

Actividades lúdicas: aprendizaje dinámico desde la vinculación con la sociedad y su impacto social

Recreational activities: dynamic learning from the link with society and its social impact

Tanya del Rocío Sánchez Salazar

Universidad Técnica de Babahoyo. Ecuador.

trsanchezs@utb.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5347-7273>

Victoria Josefina Gómez Alcívar

Universidad Técnica de Babahoyo. Ecuador.

vgomez@utb.edu.ec

Ricardo Melecio Arana Cadena

Universidad Técnica de Babahoyo. Ecuador.

arana@utb.edu.ec

Karla Stefanía Carrera Bajaña

Universidad Técnica de Babahoyo. Ecuador.

kcarrera655@fcjse.utb.edu.ec

DOI <https://doi.org/10.48204/j.cnacionales.n33.a4164>

Resumen

Las actividades lúdicas llevadas al aula, se convierten en una herramienta estratégica, introduciendo en el niño conocimientos en ambientes agradables de manera atractiva y natural, desarrollando habilidades y destrezas, generando niños felices, afectuosos, con disposición a trabajar en el aula; curiosos, creativos que propician la motivación ampliando su vocabulario; así mismo, la convivencia e interrelación desde su entorno escolar y familiar. Esta actitud promueve el interés de los padres hacia los eventos escolares, hace que el educando aprenda a producir, a respetar las reglas lúdicas que generen la creatividad y la exploración propia. Los beneficios de estas actividades es el dominio y control eficaz en las diversas coordinaciones globales y segmentales, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, entre otras particularidades que son importantes para que los docentes puedan reconocer en los niños sus diferentes etapas del aprendizaje. La vinculación con la sociedad o servicio comunitario tiene como objetivo: Emplear las actividades lúdicas para el reforzamiento de los procesos de aprendizajes en los estudiantes de Educación General Básica. La metodología aplicada es en base a las encuestas de satisfacción aplicada a los beneficiarios, que tiene como resultado el impacto social en los sectores donde se desarrolla la vinculación a la niñez necesitada. En conclusión, las actividades lúdicas son muy importantes para el proceso de enseñanza - aprendizaje y el desarrollo de las habilidades y destrezas en los niños, generando el impacto social, con los talleres ejecutados en los diferentes sectores del Cantón Babahoyo.

Palabras claves: Lúdica, aprendizaje, vinculación con la sociedad, impacto social

Abstrac

The playful activities brought to the classroom become a strategic tool, introducing the child to knowledge in pleasant environments in an attractive and natural way, developing abilities and skills, generating happy, affectionate children, willing to work in the classroom; curious, creative that promote motivation by expanding their vocabulary; likewise, the coexistence and interrelation from their school and family environment. This attitude promotes the interest of parents towards school events, makes the student learn to produce, to respect the playful rules that generate creativity and self-exploration. The benefits of these activities is the mastery and effective control in the various global and segmental coordinations, it stimulates sensory perception, motor coordination and the sense of rhythm, among other particularities that are important for teachers to be able to recognize in children their different learning stages. Linking with society or community service aims to: Use recreational activities to reinforce learning processes in Basic General Education students. The methodology applied is based on satisfaction surveys applied to the beneficiaries, which results in the social impact in the sectors where the link to children in need is developed. In conclusion, recreational activities are very important for the teaching - learning process and the development of skills and abilities in children, generating social impact, with the workshops carried out in the different sectors of the Babahoyo Canton.

Keywords: Playful, learning, link with society, social impact.

Keywords: playful, learning, connection with society, social impact

Introducción

Las actividades lúdicas permiten el desarrollo de destrezas y habilidades en los niños, no cabe duda que estos forman parte de la historia en los juegos tradicionales de los seres humano y que actualmente se está perdiendo estas actividades tan naturales y que desde el hogar y la escuela se debe rescatar e implementar para los procesos de enseñanza aprendizaje. Las actividades lúdicas son atractivas y motivadoras, captan la atención de los estudiantes hacia un aprendizaje específico. Encontramos beneficios en la aplicación de estas actividades ya que, mediante estas, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo; particularidades que son importantes para que los docentes puedan reconocer en el niño sus diferentes etapas del desarrollo.

Además, denotan implicación importante para la formación docente de la carrera de educación básica y la correlación de saberes para atender de manera integral a niñas y niños con rezago escolar debido a la pandemia en la cual estuvieron confinados, el empleo de las actividades lúdicas en los procesos educativos, porque e imparte de manera creativa para desarrollar una conexión contextual de interés incluida en la planeación y organización del proceso didácticos, donde se complementa con la acción; reinención de juegos ampliando el horizonte cultural mediante el uso de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para incentivar la producción del conocimiento en los procesos de aprendizajes de los estudiantes de educación general básica. Como lo menciona: Megias, A., Lozano Ll. (2019). El juego es muy importante para un desarrollo integral: debe utilizarse como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje y debe ser divertida, motivante y creativa. (p.38).

Los niños y niñas que juegan, presentan una mayor predisposición a la enseñanza. Un juego, con finalidad educativa esta diseñado para enseñarles a desarrollar las habilidades y destrezas, lo que se considera aprender jugando.

Algunos juegos tradicionales como:

- El pañuelo. Uno de los juegos tradicionales por equipos más conocidos
- Carrera de sacos. Este juego se realiza en grupo, pero cada niño compite de manera individual.
- Las sillas.
- Balón prisionero.
- Tulipán.
- El escondite.
- Saltar a la comba.
- La cuerda.
- El ratón y el gato
- La Rayuela
- Las canicas
- Juego de mesa, entre otros.

Figura 1.

La cuerda



Fuente: <https://aventurama.es/juegos-tradicionales-populares-para-ninos>

Figura 2.

Rayuela



Fuente: https://live.staticflickr.com/8289/7853314494_a400fbd86e_b.jpg

Figura 3.

Juegos tradicionales



Fuente: <https://www.google.com/search?q=figuras+de+juegos+tradicionales>

¿Qué es la vinculación con la sociedad?

La vinculación con la sociedad, siendo una función sustantiva que garantizan los fines de la educación superior en el artículo 4. Funciones sustantivas. - Las funciones sustantivas que garantizan la consecución de los fines de la educación superior, de conformidad con lo establecido en el artículo 117 de la LOES, son las siguientes:

Se articula con la función sustantiva de docencia, para la formación integral de los estudiantes, que complementan la teoría con la práctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje, promueve espacios de experiencia vivencial y reflexión crítica. Se articula con la investigación, al posibilitar la identificación de necesidades y la formulación de preguntas que alimenten las líneas, programa y proyectos de investigación; y, al propiciar el uso social del conocimiento científico y los saberes. (p.5)

El rol de la Universidad como eje principal en el desarrollo intelectual de los estudiantes en el desempeño de las actividades académicas desde la función sustantiva en la Vinculación con la Sociedad da cumplimiento los beneficiarios desde los diferentes entornos educativos y sociales, permitiendo desarrollar sus competencias frente a la realidad social y poder contribuir con la solución de problemas.

Sánchez, T. (2021). La vinculación con la sociedad, como función sustantiva, genera capacidades e intercambio de conocimientos acorde a los dominios académicos de las IES para garantizar la construcción de respuestas efectivas a las necesidades y desafíos de su entorno. Contribuye con la pertinencia del quehacer educativo, mejorando la calidad de vida, el medio ambiente, el desarrollo productivo y la preservación, difusión y enriquecimiento de las culturas y saberes.

Importancia de la Vinculación con la Sociedad

Caracterización de los beneficiarios

Los actores niños y niñas de Educación General Básica (beneficiarios), reciben los refuerzos académicos impartidos por los estudiantes del séptimo semestre de la carrera de Educación Básica, que cumplen un rol importante como requisito para obtener la titulación, así mismo, aportan a la sociedad impartiendo los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos en el aula y por ende la experticia en las prácticas preprofesionales. Mediante los refuerzos académicos que reciben los beneficiarios por parte de los estudiantes estos, están enmarcados en las asignaturas básicas de: Lenguaje y Comunicación, Estudios Sociales, Ciencias Naturales y; como eje transversal: Valores, mismos que aportan al desarrollo

integral del ser humano con principios éticos.

Los niños y niñas que reciben los refuerzos académicos exilan entre 5 a 14 años de edad que corresponden de primero a décimo año de educación general básica, que pertenecen a diferentes unidades educativas ya sean urbanas y rurales de los diferentes cantones de la provincia de Los Ríos según la ubicación geográfica de los estudiantes universitarios, mismos que reciben cada periodo semestral.

La universidad Técnica de Babahoyo como tal, aporta mediante la función sustantiva <Vinculación con la Sociedad> un proceso interactivo, a través del cual, la universidad se proyecta socialmente para intervenir en la solución de los problemas de la sociedad, generando adicionalmente conocimientos prácticos y humanos en la formación profesional. El objetivo es articular los diferentes saberes universitarios y roles de participación docente-alumno, para la ejecución de programas y proyectos que contribuyan al desarrollo humano y el bienestar de la sociedad y con ello dar cumplimiento en servicio del bienestar común.

Impacto Social

Es relevante reafirmar que las Tecnologías en esta sociedad de la comunicación e información, se presentan como un instrumento de gran influencia en todas las actividades del ser humano, sobre todo, en el contexto educativo. Concomitante con lo expresado, el presente artículo se orienta en el análisis de la influencia de los recursos y herramientas digitales en la educación, pero de manera preferencial, en las instancias motivacionales de la interacción académica de estudiantes con necesidades educativas específicas.

Hasta la mitad del siglo anterior los usos de estas técnicas no desempeñaban un rol tan preponderante en los procesos educativos dentro del aula ni en otras actividades sustantivas como la investigación. Actualmente se han incrementado a un ritmo sin precedentes en el campo educativo, de tal manera que, en la actualidad no se podría entender el proceso de enseñanza-aprendizaje sin ellas debido al poder motivador y a la influencia positiva que transmite tanto a estudiantes como docentes.

El nivel de motivación de los estudiantes ante el desarrollo de contenidos a través de las TIC, obliga a la sociedad a estar preparada para adquirir nuevas competencias sociales y profesionales para no quedarse al margen de este innovador proceso que se está produciendo. En el ámbito educativo, sobre todo, es relevante una formación permanente del profesorado que lo prepare para asimilar modelos educativos de aprendizaje centrados en resultados de aprendizaje y con un sistema de evaluación cualitativo que le permita al estudiante desarrollar capacidades, habilidades y destrezas para descubrir nuevos conocimientos y dar solución a los problemas del entorno. Existe una relación entre la motivación y el uso de las TIC.

La competencia digital juega un papel muy relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, no debe ser abordado como una materia en particular, sino integrada en todo el conjunto de materias. Según Área Moreira (2018), el proceso de aprendizaje tiene que partir de las TIC, ya que la mayoría de los estudiantes se encuentran familiarizados con ellas, obteniendo una mayor motivación. (Área Moreira, 2018)

Las estrategias motivacionales que potencian la curiosidad del estudiante por los contenidos y tareas a realizar, otorgándoles un dominio sobre ellas, deben ilustrar al alumnado sobre la importancia del contenido o la tarea en la adquisición de habilidades y competencias. Consecuente con lo expresado, se debe orientar la atención de los alumnos hacia el proceso, buscando y desarrollando todos los pasos que se han dado, desde su idea hasta su valoración y conclusión (Arana, 2010).

Los docentes deben tener una personalidad propia capaz de crear nuevos escenarios en el aula, generando un clima apropiado y así aumentar el interés del alumnado para potenciar al máximo sus capacidades (Castela, 2008).

Todas estas situaciones creadas, son de vital importancia a la hora de transmitir, ya que el alumnado es capaz de adquirir una mayor predisposición si observa una coherencia y credibilidad en el docente. Sin embargo, no sólo el profesor es el responsable de la motivación de los alumnos, sino que tiene que generarse en el interior de cada uno de ellos. A raíz de lo anteriormente mencionado, es necesario indicar una serie de pautas de actuación

por parte de los docentes para afrontar las TIC con un espíritu motivador y una buena actitud: aprender de los errores que se comentan; realizar actividades educativas que fomenten la motivación por el trabajo; fomentar objetivos a corto plazo para lograr la satisfacción de los alumnos; comparar y compartir actividades y dudas con otros docentes para superar los problemas que surjan; desarrollar una formación actual en TIC; y planificar una programación innovadora y creativa (Castellano, 2012).

En el presente trabajo, la importancia del impacto social radica en el cumplimiento de objetivos concretos y trascendentales en proceso de aprendizaje desde la Vinculación con la Sociedad; objetivos que resaltan, además, el valor de otras funciones sustantivas como la investigación y la academia, en la Universidad, en la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y en la carrera de Educación Básica. Vinculación, para mejorar la calidad de la educación e incrementar el reconocimiento nacional e internacional del Alma Mater. Fortalecer la Gestión al servicio de la Docencia, Investigación y Vinculación. Formar profesionales en Educación Básica capaces de diseñar con profundos conocimientos científicos y tecnológicos, modelos, metodologías, estrategias y procesos de innovación social, científica y tecnológica. Todos ellos, sin duda alguna, se impregnaron en el talento y el espíritu de los estudiantes actores del desarrollo del proyecto.

Para alcanzar el impacto social de los proyectos de vinculación de la sociedad; este resulta los talleres ejecutados, por los estudiantes de séptimo semestre de la carrera de educación básica, facilitando con refuerzos académicos a la niñez de educación general básica, en situación de vulnerabilidad de aprendizajes.

Resultados del Impacto Social a los Beneficiarios

El impacto social que se obtuvo del proyecto de vinculación con la sociedad, ejecutado en base a talleres de refuerzos dirigidos a los beneficiarios <niños y niñas> de educación general básica, se procedió a una encuesta de satisfacción donde se refleja la importancia de los conocimientos impartidos mediante la aplicación de actividades lúdicas. A continuación, se evidencia estos resultados.

Encuesta de Satisfacción

TABULACIÓN DE DATOS

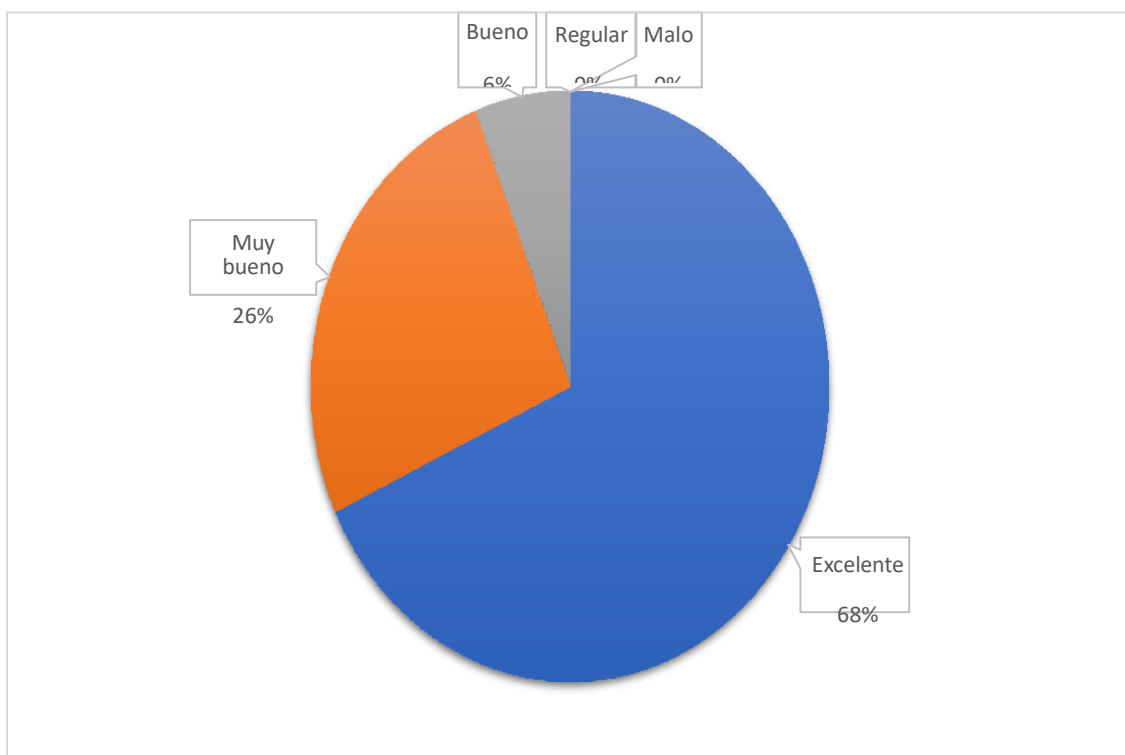
Tabla 1.

Calidad de actividades desarrolladas

PREGUNTAS	EX	MB	B	R	M	TOTAL
1. La calidad de las actividades desarrolladas	115	44	10	-	-	169
2. El cumplimiento de sus necesidades o expectativas.	137	30	2	-	-	169
3. La satisfacción de la organización con la implementación del proyecto.	130	35	4	-	-	169
4. El comportamiento de los Estudiantes	147	22	-	-	-	169
5. El comportamiento de los Docentes Técnicos.	129	38	22	-	-	169

Figura 4.

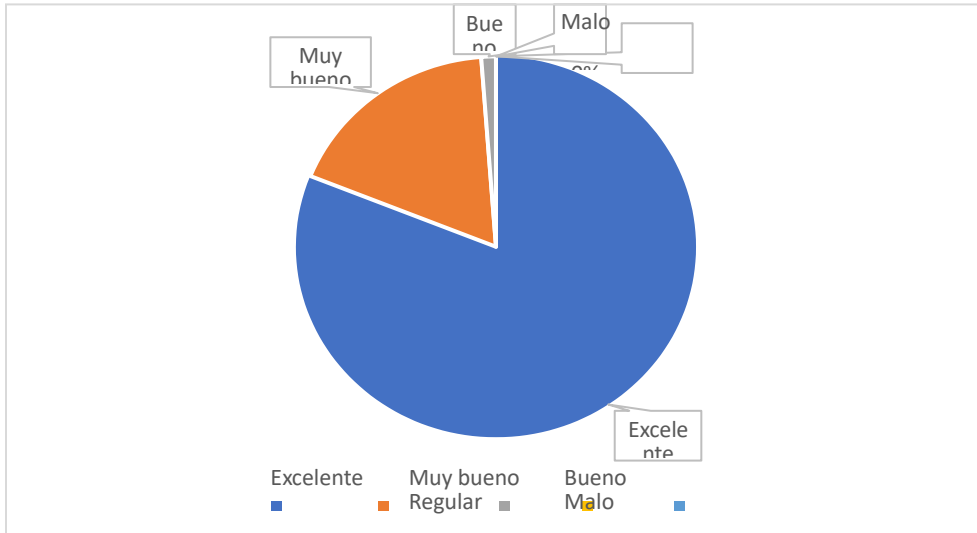
Nivel de satisfacción de los encuestados en relación con las actividades desarrolladas.



De los 169 beneficiarios, el 68% que equivale a 115 encuestados respondieron que fue excelente las actividades desarrolladas por los estudiantes, mientras que el 26% opinó que fue muy buena que corresponde a 44 beneficiarios y el 6 % fue buena las actividades desarrolladas.

Figura 5.

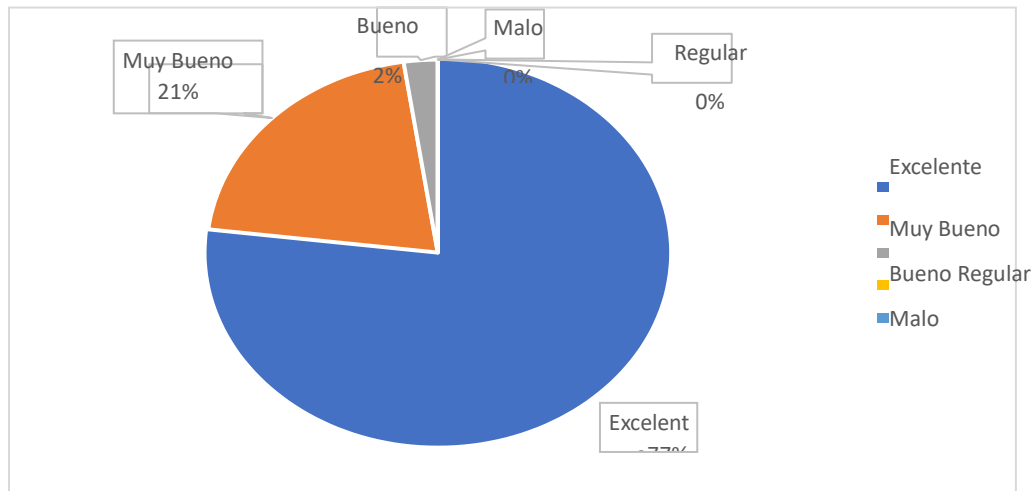
Cumplimiento de las necesidades o expectativas de los encuestados en relación con las actividades desarrolladas



De los 169 beneficiarios, el 81% que equivale a 137 encuestados respondieron que fue excelente las actividades cumpliendo sus expectativas, mientras que el 18% opinó que fue muy buena que corresponde a 30 beneficiarios y el 1 % fue buena, que corresponde a 2 beneficiarios.

Figura 6.

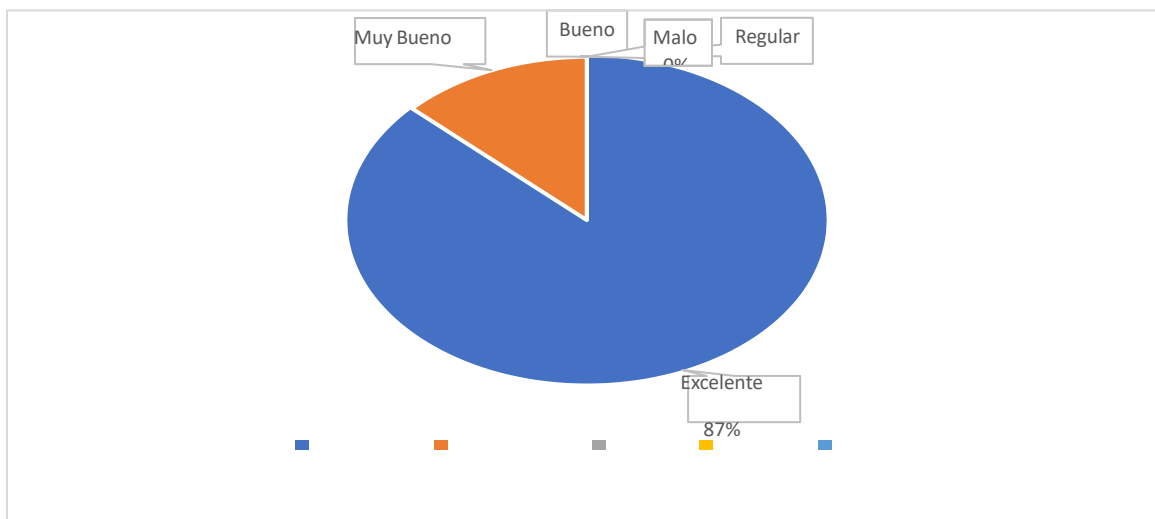
Satisfacción de la organización con la implementación del proyecto.



De los 169 beneficiarios, el 77% que equivale a 130 encuestados respondieron que fue excelente la implementación del proyecto, mientras que el 21% opinó que fue muy buena que corresponde a 30 beneficiarios y el 2 % fue buena, que corresponde a 2 beneficiarios.

Figura 7.

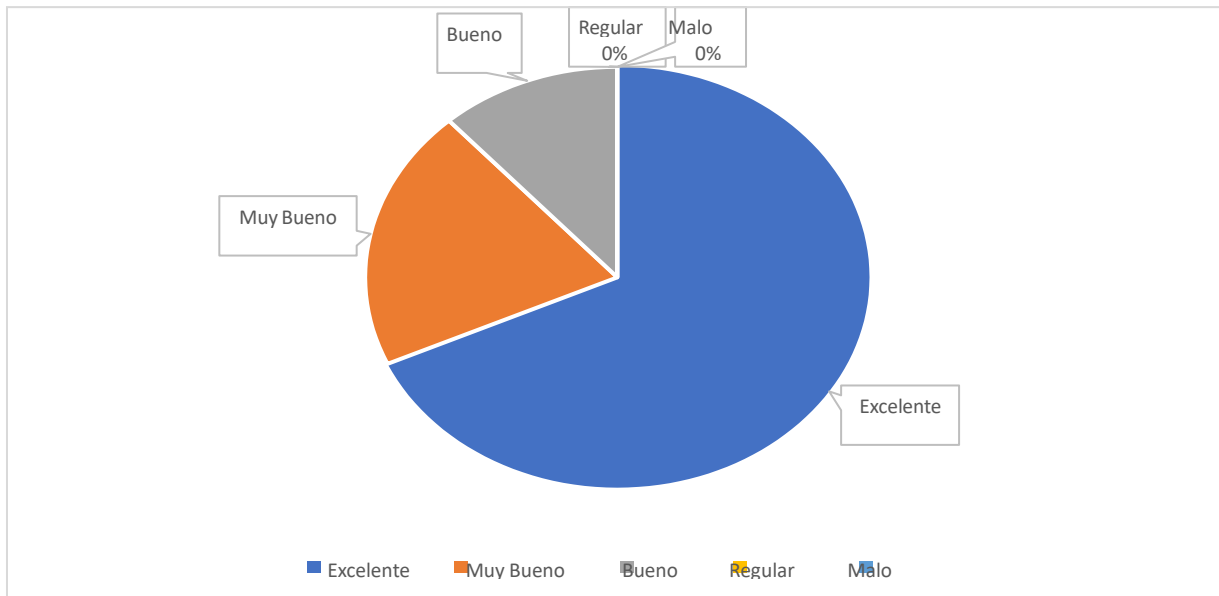
Comportamiento de los estudiantes.



De los 169 beneficiarios, el 87% que equivale a 147 encuestados respondieron que fue excelente el comportamiento de los estudiantes, mientras que el 13% opinó que fue muy buena que corresponde a 22 beneficiarios.

Figura 8.

Comportamiento de los docentes técnicos.



De los 169 beneficiarios, el 68% que equivale a 129 encuestados respondieron que fue excelente el comportamiento de los estudiantes, mientras que el 20% opinó que fue muy buena que corresponde a 38 beneficiarios y el 12% que corresponde 22 beneficiarios respondieron que fue bueno el comportamiento de los docentes técnicos.

Materiales y Métodos

La metodología de la investigación se diseñó mediante la recopilación de datos utilizando diversas técnicas, proporcionando una interpretación de los datos recopilados y obteniendo conclusiones sobre los datos investigados en el presente proyecto. Obviamente, se consideraron factores como:

- Tema del Proyecto
- Datos a recolectar de acuerdo a la relevancia a la importancia del tema
- Selección de personas a las que se va a recurrir para el diseño o muestreo (recolección de la información)
- Selección de los métodos de recolección de datos
- Métodos de análisis de datos (cómo analizarlos)
- Actividades por comisión de Vinculación con la Sociedad de la carrera
- Análisis y evaluación de resultados
- En el análisis del tema se contempla los siguientes ítems:
 - Actividades,
 - Meta cumplida
 - Fecha
 - Responsables

Tabla 2*Cronograma de Actividades*

ACTIVIDADES	META CUMPLIDA			FECHA	RESPONSABLES
	# asistentes al evento	# estud. colaboradores	# docentes colaboradores		
1.-Inscripción de estudiantes en el Módulo SAI	0	29	5	04/05/ 2022 al 09 de mayo del 2022	Dirección de Vinculación con la Sociedad de la UTB Vinculación Departamento de sistemas de la Universidad, Coordinación de Vinculación de Facultad
2.-Asignación de Docentes técnicos a los estudiantes matriculados. Organización de grupos de estudiantes para ejecución	0	0	5	10/05/ 2022 al 15/05/ 2022	Coordinadora de Vinculación con la Sociedad de la Facultad
3.-Emisión de actas de asignación para estudiantes y docentes Otutores	0	0	5	16 de mayo del 2022 al 21 de mayo del 2022	Vicerrectorado Académico Dirección de Vinculación con la Sociedad de la UTB Departamento de sistemas de la Universidad
4.- Socialización del Proyecto de VCS, con docentes sobre las actividades del proyecto a ejecutar a través de plataformas virtuales	0	0	5	22 de mayo del 2022 al 24 de mayo del 2022	Coordinadores de Carrera y Facultad Y Analistas de Vinculación con la Sociedad
5.- Planificación de Talleres y/o actividades a ejecutarse a través de reuniones virtuales y según cronograma	169	29	5	10/06/2022 al 24/07/ 2022	Docentes Técnicos Coordinadores de vinculación de Carrera y Facultad
6.- Ejecución y seguimiento de actividades y/o talleres a realizarse de acuerdo al proyecto de servicio comunitario aprobado para cada carrera	169	29	5	10/06/2022 al 24/07/ 2022	Estudiantes y Docentes Técnicos
7.- Implementación de encuestas a beneficiarios para medición de resultados y/o satisfacción	169	29	5	10/06/2022 al 24/07/ 2022	Docentes Técnicos Estudiantes
8.- Certificado de cumplimiento emitido por el docente (SAI)	0	0	5	25/07/2022 al	Docentes Técnicos

				27/07/2022	
9.- Entrega de informes de cierre del proceso a coordinadores de vinculación de carreras	0	0	5	25/07/2022 al 27/07/2022	Docentes Técnicos
10.- Revisión y aprobación de Anexo de informe del estudiante (informe de vinculación del SAI realizado por el estudiante)	0	0	5	30/07/2022 al 3/08/2022	Coordinadores de Vinculación Carrera
Entrega de Informes de cierre del proceso a coordinadores de Vinculación de Facultad	0	0	5	30/07/2022 al 3/08/2022	Coordinadores de Vinculación Carrera

Materiales o instrumentos

Técnicas:

- Observación
- Inscripción de participantes beneficiarios a los talleres virtuales
- Encuesta
- Entrevista
- Cuestionario

RESULTADOS

Los resultados finales del proyecto ejecutado, siendo este la primera ejecución, como se muestra en la tabla.

Tabla 3

Proyectos generados y ejecutados

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA	
PROYECTOS GENERADOS	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL REFORZAMIENTO DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJES EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.
PROYECTOS EJECUTADOS	1
# ALUMNOS PARTICIPANTES	30 iniciaron, 29 culminaron -se retiró 1
DOCENTES	De los 29 estudiantes, un estudiante pertenece a CECED
ALIADOS ESTRATÉGICOS	
# BENEFICIARIOS	88 MUJERES - 81 HOMBRES- TOTAL 169

Conclusiones

Se comprueba la ejecución de los talleres como refuerzo pedagógico con la aplicación de diferentes actividades lúdicas para promover un aprendizaje activo, proactivo, motivador e interactivo entre docentes y estudiantes. Se evidencia que la Vinculación con la sociedad como función sustantiva permite enfrentar las necesidades de la sociedad, a la vez que logra una formación teórica práctica de los estudiantes para desarrollar sus capacidades intelectuales; así como las habilidades y destrezas.

Desde el departamento de vinculación promover eventos académicos como charlas a los padres de familia en función de las necesidades de los beneficiarios a realizarse en los diferentes entornos en las que se ejecutan los proyectos de vinculación con la sociedad.

Referencias Bibliográficas

- Arana Martínez · 2010 · Mencionado por 62 — Arana, J. M., Meilán, J. J. G., Gordillo, F. y Carro, J. (2010). Estrategias motivacionales y de aprendizaje para fomentar el consumo.
- Area Moreira, M., Cepeda Romero, O., & Feliciano García, L. (2018). El uso escolar de las TIC desde la visión del alumnado de Educación Primaria, ESO y Bachillerato. *Education Siglo XXI*, 36(2 Jul-Oct), 229–254.
<https://doi.org/10.6018/j/33307>
- Castela Macías Ángela (2008) Influencia de los estilos docentes sobre la motivación y rendimiento académico en la práctica educativa. Huelva. - ISSN 1988-604
- Castellano, María Egilda (2012). Universidad, dominación y liberación. Elementos sobre el proceso histórico político de la universidad latinoamericana y caribeña a la luz del ALBA. Caracas: ISSN 2347-0658
- Megias, A., Lozano LI. (2019). El juego infantil y su metodología). Editex
- Reglamento de Régimen Académico (2020). Vinculación. (Artículo sustituido mediante Resolución RPC-SO-16-No.331-2020, adoptada por el Pleno del Consejo de Educación Superior en su Décima Sexta Sesión Ordinaria, desarrollada el 15 de julio de 2020). (p.5)
- Sánchez Salazar, T. (2022). Vinculación con la sociedad, su presencia en los rediseños curriculares: la Universidad y su impacto en la comunidad