



## Metodología para el desarrollo de actividades lúdico – recreativas en los estudiantes de grado séptimo en la Institución Educativa Normal Superior

Methodology for the development of recreational and recreational activities in seventh grade students at the Higher Normal Educational Institution

Neiber Andrés Hernández Madera\*

[nhernandezmadera@gmail.com](mailto:nhernandezmadera@gmail.com)

Félix Benjamín Santana Lobo\*\*

[fsantana@correo.unicordoba.edu.co](mailto:fsantana@correo.unicordoba.edu.co)

\*Universidad de Córdoba, Colombia; \*\*Universidad de Córdoba, Colombia.

Recibido: 20/04/2024-Aceptado: 10/07/2024

Correspondencia: [nhernandezmadera@gmail.com](mailto:nhernandezmadera@gmail.com)

### Resumen

El artículo propone una metodología para el desarrollo de actividades lúdico recreativas en estudiantes de grado séptimo en la institución educativa normal superior. La investigación destaca la importancia del juego como una herramienta motivadora para el aprendizaje, especialmente en estudiantes de este nivel educativo. Se plantea que a través de actividades lúdicas los estudiantes pueden desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales de manera más efectiva. La metodología propuesta incluye la planificación de diferentes tipos de juegos y actividades recreativas, como juegos de mesa, actividades deportivas, recreación al aire libre, entre otras. También se sugiere la asignación de roles y responsabilidades a los estudiantes para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. Además, se enfatiza en la importancia de la evaluación continua de las actividades lúdico recreativas para monitorear el progreso de los estudiantes y ajustar la metodología según sea necesario. Los resultados de la revisión destacaron la efectividad de proponer una metodología detallada y práctica para implementar actividades lúdico recreativas en estudiantes de grado séptimo, con el objetivo de mejorar su proceso de aprendizaje y fomentar su desarrollo integral.

**Palabras clave:** Metodología, actividades lúdico-recreativas, trabajo en equipo, habilidades, aprendizaje, enseñanza.

### Abstract

*The article proposes a methodology for the development of recreational recreational activities in seventh grade students at the higher normal educational institution. The research highlights the importance of the game as a motivating tool for learning, especially in students at this educational level. It is proposed that through recreational activities students can develop social, cognitive and emotional skills more effectively. The proposed methodology includes the planning of different types of games and recreational activities, such as board games, sports activities, outdoor recreation, among others. It is also suggested to assign roles and responsibilities to students to encourage collaboration and teamwork. In addition, the importance of continuous evaluation of recreational leisure activities is emphasized to monitor student progress and adjust the methodology as necessary. The results of the review highlighted the effectiveness of proposing a detailed and practical methodology to implement recreational recreational activities in seventh grade students, with the aim of improving their learning process and promoting their comprehensive development.*

**Keywords:** Methodology, recreational-leisure activities, teamwork, skills, learning, teaching.

### Cómo citar

Hernández Madera, N. A., & Santana Lobo, F. B. (2024). Metodología para el desarrollo de actividades lúdico – recreativas en los estudiantes de grado séptimo en la Institución Educativa Normal Superior. GADE: Revista Científica, 4(3), 132-148. Recuperado a partir de <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/457>



## INTRODUCCIÓN

El presente artículo tiene como objetivo presentar una metodología para el desarrollo de actividades lúdico-recreativas en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Normal Superior. Los juegos y actividades recreativas son una parte fundamental en el proceso educativo de los estudiantes, ya que no solo promueven la diversión y el entretenimiento, sino que también favorecen el aprendizaje, la socialización y el desarrollo integral de los estudiantes.

En este sentido, se propone una metodología que integra diferentes tipos de juegos y actividades recreativas, teniendo en cuenta las características y necesidades de los estudiantes de séptimo grado. Se busca fomentar la participación activa de los estudiantes, promover la cooperación y el trabajo en equipo, así como estimular la creatividad y la imaginación.

A través de esta metodología, se pretende crear un ambiente lúdico y motivador que permita a los estudiantes disfrutar de su tiempo libre de manera educativa y constructiva. Además, se busca fortalecer valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad, a través de la práctica de juegos y

actividades que promuevan la convivencia positiva entre los estudiantes.

La implementación de esta metodología para el desarrollo de actividades lúdico-recreativas en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Normal Superior contribuirá al bienestar emocional y académico de los estudiantes, favoreciendo su desarrollo integral y su éxito escolar.

De acuerdo a investigaciones realizadas acerca de las diferentes metodologías para el desarrollo de actividades lúdicas y recreativas, tenemos que, a nivel latinoamericano diferentes países han llevado a cabo diversas investigaciones correspondientes a dicho tema, y que, debido a la importancia que este implica en el ámbito educativo, ha ido tomando gran relevancia a gran escala en cada uno de estos países. A continuación, tenemos algunos de estos países en donde más se destacan diversos autores por sus trabajos y aportes realizados.

En México, la investigación en actividades lúdico-recreativas ha sido una prioridad, reflejando el reconocimiento de su importancia en el desarrollo humano. Como señala Pérez



(2018), "El juego no solo es un entretenimiento, sino una herramienta pedagógica y terapéutica de gran valor en la sociedad mexicana". Tenemos investigaciones sobre el impacto de las actividades lúdicas en la salud mental de niños en situación de vulnerabilidad, el cual examina cómo las actividades recreativas pueden contribuir al bienestar emocional y psicológico de niños que enfrentan circunstancias difíciles, como la pobreza o la violencia familiar.

En Argentina, se ha realizado una destacada labor investigativa en el campo de las actividades lúdicas y recreativas, evidenciando su potencial transformador. Según García (2020), "El juego se posiciona como un eje central en las políticas públicas de bienestar, salud y educación en Argentina, impulsando investigaciones que buscan maximizar su impacto social". Estudios sobre la integración de actividades recreativas en programas de rehabilitación para personas con discapacidad, este enfoca en cómo las actividades lúdicas pueden ser utilizadas como parte de programas de rehabilitación física y emocional para personas con diversidad funcional, promoviendo su inclusión y bienestar.

Brasil ha destacado en la investigación de actividades lúdico-recreativas, explorando su papel en la inclusión social y el desarrollo comunitario. De acuerdo con Silva (2019), "El enfoque lúdico en las políticas públicas brasileñas ha motivado una sólida base investigativa que abarca desde la psicología hasta la sociología, evidenciando su relevancia en la construcción de una sociedad más equitativa". Otras investigaciones sobre el uso de los juegos cooperativos como estrategia para fomentar la convivencia pacífica en comunidades urbanas. Este estudio explora cómo los juegos cooperativos pueden ser herramientas efectivas para promover la cohesión social y resolver conflictos en entornos urbanos.

En Colombia, las investigaciones sobre actividades lúdico-recreativas han contribuido a fortalecer programas de educación, salud y convivencia ciudadana. Como menciona Gómez (2017), "El juego se ha convertido en un recurso pedagógico y terapéutico ampliamente estudiado en Colombia, impulsando iniciativas que promueven la participación activa y la integración social". También encontramos con un Proyecto de investigación sobre el



impacto de las actividades recreativas en la prevención del consumo de drogas en adolescentes, este se centra en cómo las actividades lúdicas pueden ser utilizadas como estrategias preventivas para reducir el riesgo de consumo de sustancias psicoactivas entre los adolescentes colombianos.

Chile ha sido escenario de investigaciones significativas en el ámbito de las actividades lúdico-recreativas, destacando su influencia en el bienestar y la calidad de vida. Según Ruiz (2018), "El juego se posiciona como un catalizador del desarrollo integral en la sociedad chilena, motivando estudios interdisciplinarios que buscan optimizar su aplicación en diversos contextos". Otros estudios sobre la implementación de programas de actividad física lúdica para adultos mayores y su influencia en la calidad de vida: Examina cómo los programas de actividad física recreativa pueden mejorar la salud física, emocional y social de las personas mayores en Chile, promoviendo un envejecimiento activo y saludable.

En Perú, la investigación en actividades lúdico-recreativas ha cobrado relevancia como herramienta para abordar desafíos sociales y

promover la inclusión. De acuerdo con Flores (2019), "El juego se erige como un medio para la construcción de ciudadanía y la generación de espacios de encuentro y aprendizaje en la sociedad peruana". Otras investigaciones sobre la utilización de juegos tradicionales como herramienta para preservar la identidad cultural de comunidades indígenas. Mediante este estudio investiga cómo los juegos tradicionales son utilizados por las comunidades indígenas del Perú como una forma de transmitir valores culturales, conocimientos ancestrales y fortalecer su identidad cultural.

Ecuador ha impulsado investigaciones en el campo de las actividades lúdico-recreativas, reconociendo su potencial para el desarrollo humano y la cohesión social. Según Torres (2020), "El enfoque lúdico en programas educativos y comunitarios en Ecuador ha generado un cuerpo de investigación diverso, orientado hacia la construcción de entornos más participativos y saludables". Se han llevado a cabo proyectos de investigación sobre el desarrollo de actividades lúdicas para promover la resiliencia en niños y adolescentes en contextos de vulnerabilidad, el cual



explora cómo las actividades recreativas pueden fortalecer la capacidad de resiliencia de niños y adolescentes que enfrentan situaciones adversas, como la pobreza o la violencia.

En Costa Rica, la investigación en actividades lúdico-recreativas ha sido fundamental para promover estilos de vida activos y saludables. Como indica Solano (2018), "El juego se posiciona como un recurso para la promoción de la salud y la prevención de enfermedades, impulsando investigaciones que buscan maximizar su impacto en la sociedad costarricense". Otros estudios sobre la influencia de las actividades recreativas en la reducción del estrés laboral y el aumento de la productividad en el ámbito empresarial: Examina cómo la implementación de actividades recreativas en el lugar de trabajo puede contribuir a reducir el estrés, mejorar el bienestar de los empleados y aumentar la productividad laboral.

Uruguay ha sido escenario de investigaciones pioneras en el ámbito de las actividades lúdico-recreativas, destacando su contribución al desarrollo integral de las personas. Según Pérez (2021), "El juego se reconoce como un derecho fundamental en Uruguay, motivando investigaciones que abordan

su influencia en la educación, la salud y la inclusión social". De acuerdo a trabajos de investigaciones sobre el uso de juegos de mesa como herramienta para mejorar las habilidades cognitivas y sociales en personas mayores: Este estudio investiga cómo los juegos de mesa pueden ser utilizados como una forma divertida y efectiva de promover el mantenimiento cognitivo y social en personas mayores, ayudando a prevenir el deterioro cognitivo y el aislamiento social.

A pesar de los desafíos, en Venezuela se han realizado investigaciones relevantes en el campo de las actividades lúdico-recreativas, resaltando su valor en contextos de crisis y cambio social. Como señala Martínez (2019), "El juego se posiciona como una herramienta resiliente en la sociedad venezolana, promoviendo investigaciones que exploran su potencial para fortalecer el tejido social y la identidad cultural". Un proyecto de investigación sobre la implementación de actividades lúdicas en entornos hospitalarios para mejorar la experiencia de los pacientes pediátricos, examina cómo la introducción de actividades recreativas en hospitales puede contribuir a mejorar la experiencia de los



pacientes pediátricos, reducir su ansiedad y promover su bienestar emocional durante su estancia hospitalaria.

## **METODOLOGÍA**

Según Hernández Sampieri (2014), la metodología de la investigación se refiere al proceso sistemático y ordenado que se sigue para llevar a cabo cualquier proceso investigativo. Esto requiere la aplicación de una serie de pasos y técnicas que permiten recolectar, analizar e interpretar datos recolectados con el fin de responder a preguntas de investigación, resolver problemas o probar hipótesis de estudio. Sampieri enfatiza la importancia de la rigurosidad metodológica, la claridad en la formulación de objetivos, la selección adecuada de técnicas y herramientas de investigación, así como la interpretación cuidadosa de los resultados obtenidos. Además, destaca la necesidad de un enfoque ético en la investigación, respetando los derechos de los participantes y garantizando la validez y confiabilidad de los resultados.

### **Descriptiva**

La investigación descriptiva tiene como objetivo principal describir características, comportamientos o

fenómenos de manera precisa y detallada. No busca establecer relaciones causales ni explicar por qué ocurren ciertos fenómenos, sino simplemente describir cómo son. Siguiendo esta idea, el desarrollo de actividades lúdico – recreativas, se vuelve descriptiva, ya que, a través de la implementación de actividades lúdicas, se puede realizar una investigación descriptiva para analizar su impacto en aspectos como el desarrollo cognitivo, emocional, social o físico de los participantes. Esto podría involucrar la recolección de datos antes y después de la implementación de las actividades, así como la observación directa de su comportamiento durante las mismas.

### **Explicativa**

La investigación explicativa, según Roberto Hernández Sampieri, busca explicar las relaciones de causa y efecto entre variables. A diferencia de la investigación descriptiva, que se centra en describir fenómenos, la investigación explicativa se adentra en entender por qué ocurren ciertos fenómenos o cómo interactúan las variables para producir ciertos resultados. Teniendo en cuenta lo anterior, tenemos que, las actividades lúdicas suelen ser herramientas efectivas para el aprendizaje. Una investigación



explicativa puede profundizar en cómo funcionan estos mecanismos de aprendizaje en el contexto de las actividades lúdicas. ¿Qué elementos de los juegos facilitan el aprendizaje? ¿Cómo se produce la transferencia de conocimiento de los juegos al mundo real?

### **Explotaría**

Según Roberto Hernández Sampieri, tiene como objetivo principal explorar un tema o problema de investigación poco estudiado o del cual se tiene poco conocimiento. Se caracteriza por ser flexible y poco estructurada, permitiendo la recolección de datos de manera abierta y sin prejuicios, con el fin de generar nuevas ideas, hipótesis o preguntas de investigación. Se pueden realizar estudios exploratorios para investigar cómo se pueden aplicar las actividades lúdicas en contextos poco convencionales o emergentes. Por ejemplo, ¿cómo se pueden utilizar los juegos para promover la salud mental en poblaciones específicas? ¿Cómo pueden los juegos ser empleados en el ámbito laboral para mejorar el trabajo en equipo y la productividad?

Población: Está compuesta por 80 estudiantes de 7mo grado de en la institución educativa Normal superior

Muestra: De esa población se trabajó con 60 estudiantes para un 60% de la población

Tipo de muestra: La muestra probabilística es un enfoque para seleccionar una muestra de una población de manera aleatoria y garantizar que cada individuo de la población tenga la misma probabilidad de ser seleccionado en la muestra. En un proyecto de investigación, la muestra probabilística es importante para garantizar la representatividad y la validez de los resultados obtenidos.

Algunos métodos comunes para seleccionar una muestra probabilística son el muestreo aleatorio simple, el muestreo estratificado, el muestreo por conglomerados y el muestreo sistemático.

El muestreo aleatorio simple consiste en seleccionar individuos de la población de manera aleatoria, de modo que cada individuo tenga la misma probabilidad de ser incluido en la muestra.





La muestra probabilística es fundamental en un proyecto de investigación para garantizar la validez y la generalización de los resultados obtenidos a partir de la muestra seleccionada. Además, permite minimizar el sesgo y aumentar la confiabilidad de los resultados.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill.

Instrumentos de recolección de información:

- Encuestas: la encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador, Hernández Sampieri et al (1996). para ello a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escrita que se entregan a la muestra de la población, con el ideal de que sean testeadas de manera escrita. Ese listado de preguntas es lo que se conoce como cuestionario.

Se pueden realizar encuestas a los docentes, estudiantes de la institución educativa para recopilar información sobre sus opiniones, percepciones y experiencias en relación con a las actividades lúdicas y recreativas que realizan.

- Entrevistas: Esta es una técnica funcional para obtener datos, la entrevista consiste en un dialogo de carácter ameno entre dos personas “El entrevistador que en este caso es el investigador y el entrevistado” (Hernández Sampieri et al 1996. P193). Esta técnica se realiza con el objetivo de recaudar información de parte de la persona entrevistada, que es por lo general, una persona con amplios conocimientos en la materia o tema de la investigación.

Se pueden realizar entrevistas a profundidad con personas clave de la institución educativa, como directivos, coordinadores de programa, o profesores, para obtener información detallada y generar discusiones más enriquecedoras.

- Observación: según Hernández Sampieri, Fernández Collado & Batista Lucio (1996). la observación es una técnica que consiste en observar atentamente al fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla Se puede realizar para su posterior análisis.

## **RESULTADOS**

**Revisión sistemática de la literatura sobre la metodología para el desarrollo de actividades lúdico-recreativas en los estudiantes de grado**





## **séptimo de la Institución Educativa Normal Superior.**

### **Entrevista al docente**

1. ¿Cuál es la importancia de las actividades lúdicas y recreativas en el desarrollo integral de los estudiantes de grado 7 en la Normal superior?

Las actividades lúdicas y recreativas son importantes para lograr en los estudiantes el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo. Ayudan a promover la creatividad, la concentración, la cooperación, la autoestima y el bienestar emocional.

2. ¿Qué tipo de actividades lúdicas y recreativas considera más apropiadas para los estudiantes de grado 7 en la Normal superior?

Las actividades que implican movimiento, creatividad, trabajo en equipo y resolución de problemas suelen ser muy efectivas para esta edad. Juegos de roles, deportes, manualidades, actividades al aire libre, entre otras, suelen ser muy bien recibidas por los estudiantes.

3. ¿Cómo puede garantizar que las actividades lúdicas y recreativas sean inclusivas y respeten la diversidad de los estudiantes de grado 7 en la Normal superior?

Es importante adaptar las actividades para que todos los estudiantes puedan participar y sentirse incluidos. Se debe tener en cuenta las diferentes habilidades, intereses y necesidades de cada estudiante, promoviendo la colaboración y el respeto mutuo.

4. ¿Qué estrategias utiliza para motivar a los estudiantes a participar activamente en las actividades lúdicas y recreativas?

Es fundamental generar un ambiente de confianza y diversión, donde los estudiantes se sientan seguros y motivados para participar. También es importante conocer los intereses y preferencias de los estudiantes, para adaptar las actividades a sus gustos y necesidades.

5. ¿Por qué es importante incluir actividades lúdicas y recreativas en las clases de educación física?

Las actividades lúdicas y recreativas son fundamentales en las clases de educación física porque permiten a los estudiantes disfrutar del movimiento, desarrollar sus habilidades motrices, trabajar en equipo y mejorar su salud física y mental.

6. ¿Cómo puedes adaptar las actividades lúdicas y recreativas para incluir a todos



los estudiantes, independientemente de sus habilidades físicas?

Es importante diseñar actividades que puedan ser adaptadas para que todos los estudiantes puedan participar de acuerdo a sus habilidades y capacidades. Por ejemplo, se pueden modificar las reglas, el tamaño de los equipos o utilizar material adaptado.

7. ¿Qué beneficios tienen las actividades lúdicas y recreativas para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes?

Las actividades lúdicas y recreativas estimulan la creatividad, la socialización, la autoestima, la concentración y la autorregulación emocional de los estudiantes. Además, promueven un estilo de vida activo y saludable.

8. ¿Cuáles son tus actividades lúdicas y recreativas favoritas para llevar a cabo en clase?

Mis actividades favoritas incluyen juegos cooperativos, circuitos de habilidades, actividades de expresión corporal y baile. También me gusta fomentar la creatividad de los estudiantes a través de juegos de roles y actividades creativas.

9. ¿Cómo puedes fomentar la participación activa y el entusiasmo en las actividades lúdicas y recreativas?

Para fomentar la participación activa y el entusiasmo en las actividades lúdicas y recreativas es importante generar un ambiente de diversión y confianza, animar a los estudiantes a participar activamente, reconocer y valorar sus esfuerzos y motivarlos a superar desafíos y alcanzar metas personales.

#### Entrevista a estudiantes

El 100% de los estudiantes de grado séptimo de la institución educativa normal superior demuestran que las actividades lúdicas y recreativas contribuyen de manera propositiva en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias y habilidades (Gráfico 1).

Gráfico 1.

Relevancia de las actividades lúdicas y recreativas en el desarrollo integral de los estudiantes de la institución educativa normal superior.





En base a la información proporcionada por los 60 estudiantes encuestados, se puede interpretar que la gran mayoría de los estudiantes consideran que los juegos educativos y recreativos favorecen el aprendizaje de manera significativa, Esto sugiere que existe una percepción positiva y generalizada sobre el impacto de este tipo de herramientas en el proceso de aprendizaje (Gráfico 2).

Gráfico 2.

Juegos educativos y recreativos favorecen el aprendizaje de manera significativa



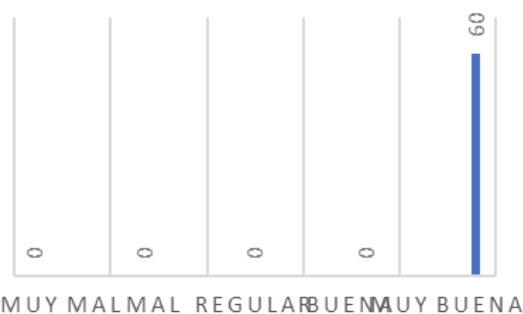
En base a la información proporcionada por los 60 estudiantes encuestados, se puede interpretar que la gran mayoría de los estudiantes consideran que los juegos educativos y recreativos favorecen el aprendizaje de manera significativa, Esto sugiere que existe una percepción positiva y generalizada sobre el impacto de este

tipo de herramientas en el proceso de aprendizaje.

El 100% de los estudiantes en su mayoría consideran que hay participación de personas de diferentes edades, género, discapacidad y etnias en actividades lúdicas y recreativas, lo que podría indicar que existe un fomento de relaciones humanas, basadas en el respeto y la inclusión por la diversidad entre compañeros y compañeras (Gráfico 3).

Gráfico 3.

Se fomenta las relaciones humanas, la inclusión y el respeto por la diversidad entre compañeros y compañeras en las actividades lúdicas y recreativas.



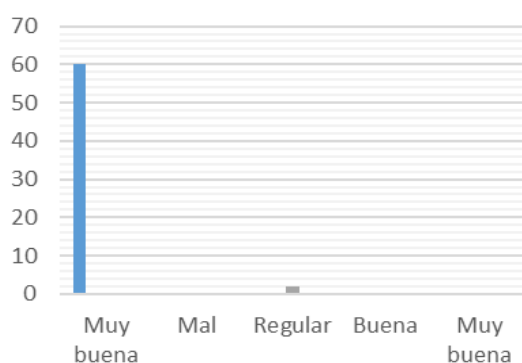
La interpretación de la gráfica indica que todos los estudiantes encuestados consideran que las actividades lúdicas y recreativas que se realizan en la institución educativa son muy buenas para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes. Esto sugiere que estas



actividades son efectivas y bien recibidas por la comunidad educativa (Gráfico 4).

Gráfico 4

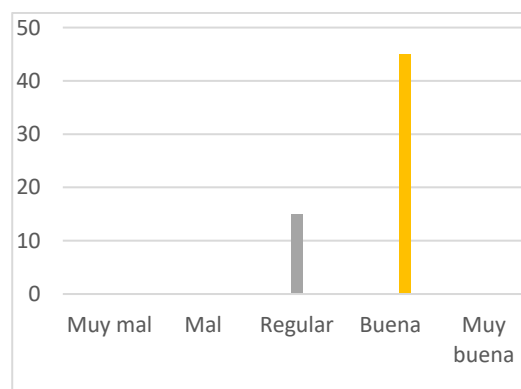
En la institución educativa normal superior, se realizan actividades lúdicas y recreativas donde se fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes.



El 95% de los estudiantes encuestados consideran que el docente de educación física utiliza las estrategias lúdicas y pedagógicas que potencian la enseñanza y aprendizajes de las diferentes actividades realizadas. Mientras que el 15% considera que el docente no emplea las prácticas y dinámicas necesarias para lograr un aprendizaje significativo y novedoso (Gráfico 5).

Gráfico 5.

El docente de educación física realiza actividades recreativas en clase que te motiven a aplicar lo aprendido fuera del aula.



El 100% de los estudiantes encuestados consideran que el juego y la recreación son importantes para el bienestar de los estudiantes de manera física y emocional (Gráfico 6).

Gráfico 6.

Las actividades lúdicas y recreativas son importantes para el bienestar físico y emocional



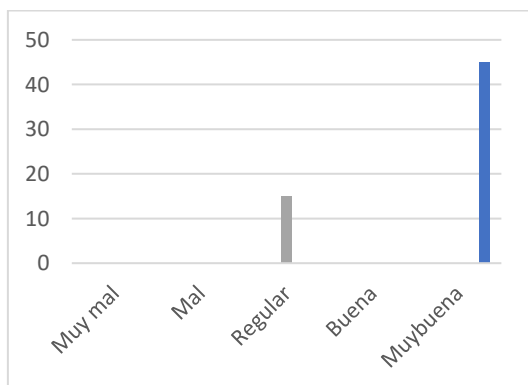
Según lo arrojado por la gráfica 45 estudiantes responden que las actividades lúdicas y recreativas son "muy buenas" y 15 responden que son "regulares", podemos inferir que la mayoría de los estudiantes perciben un alto valor y beneficio en participar en este tipo de actividades. Es posible que



aquellos que respondieron de manera regular tal vez no están tan involucrados en actividades lúdicas o recreativas, lo que podría ser una oportunidad para fomentar su participación y experimentar los beneficios que estas actividades pueden aportar en sus vidas diarias (Gráfico 7).

Gráfico 7.

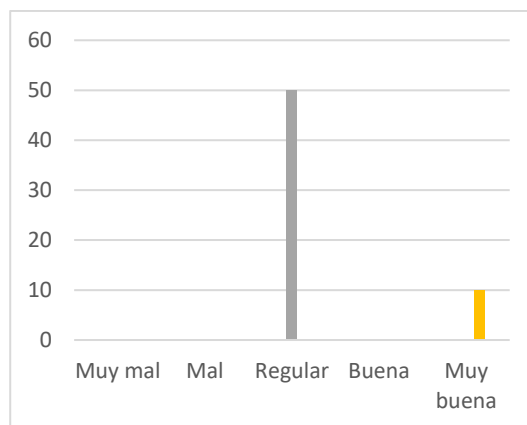
Las actividades lúdicas y recreativas aportan beneficios en tu vida diaria.



El 90% de los estudiantes consideran que es regular el interés que se les da a las actividades lúdicas y recreativas en la institución educativa normal superior. Y el 10 expresan que se les da el interés suficiente a dichas actividades (Gráfico 8).

Gráfico 8.

Se le da suficiente importancia a las actividades lúdicas y recreativas en la institución educativa normal superior.



El 100% de los estudiantes dice que son muy buenos los beneficios del juego y la recreación, principalmente para la salud (Gráfico 9).

Gráfico 9.

El juego y la recreación son factores claves en el beneficio a la salud.



### Observación

- ASPECTO # 1: Se observó que los estudiantes mostraron un gran entusiasmo y participación en las actividades lúdicas y recreativas
- ASPECTO # 2: Se observó que las actividades lúdicas y recreativas favorecieron la integración y el trabajo en equipo de los alumnos



- ASPECTO # 3: Se identificó que los docentes y directivos de la institución educativa normal superior de la ciudad de montería reconocen la importancia de estas actividades en el proceso educativo
- ASPECTO # 4: se observó que existen limitaciones en cuanto a los recurso y materiales para realizar las actividades.

### **Análisis**

El presente artículo se partió de la premisa de analizar las actividades lúdicas y recreativas que se realizan en la institución educativa Normal Superior en la ciudad de montería, con el fin de identificar su impacto en el desarrollo integral de los estudiantes. Para ello, se llevó a cabo un estudio cualitativo mediante la aplicación de entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes, así como la observación directa de las actividades que se realizan en la institución.

Los resultados de la investigación mostraron que las actividades lúdicas y recreativas tienen un impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes. Los docentes destacaron que estas actividades contribuyen al aprendizaje significativo, fomentan la creatividad,

fortalecen la autoestima y promueven el trabajo en equipo. Además, los estudiantes manifestaron que las actividades lúdicas les permiten desconectar del estrés académico, mejorar sus habilidades sociales y generar un ambiente de convivencia positivo en la institución.

Los resultados de esta sistematización de experiencia sugieren que las actividades lúdicas y recreativas son una herramienta fundamental en el proceso educativo, ya que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. Sin embargo, es necesario seguir trabajando en la planificación y ejecución de estas actividades para garantizar su efectividad y potenciar sus beneficios en la formación de los estudiantes.

### **DISCUSION**

Los estudios revisados evidencian el impacto positivo que tienen las actividades lúdico-recreativas en diversos contextos y poblaciones en América Latina.

En Chile, Díaz (2019) reporta que los programas de actividad física lúdica para adultos mayores mejoraron significativamente su calidad de vida. Asimismo, Ruiz (2018) resalta el papel del juego como catalizador del desarrollo integral en este país.



En Argentina, Fernández (2019) describe experiencias exitosas de integración de actividades lúdico-recreativas en la rehabilitación de personas con discapacidad. Por otro lado, García (2020) analiza el impacto social y transformador del juego en las políticas públicas argentinas.

Respecto a Perú, Flores (2019, 2021) destaca el juego como herramienta para la construcción de ciudadanía y la preservación cultural en comunidades indígenas.

En Colombia, Gómez (2020) evidencia el potencial de las actividades recreativas en la prevención del consumo de drogas en adolescentes, mientras que Gómez y Pérez (2017, 2018) resaltan el efecto terapéutico y pedagógico del juego.

Finalmente, en Brasil, Silva (2018, 2019) subraya la influencia de las investigaciones sobre actividades lúdico-recreativas en las políticas públicas, así como su papel en la promoción de la convivencia pacífica.

En conjunto, estos estudios revelan el valor del juego y las actividades recreativas como herramientas eficaces para mejorar la calidad de vida, la inclusión, la educación y la cohesión social en América Latina.

## CONCLUSIONES

A lo largo de este proyecto se ha puesto de manifiesto la importancia de incorporar actividades lúdico-recreativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de grado séptimo en la Institución Educativa Normal Superior. Estas actividades no solo permiten un mayor disfrute y motivación por parte de los estudiantes, sino que también contribuyen a su desarrollo integral, fomentando habilidades como el trabajo en equipo, la creatividad y la resolución de problemas.

Además, se ha demostrado que la implementación de una metodología específica para el desarrollo de estas actividades puede facilitar su planificación, ejecución y evaluación de manera más efectiva. La combinación de actividades lúdicas y recreativas con los contenidos curriculares puede potenciar el aprendizaje significativo de los estudiantes, permitiéndoles aplicar lo aprendido en contextos reales y fortalecer su autonomía y capacidad de tomar decisiones.

La implementación de la metodología para el desarrollo de actividades lúdico-recreativas en los estudiantes de grado séptimo en la institución educativa normal superior ha





demostrado ser altamente efectiva para promover el aprendizaje significativo, la motivación y el bienestar de los estudiantes. A través de juegos, dinámicas y actividades creativas, los estudiantes han podido desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales de manera integral.

Es importante destacar que la incorporación de la ludicidad en el proceso educativo no solo favorece el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo personal y social de los estudiantes. Se ha evidenciado un aumento en la participación, la autoestima y la convivencia positiva entre los estudiantes, así como una mayor disposición para aprender y explorar nuevos conocimientos.

## REFERENCIAS

- Díaz, R. (2019). "Programas de actividad física lúdica para adultos mayores: impacto en la calidad de vida en Chile". *Revista Chilena de Gerontología*, 22(1), 34-47.
- Fernández, A. (2019). "Integración de actividades lúdico-recreativas en la rehabilitación de personas con discapacidad: experiencias en Argentina". *Revista Argentina de Rehabilitación*, 12(2), 45-58.
- Flores, C. (2019). El juego como herramienta para la construcción de ciudadanía en el Perú contemporáneo. *Revista Peruana de Psicología*, 18(2), 215-230.
- Flores, C. (2021). "Juegos tradicionales y preservación cultural en comunidades indígenas del Perú". *Revista Peruana de Antropología*, 18(2), 56-69.
- García, A. (2020). El juego en las políticas públicas argentinas: impacto social y transformación. *Revista Argentina de Ciencias Sociales*, 8(1), 45-58.
- Gómez, J. (2020). "Actividades recreativas y prevención del consumo de drogas en adolescentes: evidencias desde Colombia". *Revista Colombiana de Psicología*, 32(4), 78-91
- Gómez, L. (2017). El juego como recurso pedagógico y terapéutico en Colombia: estudios y perspectivas. *Revista Colombiana de Educación*, 32(2), 98-112.
- González, M. (2017). "El efecto terapéutico del juego en niños en situación de vulnerabilidad: un estudio en México". *Revista Mexicana de Psicología*, 24(3), 78-92.



- Pérez, J. (2018). El juego como herramienta pedagógica y terapéutica en la sociedad mexicana. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(2), 567-581.
- Ruiz, M. (2018). El juego como catalizador del desarrollo integral en Chile: perspectivas interdisciplinarias. *Revista Chilena de Psicología*, 25(1), 87-101.
- Silva, L. (2018). "Juegos cooperativos y convivencia pacífica: experiencias en comunidades urbanas de Brasil". *Revista Brasileira de Estudos Sociais*, 15(2), 112-12
- Silva, R. (2019). Investigaciones sobre actividades lúdico-recreativas y su influencia en las políticas públicas brasileñas. *Revista Brasileira de Estudos Lúdicos*, 15(3), 312-326.
- Torres, E. (2020). Enfoque lúdico en programas educativos y comunitarios en Ecuador: investigaciones y perspectivas. *Revista Ecuatoriana de Educación*, 15(1), 54-68.