerio de Educación.
- Campos, L. (2007). *Estrategias instruccionales que orienten los diseños instruccionales de docentes en educación primaria*, Trabajo de grado no publicada, Universidad Simón Rodríguez, Palo Verde- Caracas.
- Chadwick, K. O. (1988, julio 10). *Las Estrategias y sus estrategias*. España: Grao.
- Callois, P. (1952). *La actividad lúdica: un enfoque dinámico*. Trabajo no publicado.
- Corral, J. (1991, febrero 11). *Lo qué se sabe y lo qué no se sabe de Estrategias* [Entrevista a L. Freburi Torres]. Primicia 5.
- Cousinet, R. (1949). *Teoría de la Escuela Nueva, una visión más reciente de la educación*. Trillas.
- Currículo Básico Nacional (1997). *Contenidos académicos a desarrollarse en el aula*. Caracas: Autor.
- García, B. (1998, enero). *El Fracaso escolar: impulso desertor en los estudiantes*, Caracas.

- García, J. (2008). *Estudio pedagógico sobre el Estado Miranda*. Trabajo no publicado, caracas.
- García, K. (2009, septiembre). *Deficiencias cognitivas y sociales*. Ponencia presentada en el Seminario internacional Deficiencias en el estudiante, Caracas.
- Gómez Ocanto, O. (2006). *Diseño Instruccional para la comprensión de Lengua y Matemática*. Trabajo de Grado no publicada, Universidad Simón Rodríguez, Caracas.
- Guba y Lincoln (1982). *Observación Participante, técnica del enfoque cualitativo*. Trillas.
- Hernández, H. (2000). *Enfoque cualitativo*. Trabajo no publicado, caracas.
- Isturiz, J. (2007). *Las maravillas pedagógicas de las Actividades Lúdicas*. Trabajo no publicado, Universidad Central de Venezuela, UCV Caracas.
- López, U. (1997). *La Investigación acción*. Trabajo no publicado. Caracas.
- Maldonado, J. (2006). *Investigación Cualitativa*. Trabajo no publicado, caracas.
- Martínez, G. (2007). *La investigación acción*. Barcelona: Editorial Grao.
- Marrón Borante, J. (2006). *Estrategias Instruccionales Un beneficio docente*. Trabajo de Grado no publicado, Universidad Central de Venezuela, UCV caracas.
- Morenza, Y. (1990). *La revolución Cognitiva*. Trabajo no publicado, Universidad Santa María, Caracas.
- Montrial, S. (2007). *La educación en Colombia*. Colombia: McGraw-Hill.
- Palella, F. y Martins, G. (2006). *Las notas de campo*. Trabajo no publicado, Venezuela: Caracas.
- Palella, F. y Stracuzzi, R. (2006). *El guión de entrevista, instrumento básico para entrevistar*. Trabajo no publicado, Venezuela: Caracas.
- Patton, S. (1982). *La entrevista*. [Resumen]. Compilación.
- Piaget, J. (1948). *Contraste de la Teoría Cognoscitiva: un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Pickering, L. (1991, Abril). *Habilidades de Organización*. Ponencia, México.

- Ríos, P. (2004). *El aprendizaje y los diferentes estilos* [Resumen]. Compilación.
- Rojas De Escalona, B. (2010). *Investigación Cualitativa: Fundamentos y praxis*. 2da edición: FEDUPEL. Caracas.
- Smith, P. (1985). *La Psicología Cognitiva*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Solís Milano, I. (2008). *Las Estrategias Lúdicas en la Educación*. Trabajo de ascenso no publicado, Universidad Central de Venezuela, UCV Caracas.
- Spradley, J (1980). *La entrevista como técnica para recaudar información*. Buenos Aires: Aique.
- Torres, V. (2004). *Las actividades lúdicas como estrategias pedagógicas*. Trabajo de ascenso no publicado, Universidad Simón Rodríguez, Palo Verde, Caracas.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2011). *Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. 4ta Edición, Caracas: FEDUPEL.
- VantusSotolano, C. (2008). *Actividades Lúdicas*, esqueleto del diseño Instruccional. Trabajo de Grado no publicado. Caracas.