

## Actividades lúdicas para desarrollar la expresión oral, como táctica de evolución en la formación educativa.

### Recreational activities to develop oral expression, as a tactic of evolution in educational training.

Vanesa Estefanía Cuji Real <sup>1</sup>[0000-0001-9917-6994]

<sup>1</sup>Unidad Educativa "Vigotsky", Riobamba Ecuador

<sup>1</sup>vanecuji@outlook.es

#### CITA EN APA:

Cuji Real, V. E. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar la expresión oral, como táctica de evolución en la formación educativa. *Tesla Revista Científica*, 2(2), e103. <https://doi.org/10.55204/trc.v2i2.e103>

**Recibido:** 10 de nov 2022

**Revisado:** 17 de nov -4 de dic 2022

**Corregido:** 16 de diciembre 2022

**Aceptado:** 23 de diciembre 2022

**Publicado:** 30 de Diciembre 2022

#### TESLA

Revista Científica

ISSN: 2796-9320



Los contenidos de este artículo están bajo una licencia de Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) Los autores conservan los derechos morales y patrimoniales de sus obras.

**Resumen.** El presente trabajo investigativo, cuyo principal objetivo fue, dar a conocer la gran importancia de, implementar las actividades lúdicas, para desarrollar la expresión oral, como táctica de evolución en la formación educativa, se trabajó, con una población de 46 niños del programa SAFTI, del barrio Sauces Norte, Ciudad de Loja, lográndose verificar con estadísticas claras la hipótesis. Se trabajó, con el diseño, no experimental, tipo de campo – descriptiva, con un método deductivo-analítico, ya que se obtuvo información recopilada de, libros, revista, blogs y artículos publicados en la web, los resultados se obtuvieron, recogiendo información, mediante la aplicación de la técnica de la Observación, otorgando respectivamente la ficha de observación como instrumento, que nos permitió conocer directamente, el desenvolvimiento, comportamiento y expresión de la población directa, 8 preguntas, fueron distribuidas, las cuales se valoraron en una escala de Likert, de mayor a menor complejidad. Se cumplió con el objetivo expuesto inicialmente, el 96% de los niños, aprenden, comprenden, relacionan y recuerdan, cuando actividades lúdicas aplicamos. Se obtuvo también el limitante, de no haber podido realizar una selección muestral. Como conclusión la gran importancia de implementar las actividades lúdicas, en la formación educativa, y que considerablemente, depende del ambiente y la maestra, para que cada niño y niña puedan explorar su propio aprendizaje.

**Palabras clave:** Actividad, evolución, formación educativa, lúdica, táctica de evolución.

**Abstract:** This research article, whose main objective was to raise awareness of the Great Importance of Implementing Recreational Activities to develop oral expression, as a tactic of evolution in educational training. We worked with a population of 46 children from the SAFTI program from the Sauces Norte neighborhood of the City of Loja. Being able to verify the hypothesis with clear statistics. We worked, with the design non-experimental type of field - descriptive, with a deductive-analytical method. Since the information collected from books, magazine, blogs and articles published on the web was obtained. The results were obtained by collecting information through the application of the Observation technique. Granting respectively the observation sheet as an instrument which allowed us to know directly the development, behavior and expression of the direct population. The 8 questions were distributed, which were evaluated on a Likert scale, from greater to lesser complexity. The results were obtained in a real and precise way, the objective initially stated was met through the validation of the instrument. Which gave us the answers, clear and precise that 96% of children learn, understand, relate and remember when we apply recreational activities. The limitation was also obtained, if he had not been able to make a sample selection. Finally, we highlight the conclusion of the great importance of implementing recreational activities in educational training. Which considerably depends on the environment and the teacher with each boy and girl can explore their own way of learning.

**Keywords:** Activity, evolution, educational training, playful, evolution tactic.

## INTRODUCCIÓN

Actualmente hablamos de una evolución a pasos agigantados, sumergidos en la sociedad donde lo esencial, es no, solo saber hablar sino, saber expresarnos con el medio que nos rodea para así, ir conquistando nuevas culturas, (PERUANA, 2015). No nos resulta fácil, muchas veces el poder socializarnos, (Sabater., 2022), dependerá también de la confianza y actitud que se nos va ir presentando en cada escenario, más cuando hacemos énfasis en los niños, que son nuevos seres explorando una sociedad, que no todos adquieren una buena empatía, (Castillo, 2016), se debería no solo, de manera opcional, implementar diversas actividades lúdicas en cada asignatura, sino más bien precisar ya, la nueva era de evolución, obteniendo así, una formación educativa, donde no solo se transferirá ciencia en cantidad, sino más bien, que la transferencia sea ciencia en calidad, aportando así confianza, autoestima y sobre todo seguridad en cada peldaño que cada educando logre. Por ello, fundamentalmente el afán del seguimiento desde los más pequeños, impulsándoles no solo aprender, sino más bien, a que sientan la motivación de aprender –jugando – explorando, (Virginia, 2013), conjuntamente también se hablara de ir ayudando a disminuir el estrés infantil.

Además, del gran aporte a nivel mundial que, actualmente se entorna trascendental, mediante el implemento de las actividades lúdicas en las diferentes aéreas, (Socop, 2014), participa directamente en el desarrollo del pensamiento, crítico y creativo, es decir va a poseer más énfasis de aprender y conocer, (Moromizato Izu, 2007), contribuyendo beneficios en el desarrollo social y personal, no solo para la niñez, sino para toda la vida, resaltando directamente la contribución de Piaget y, el valor del juego, en su teoría, Estructuralista, nos da a conocer que, incluyó, "Los mecanismos lúdicos, en los estilos, y formas de pensar durante la infancia, y, que el juego se caracteriza por, la asimilación de los elementos de la realidad, sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación," (Tripero, 2017). También cabe recalcar, el aporte de, Karl Gross, con su Teoría del Juego, como anticipación funcional, por ello, manifiesta que, "El juego, es una preparación, para la vida adulta y la supervivencia". definiendo así, que la naturaleza del juego, es biológica e intuitiva y, que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande. (Miguelito, 2012). Concluyendo también, (Borges y Gutiérrez, 2015), (Domínguez Chavira, 2015), que el juego, es el eje fundamental, para desarrollar cualquier habilidad, por ello, manifiestan que la recreación, constituye el punto de partida para el desarrollo sistémico, del niño, consiguiendo así, conocimientos, habilidades proponiendo la oportunidad de, conocerse así mismo, a sus compañeros y el entorno que los rodea. (Cuji, 2020).

En Ecuador, falta concienciar tanto, al gremio estudiantil y administrativo, en la importancia, no solo, de impartir las clases tradicionales, sino más bien de permitir que el aprendiz mismo, sea el protagonista de su aprendizaje, es decir que sienta la necesidad de no quedarse con lo aprendido en

clase, más bien, que siga buscando información relevante, según el tema expuesto, estando listo y seguro para poder debatir en cualquier índole. Como resultados positivos se obtendrá estudiantes críticos y creativos, (Pérez López, Hernández Gonzalez, & Garcia Matero, 2017), al momento de enfrentarse con la realidad. Las clases no deben ser rutinarias o comúnmente pesadas, necesariamente se debe implementar ya, como táctica de evolución en la formación educativa, las diversas actividades lúdicas, (Candela, 2020) aportando así, apoyo a los niños, no solo a desarrollar su expresión oral que es el punto de partida para incursionar en este viaje, sino más bien, se fortalecerá para toda la vida, ya que, por más básico que parezca, con el pasar del tiempo, se va tornando más complicado de corregir y mucho peor de mejorar. En referencia el artículo publicado por (Cuji, 2020), Nos dice que “No existe, el interés por el bienestar y aprendizaje de cada niño, no permiten que abriguen, la ventaja de, aprender conocimientos, atreves de las diferentes actividades lúdicas, si se pusiera en práctica, las clases diarias fueran amenas y llevaderas”. Por ello, las actividades lúdicas tienen menor grado de importancia, (Meza, 2009) No, existen cambios en el sistema educativo, se proyecta un nuevo paradigma, pero nuevamente las ideas se hacen ciencia, convirtiéndose así en, crisis educativa, que, en vez de buscar soluciones, nuevamente en dogmatismo se transforma. El ministerio de Educación, debe implementar como táctica de evolución en la formación educativa las actividades lúdicas antes, durante y después de cada clase impartida, evitando así formar, mentes de ciencia y memorización, sino personas críticas y creativas. (Torres, 2012), (Cuji, 2020).

Siendo así, que, en la investigación realizada, con los 46 niños del programa SAFTI, del barrio Sauces Norte de la ciudad de Loja, se constató relativamente, que existen niños, que aún tienen ese temor por expresarse, por enrolarse, por participar, cabe recalcar que luego de una pandemia, salir nuevamente a obtener una vida normal, para personas adultas, nuevamente se tornó difícil volverse adaptar, poniéndose en el lugar de los niños, mucho peor. Acentuando que el trabajo de la maestra es arduo, pacienzoso y sobre todo dinámico, esto, ayuda a muchos niños a expresarse, hablar y sobre todo a obtener ese interés por ir a las clases, cada día, por aprender en el aula, y más aún en la casa, compartiendo lo aprendido. Con el pasar de los días, lo estudiado no lo olvidan, más bien, se aspira con ansias, el día para nuevamente retornar a clases. Por ello, en esta investigación se constató la realidad, sobre la utilización de las actividades lúdicas al momento de impartir cada tarea., ayudando mucho a los niños y niñas a volverse a integrar y participar espontáneamente, inculcando desde tempranas edades, al respeto cuando alguien opine. Siendo el docente, el principal participe, para dar y hacer este gran cambio en la educación, (Vahos, 2019), incentivando la curiosidad por querer aprender y sobre todo a aprender mucho más.

El objetivo principal de este estudio, es dar a conocer la gran importancia de, implementar las actividades lúdicas, para desarrollar la expresión oral, como táctica de evolución en la formación educativa, con los 46 niños del programa SAFTI, del barrio Sauces Norte, Ciudad de Loja.

Planteando, así como hipótesis, que depende tanto del ambiente de la clase, como de la maestra que las imparte, (Vite, 2021) para que cada niño y niña se expresen y desenvuelvan con seguridad.

## MATERIALES Y MÉTODOS

- **Tipos de investigación**

Se sigue un diseño, No experimental, de tipo de Campo – Descriptiva, con un método deductivo-analítico, con la finalidad de conseguir resultados verídicos, obteniendo así, los resultados mediante una ficha de Observación, aplicada a los 46 niños del programa SAFTI, del barrio Saucos Norte, de la ciudad de Loja, y finalmente las conclusiones, sobre la gran importancia de implementar las actividades lúdicas, como táctica de evolución, en la formación educativa,

A esta investigación por su parte, (Hernandez, fernandez y Baptista), nos dan a conocer que, es aquella, que se realiza, sin manipular deliberadamente variables, es decir, no se hace variar, intencionalmente las variables independientes, lo que hacemos es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. Como señala (Kerlinger (1979, p. 116)). (Diego, 2019) "La investigación no experimental, o ex-post-facto, es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables, o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones". (Hernandez, 2012)

- **Población y muestra**

Compuesta está, la población, por los 46 niños participantes del programa SAFTI, siendo este un número, que no cambiara durante el ciclo académico.

La muestra, se trabajó con el 100% (Cuadro N°1), entre los cuales 28, (61%), son niñas y 18, (39%), son niños. Un proceso de selección muestral, no se lo realizó, ni fue necesario aplicar formulas estadísticas, ya que se buscó trabajar con el 100% de la población, excepción alguna, por lo cual se empleó un muestreo no probabilístico intencional. En el Cuadro N°1, se detalla la distribución por género.

**Cuadro N° 1.- Población y Muestra.**

<b>ESTRATOS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Niños	18	39%
Niñas	28	61%
<b>TOTAL</b>	46	100%

**Fuente:** Programa Safti.

**Elaborado por:** La autora

- **Métodos por emplear**

Como técnica se empleará, la observación, para la recogida de datos, y el instrumento, la ficha de observación. Mediante la aplicación de la escala, tipo Likert, con tres opciones de respuesta, que

van de 3 (Le resulta fácil) a 1 (complicado), antecedida de 8 preguntas de identificación. Para la elaboración, se siguió tres fases:

- Revisión bibliográfica más relevante, que nos dan grandes aportes, sobre el tema investigado.
- Selección, de las preguntas a cuestionar, mediante la verificación.
- Validación del instrumento utilizado, con una muestra de 46 niños.

Por medio de esta técnica, nos permitió recolectar y ordenar los datos e información, sobre la problemática. Con el fin de utilizar preguntas orales y escritas, verificando en sí, la importancia de la utilización e implementación de las actividades lúdicas. El instrumento utilizado fue la ficha de observación, sirvió para medir los indicadores, realizando 8 preguntas, que permitió identificar la importancia de implementar las actividades lúdicas para mejorar la expresión oral, como táctica de evolución en la formación educativa, con los 46 niños del programa SAFTI.

## RESULTADOS

Obtenido la respuesta clara, al objetivo propuesto inicialmente, se expone inmediatamente, el proceso de obtención y validación del instrumento, se presenta a continuación, los resultados obtenidos en esta investigación.

Inicialmente se trabajó con la técnica de la Observación, aplicada a los 46 niños del programa SAFTI, del barrio Sauces Norte de la ciudad de Loja, (Ver cuadro N<sup>a</sup>1), el cual nos permitió conocer directamente como se desenvuelven y sobre todo como se expresan oralmente, para así, en cada área poder aplicar las diferentes actividades lúdicas, seguidamente se planteó, una ficha de observación (Ver anexo 1), constituida por 8 preguntas, las cuales están enfocadas en las actitudes, comportamiento, desenvolvimiento y participación de los niños, valoradas en una escala de Likert.

Para la correcta determinación, de la investigación propuesta, por medio de la observación, se llevó a cabo, la ficha de observación (Ver Anexo 1), a toda la población, de esta manera finalmente se realizó, un análisis minucioso de los resultados obtenidos, los cuales fueron los siguientes:

- **Pregunta N<sup>a</sup>1**

### **¿Le resulta fácil, al iniciar cada clase, expresarse con claridad?**

El 46% del total de los niños, no les resulta fácil, expresarse con claridad, al iniciar cada clase, mientras que, con un carácter neutral se encuentra el 32% que les resulta complicado, siendo destacable también que el 22% de los niños. Les resulta fácil expresarse con claridad, al iniciar cada clase. Con esto nos da a entender que, el 78% de los niños, nos les resulta fácil, expresarse con claridad al iniciar cada clase.

- **Pregunta N<sup>a</sup>2**

### **¿Siente motivación al momento de impartir la clase?**

El 11% del total de los niños, no les resulta fácil tener esa motivación al momento de impartir la clase, mientras que, con un carácter neutral apenas se encuentra el 4% les resulta complicado, es

muy destacable y sobre todo grato también saber que el 85% de los niños les resulta fácil, tener esa motivación en cada clase. Con esto nos da a entender y sobre todo conocer la gran importancia de implementar las actividades lúdicas, en las diferentes áreas a trabajar.

- **Pregunta Nª3**

**¿Se expresa y participa con normalidad, adquiriendo una postura adecuada?**

El 22% del total de los niños, no les resulta fácil, expresarse y participar con normalidad, adquiriendo una postura adecuada, mientras que, con un carácter neutral apenas se encuentra el 9% les es complicado, es muy destacable saber que el 69% de los niños les resulta fácil expresarse y participar con normalidad, cabe recalcar que sintiendo un buen ambiente en la clase se observa resultados positivos.

- **Pregunta Nª4**

**¿Tiene contacto visual y el interés por participar en cada clase?**

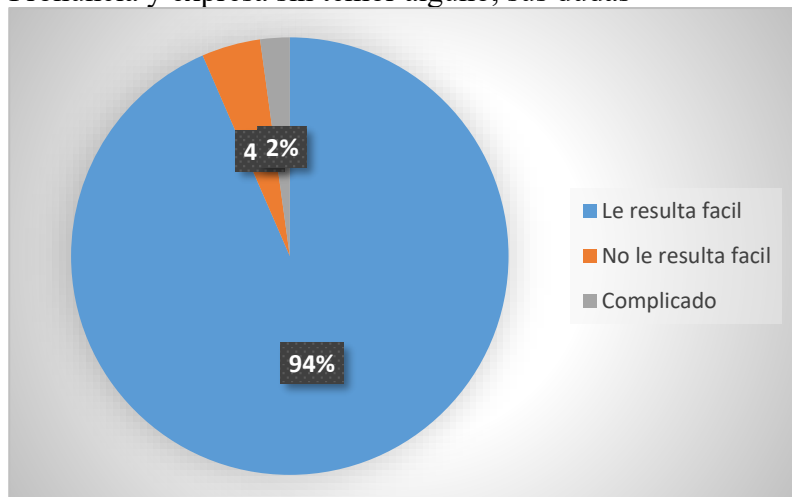
El 7% del total de los niños, les es complicado tener un contacto visual y sobre todo el interés por participar en la clase, mientras que, con un el 17% no les resulta fácil, también hay que recalcar saber la importancia que tiene la aplicación de las actividades lúdicas ya que el 76% de los niños, les resulta fácil tener ese interés por explorar y saber más sobre la clase impartida.

- **Pregunta Nª5**

**¿Pronuncia y expresa sin temor alguno, sus dudas?**

**Grafico Nª 1.**

Pronuncia y expresa sin temor alguno, sus dudas



**Fuente:** Programa SAFTI – Ficha de Observación.

**Elaborado por:** La autora

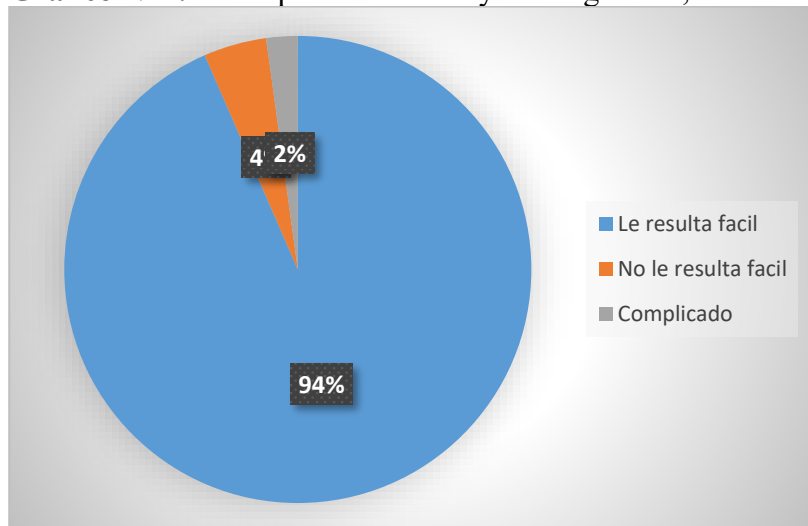
En el gráfico N 1, claramente se aprecia la importancia de la utilización de las actividades lúdicas no solo para desarrollar la expresión oral sino más bien para ayudar al niño no solo aprender por el momento sino aprender para toda la vida, observando que apenas el 6% no les resulta fácil o a su vez les resulta complicado, expresar sin temor alguno sus dudas, mientras que indudablemente nos

demuestra que el 94% de los niños les resulta fácil, una vez impartida la clase tienen esa motivación por participar y sobre todo expresarse, con ello el gusto por parecer mucho más.

- **Pregunta N<sup>o</sup>6**

**¿Participa activamente y con seguridad, al momento que se lo pide?**

**Grafico N<sup>o</sup> 2.** Participa activamente y con seguridad, al momento que se lo pide



**Fuente:** Programa SAFTI – Ficha de Observación.

**Elaborado por:** La autora

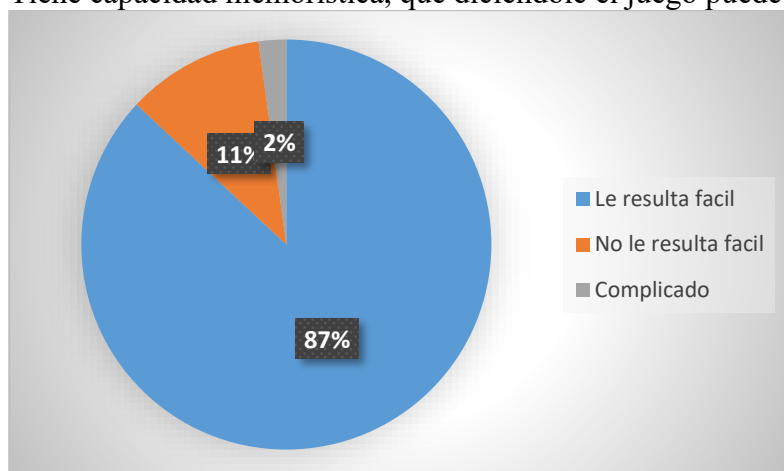
En el gráfico N 2, estas estadísticas nos demuestran claramente con en el grafico anterior la importancia de la utilización de las actividades lúdicas, son pocos los niños que por motivos ajenos sienten el interés, pero por temor alguno no pueden desenvolverse y sobre todo participar activamente con seguridad en el momento que se lo pide, con la certeza y confianza en la importancia de la utilización de las actividades lúdicas que con el tiempo impulsaremos a lograr.

- **Pregunta N<sup>o</sup>7**

**¿Tiene capacidad memorística, que diciéndole el juego puede recordar las clases anteriores?**

**Grafico N<sup>o</sup> 3.**

Tiene capacidad memorística, que diciéndole el juego puede recordar las clases anteriores



**Fuente:** Programa SAFTI – Ficha de Observación.

**Elaborado por:** La autora

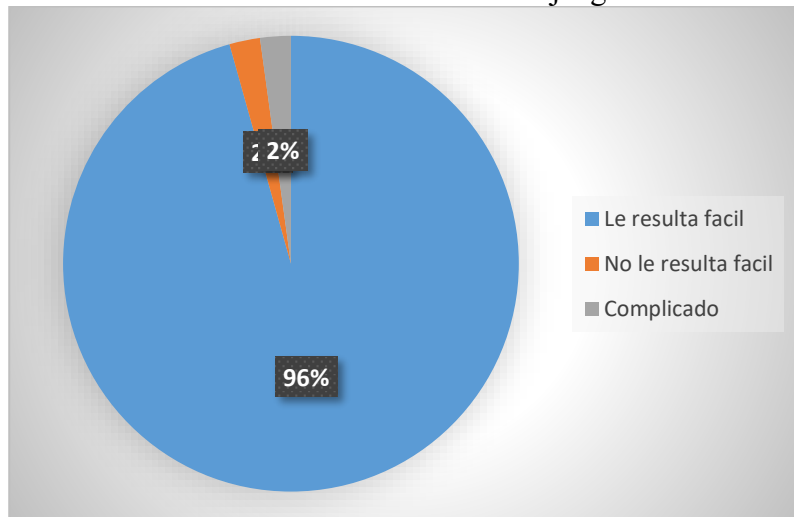
En el gráfico N 3, se puede apreciar que apenas el 2% del total de los niños, les es complicado recordar lo visto en la clase anterior, mientras que el 11% no le resulta fácil, exponiéndole el juego

recordar las clases vistas con anterioridad, claramente se evidencia la importancia de la utilización de las actividades lúdicas ya que con el 87% de los niños les resulta fácil recordar ya que, tienen esa capacidad memorística, que, mediante el juego que se le expone recuerdan la clase dada,

- **Pregunta Nª8**

**¿Le resulta fácil relacionar el juego con lo nuevo que va a, aprender?**

**Grafico N 4.** Le resulta fácil relacionar el juego con lo nuevo que va a, aprender



**Fuente:** Programa SAFTI – Ficha de Observación.

**Elaborado por:** La autora

En el gráfico Nª4, se aprecia que apenas el 4% le resulta complicado, recibir el mensaje mediante el juego, ya que más se centra en el juego, que en el mensaje que se le quiere transmitir, una vez más siendo comprobable la importancia de las actividades lúdicas, no solo al momento de impartir la clase sino más bien, antes, durante y después, con ello vemos que el 96% de los niños, les resulta fácil saber, mediante el juego que queremos transmitir.

Los resultados obtenidos en la presente investigación, son importantes conocer, los cuales fueron en base, a la bibliografía comprobada y renovada, de esta manera los antecedentes obtenidos, ganarán relevancia. Tal y como se ha puesto de manifiesto en este trabajo, existen investigaciones de varios autores sobre la importancia de la aplicación de las actividades lúdicas, (Bermeo, 2010), como lo hemos comentado anteriormente, no solo al momento de impartir la clase sino más bien, antes, durante y después, con ello la planificación, serán interesantes con un ambiente ameno y sobre todo de aprendizaje fructífero,

Los modelos educativos también son análogos, (Valcárcel, 2004), por lo que, el objetivo planteado principalmente en el estudio puede brindar información y, sobre todo, enfoque a los maestros, no solo de las futuras generaciones, sino más bien deberíamos ya empezar por este cambio en la educación ahora; los factores que ayudan a implementar las actividades lúdicas como táctica de evolución, en la formación educativa, y también determinar en qué aspectos las actividades lúdicas hacen el cambio para una mejor educación.

La investigación, ha contado con un total de 46 niños, que se analizado minuciosamente, cada característica, comportamiento, y desenvolvimiento que cada uno de los participantes tienen, antes, durante y después de empezar la clase, con la finalidad de plasmar y hacer un cambio, sobre todo evolucionar, en la educación, quitándose ese paradigma de que, impartir una clase es solo ciencia, más bien, las clases tienen que ser de calidad y no de cantidad. Quitarse ese dogmatismo que se tiene, de las clases tradicionales, con ello, se hará el gran cambio, llamada evolución en la formación educativa. Siguiendo la perspectiva en esta investigación, se estudió, comparó, y verificó ciertamente, el cambio que hace la aplicación de las actividades lúdicas en las diferentes áreas, la importancia que tiene la aplicación y sobre todo el cambio para aprender y para no olvidarse lo aprendido.

En función a la ficha de observación, se determinó que el 78%, de los niños, que antes de empezar la clase, no le resulta tan fácil expresarse con claridad, con ello está visto que las clases tienen que tener un buen ambiente, antes, durante y después, no se trata de tener a los niños solo jugando, pero si buscar estrategias o actividades lúdicas que permitan relacionar cada clase, que se vaya a impartir, tal y como nos lo dice, Lev Vygostki, (CMF, 2022) “ En el paso de bebé a niño pequeño, permite enfrentarse a la tensión entre sus deseos, y la imposibilidad de satisfacerlos inmediatamente. Una idea nueva es que los objetos pierden su poder vinculante. Esto quiere decir que, inicialmente, una puerta cerrada debe abrirse, y un timbre debe tocarse. Jugando se independiza de las restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción. Por ejemplo, un trozo de madera es un caballo. Con la edad, el niño logrará inventar mediante las palabras todas las situaciones imaginarias que quiera.” (Blanco, 2012). Con ello, se va observando que las aplicaciones de estas, tienen gran certeza al momento de su ejecución, tanto que el 85%, de los niños sienten, esa motivación, con el transcurso de las actividades que se van ejecutando, los niños van soltándose y entrando ya, en confianza para empezar su mente a explorar, los demás porcentajes observado no se cumplen a cabalidad ya que, los niños son de 3,4 y 5 añitos, en los cuales aún, de sus padres dependen, para poder de manera fácil sociabilizar, a medida que van mirando, van obteniendo ese interés, así lo hemos demostrado estadísticamente, obteniendo así, el resultado que el 94% ya puede pronunciar, expresar y participar con seguridad sus dudas a medida que la clase se va transmitiendo, conjuntamente el 96%, nos dan a conocer que les resulta mucho más fácil relaciona el juego con lo nuevo que va aprender, certeramente se cumple lo que nos dice, Donald Winnicott, (Bareiro, Julieta y Bertorello, Adrián., 2008), “Desde el nacimiento el ser humano está ocupado en esta tarea. Las respuestas provienen del juego, de la creatividad, de la cultura, que se encuentran en el campo que no es externo ni interno al niño, sino que nace de una relación de confianza entre madre e hijo. Cuando la experiencia del bebé en los primeros meses de vida es tranquilizante, transmitiendo seguridad, y cuando siente en su interior el amor materno, puede comenzar a experimentar la separación y a través del juego tener experiencia de la propia capacidad de crear autónomamente. El juego es interesante

porque representa un ejercicio de control sobre la realidad, aunque se trate de un control precario que se debe restablecer continuamente, como hacen al recordarse a sí mismos y a los otros constantemente las reglas del juego.” (Blanco, 2012)

Para ello se ha planteado el gran objetivo en esta investigación, que es, dar a conocer la gran importancia de, implementar las actividades lúdicas, para desarrollar la expresión oral, como táctica de evolución en la formación educativa. Llegando a la solución que, depende tanto del ambiente de la clase, como de la maestra que las imparte, (Javier, 2020) para que cada niño y niña se expresen y desenvuelvan con seguridad. Dando veracidad a la hipótesis que nos hemos planteado, ciertamente se verifica con el gran aporte de (Jean Piaget (1956)), que nos dice: “La característica principal, de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.” (Blanco, 2012).

Otro aspecto relevante es que, mediante el juego o las diferentes actividades lúdicas al niño le permite abrirse, es decir, le admite desenvolverse, donde con seguridad y claridad puede expresarse, al momento de expresar sus dudas, tal y como nos dice; George Mead (Meraz, 2013) “Analiza el juego, como una de las condiciones sociales en las que emerge el Sé”. El autor se refiere principalmente al juego simbólico, y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo, como si fuera otra persona. Jugando, el niño se confronta con otros, identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica. La asunción de un papel provoca respuestas en sus interlocutores, que le proporcionan el material necesario para redefinir su capacidad de asumir los puntos de vista de los demás. Así se crea un proceso de acción y reacción, afianzando los conceptos del “Sé” y del “Otro”.” (Blanco, 2012).

## CONCLUSIONES

De este estudio presentado, como conclusión final, se recalca ciertamente, como lo hemos manifestado desde la primera instancia, en el objetivo, la gran importancia de, implementar las actividades lúdicas, para desarrollar la expresión oral, como táctica de evolución en la formación educativa, que considerablemente, depende del ambiente de la clase, como de la maestra que las imparte, para que cada niño y niña se expresen y desenvuelvan con seguridad, comprobando que el 96% de los niños observados, aprenden, comprenden, relacionan y recuerdan, cuando las clases normales, con actividades lúdicas las relacionamos. El limitante principal, también se destaca, el hecho de no haber podido realizar una selección muestral, incluyendo a los niños de Sauces Norte y a los niños de los otros sectores.

Tomando también como motivación personal, al momento de impartir las clases dejar de ser tradicionalistas, memorísticas y exactas, cuando así, lo amerite, porque los niños son aprendiz del futuro, que del mañana no sabrán, pero del hoy se recordaran para siempre, en mi llevo presente siempre la frase de Diane Ackerman, que “Jugar es la forma favorita, de nuestro cerebro, aprender.

### FINANCIACIÓN

Los autores no recibieron financiación para el desarrollo de la presente investigación.

### CONFLICTO DE INTERESES

Los Autores declaran que no existe conflicto de intereses

### CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

En concordancia con la taxonomía establecida internacionalmente para la asignación de créditos a autores de artículos científicos (<https://credit.niso.org/>). Los autores declaran sus contribuciones en la siguiente matriz:

	Cujj Real, V. E.
<b>Participar activamente en:</b>	
Conceptualización	X
Análisis formal	X
Adquisición de fondos	X
Investigación	X
Metodología	X
Administración del proyecto	X
Recursos	X
Redacción –borrador original	X
Redacción –revisión y edición	X
<b>La discusión de los resultados</b>	X
<b>Revisión y aprobación de la versión final del trabajo.</b>	X

### RECONOCIMIENTO A REVISORES: (Espacio a ser llenado por la editorial)

La revista reconoce el tiempo y esfuerzo del editor Juan Carlos Santillán, y de revisores anónimos que dedicaron su tiempo y esfuerzo en la evaluación y mejoramiento del presente artículo.

### BIBLIOGRAFÍA

- AEL. (2022). Los múltiples propósitos de la revisión de la literatura. Obtenido de [recursos.ucol.mx/tesis/propositos\\_revision\\_literatura.php](https://recursos.ucol.mx/tesis/propositos_revision_literatura.php)
- Bareiro, Julieta y Bertorello, Adrián. (2008). *Juego, creatividad y cultura en Winnicott y la hermenéutica*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Bermeo, E. E. (2010). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje . Quito, Quito.
- Blanco, V. (2012). *Blogsteorias del juego*. Obtenido de [actividadesludicas2012.wordpress.com/](https://actividadesludicas2012.wordpress.com/)
- Candela, B. Y. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, Vol 5, No 3. Obtenido de [revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/3194](https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/3194)
- Castillo, R. (2016). *“La empatía cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5-6*. Ambato: Universidad Tecnica de Ambato.
- CMF, W. D. (2022). La teoria de Lev Vygotsky y como la aplicamos en clase. Obtenido de [webdelmaestrocmf.com/portal/la-teoria-de-lev-vygotsky-y-como-la-aplicamos-en-clase/](https://webdelmaestrocmf.com/portal/la-teoria-de-lev-vygotsky-y-como-la-aplicamos-en-clase/)

- Cuji, V. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la expresión oral, en los niños de cuarto año de educación básica, paralelo "a" en la unidad educativa "vigotsky" riobamba-chimborazo, periodo 2018-2019 (Bachelor's thesis, Riobamba)*. UNACH. Obtenido de [dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7078/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-E.BASICA-2020-000007.pdf](https://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7078/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-E.BASICA-2020-000007.pdf)
- Diego, M. S. (30 de 07 de 2019). *Investigalia*. Obtenido de [investigaliacr.com/investigacion/disenos-de-investigaciones-con-enfoque-cuantitativo-de-tipo-no-experimental/](https://investigaliacr.com/investigacion/disenos-de-investigaciones-con-enfoque-cuantitativo-de-tipo-no-experimental/)
- Domínguez Chavira, C. T. (2015). *La lúdica: una estrategia depreciada*. México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Hernandez, F. y. (2012). Diseños no experimentales. Según Hernandez, fernandez y Baptista. Obtenido de [tesisdeinvestig.blogspot.com/2012/12/disenos-no-experimentales-segun.html](https://tesisdeinvestig.blogspot.com/2012/12/disenos-no-experimentales-segun.html)
- Javier, R. F. (2020). *Ambientes de Aprendizaje*. Obtenido de [uniscopio.com/blog/ambientes-aprendizaje/](https://uniscopio.com/blog/ambientes-aprendizaje/)
- Meraz, G. (2013). George Herbert Mead: sobre el gesto como inicio de la interacción social y el desarrollo de las interacciones sociales saludables. Obtenido de [www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/icsa/n3/e1.html](http://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/icsa/n3/e1.html)
- Meza, G. M. (2009). La importancia de la lúdica como estrategia didáctica
- Miguelito, C. R. (2012). *Actividades Ludicas*. Obtenido de [actividadesludicas2012.wordpress.com/](https://actividadesludicas2012.wordpress.com/)
- Moromizato Izu, R. K. (02 de 07 de 2007). El desarrollo del pensamiento crítico creativo desde los primeros. Colombia, Medellín.
- Pérez López, C. I., Hernández Gonzalez, J., & Garcia Matero, E. (2017). Pensamiento crítico y creativo en estudiantes de educación superior: un análisis desde la teoría de la actividad. *Congreso Nacional de Investigacion Educativa* (págs. 1-12). San Luis de Potosi: Universidad Pedagógica Nacional.
- Peruana, U. N. (2015). *La impostancia del Idioma*. Obtenido de [www.unapiquitos.edu.pe/contenido/opiniones/La-importancia-del-idioma.html](http://www.unapiquitos.edu.pe/contenido/opiniones/La-importancia-del-idioma.html)
- Sabater., V. (2022). La Mente es Maravillosa Revista sobre psicología, filosofía y reflexiones sobre la vida. *mcontigo*, 3. Obtenido de [lamenteesmaravillosa.com/por-que-me-cuesta-relacionarme-con-las-personas/](https://lamenteesmaravillosa.com/por-que-me-cuesta-relacionarme-con-las-personas/)
- Socop, G. B. (2014). "Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego". Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.
- Tripero, A. (2017). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. *Revista electrónica E-Innova BUCM*, 205.
- Vahos, L. E. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Universidad Autónoma del Caribe*.
- Valcárcel, N. M. (2004). *Los modelos de enseñanza y la práctica de aula*. Obtenido de [www.um.es/docencia/nicolas/menu/publicaciones/propias/docs/enciclopediadidacticarev/mo-delos.pdf](http://www.um.es/docencia/nicolas/menu/publicaciones/propias/docs/enciclopediadidacticarev/mo-delos.pdf)
- Virginia, G. (2013). *Gamificación del Aprendizaje divertido*. Obtenido de [www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/](http://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/)

Vite, H. R. (2021). Ambientes del aprendizaje.

ANEXO 1. Ficha de Observación.

### FICHA DE OBSERVACIÓN

**Observador:**

Vanesa Cuji Real

**Lugar:**

Programa SAFTI, del barrio Sauces Norte de la ciudad de Loja.

**Objetivo:**

Conocer la gran importancia de, implementar las actividades lúdicas, para desarrollar la expresión oral, como táctica de evolución en la formación educativa, con los 46 niños del programa SAFTI, del barrio Sauces Norte, de la Ciudad de Loja.

**Nombre:**

**Escala de valoración: Le resulta fácil (RF = 3), No le resulta fácil (NF= 2), Complicado (C = 1)**

INDICADORES		3	2	1
1	Le resulta fácil, al iniciar cada clase, expresarse con claridad.			
2	Siente motivación al momento de impartir la clase			
3	Se expresa y participa con normalidad, adquiriendo una postura adecuada			
4	Tiene contacto visual y el interés por participar en cada clase			
5	Pronuncia y expresa sin temor alguno, sus dudas			
6	Participa activamente y con seguridad, al momento que se lo pide			
7	Tiene capacidad memorística, que diciéndole el juego puede recordar las clases anteriores			
8	Le resulta fácil relacionar el juego con lo nuevo que va a, aprender			