



Universidad Nacional
SAN LUIS GONZAGA



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Esta licencia permite a otras combinar, retocar, y crear a partir de su obra de forma no comercial, siempre y cuando den crédito y licencia a nuevas creaciones bajo los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>



EVALUACION DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA

El que suscribe, deja constancia que se ha realizado el análisis con el software de verificación de similitud de la **TESIS** cuyo título es:

"ENFOQUE LÚDICO COMO ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN PARA EL DESARROLLO: CASO PROYECTO "GESTIÓN SOSTENIBLE DE PEQUEÑAS UNIDADES PRODUCTIVAS EN LA CUENCA ALTOANDINA"

Presentado por:

DELGADO ASTO EDWIN CÉSAR

De la **MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** mención **COMUNICACIÓN PARA EL DESARROLLO**.

Que, se ha recibido del operador del programa informático evaluador de originalidad de la Escuela de Posgrado de la UNICA, el informe automatizado de originalidad, el mismo que concluye de la siguiente manera:

El documento de investigación APRUEBA los criterios de originalidad con un porcentaje de similitud de 0%.

Para dar fe, se adjunta al presente el reporte de similitud de las bases de datos de iThenticate. En Ica 01 de setiembre de 2025.

Atentamente

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"
ESCUELA DE POSGRADO

Dr. MARIO GUSTAVO REYES MEJÍA
DIRECTOR

UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA

VICERECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Escuela de Posgrado

Maestría en Ciencias de la Comunicación

Mención: Comunicación para el desarrollo



TESIS

Enfoque lúdico como estrategia de comunicación para el desarrollo:
Caso proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas
en la cuenca altoandina”

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Sociedad, desarrollo sostenible, políticas públicas y ambientales

Presentado por

Dr. EDWIN CÉSAR DELGADO ASTO

<https://orcid.org/0000-0001-6116-6272>

GRADO A OBTENER: MAESTRO

ASESOR

Mg. HUMBERTO AMBROCIO FAJARDO OSOCO

<https://orcid.org/0009-0002-5885-1767>

Ica - Perú

2025

A mi familia, pilar firme y constante en cada paso de este camino académico.

El desarrollo de esta tesis de maestría ha sido un proceso exigente, lleno de aprendizajes, desafíos y momentos de reflexión profunda.

Índice Contenido

I	INTRODUCCIÓN	9
II.	ESTRATEGIA METODOLOGICA.....	17
III.	RESULTADOS.....	22
IV.	DISCUSIÓN.....	46
V.	CONCLUSIONES.....	50
VI.	RECOMENDACIONES.....	51
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	52
VIII.	ANEXOS.....	56

Índice Tablas

Tabla 1 Dimensión diseño de actividades lúdicas.....	22
Tabla 2 Dimensión participación y colaboración.....	23
Tabla 3 Dimensión claridad del mensaje	24
Tabla 4 Dimensión interacción social.....	25

Índice Figuras

Figura 1	Nube de palabras más recurrentes	27
Figura 2	Nube de palabras destacando en color las palabras más frecuentes.....	28
Figura 3	Nube de palabras destacando en tamaño las palabras más frecuentes.....	30
Figura 4	Nube de palabras destacando en color y tamaño las expresiones más recurrentes.....	31
Figura 5	Nube de palabras más recurrentes.....	33
Figura 6	Nube de palabras más recurrentes.....	37
Figura 7	Nube de palabras destacando en color las palabras más frecuentes.....	38
Figura 8	Nube de palabras destacando en tamaño las palabras más frecuentes.....	40
Figura 9	Nube de palabras destacando en color y tamaño las expresiones más recurrentes.....	41
Figura 10	Nube de palabras más recurrentes.....	43

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo demostrar de qué manera el enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina. Se trató de un estudio aplicado, con diseño secuencial explicativo y enfoque mixto, utilizando un método de integración de datos cualitativos y cuantitativos. La población estuvo conformada por 280 beneficiarios, con una muestra intencional de 45 mujeres de los distritos de Llauta y Huac-huas (Ayacucho). Los hallazgos evidencian que el enfoque lúdico generó percepciones mayoritariamente favorables en cuanto a atractivo, participación activa, claridad del mensaje e interacción social, aunque con predominio de la valoración intermedia “a veces” fluctuantes de 62.2% a 66.7%, seguida de “siempre” cuyos valores fueron de 33.3% al 35.6% respectivamente. El diseño culturalmente pertinente, basado en recursos y contextos locales, fortaleció la comprensión y relevancia del mensaje. No obstante, la frecuencia y calidad de los impactos requiere fortalecimiento para lograr efectos más sostenidos. Se concluye que el enfoque lúdico es eficaz para promover la comunicación para el desarrollo, potenciando aprendizajes significativos y socialmente interactivos en contextos altoandinos.

Palabras claves: Estrategas lúdicas, juegos, comunicación, desarrollo.

Abstrack

The objective of this research was to demonstrate how a playful approach contributes to communication for development in the sustainable management project for small production units in the high Andean basin. It was an applied study with a sequential explanatory design and a mixed approach, using a method of integrating qualitative and quantitative data. The population consisted of 280 beneficiaries, with an intentional sample of 45 women from the districts of Llauta and Huac-huas (Ayacucho). The findings show that the playful approach generated mostly favorable perceptions in terms of attractiveness, active participation, clarity of message, and social interaction, although with a predominance of the intermediate rating “sometimes” fluctuating from 62.2% to 66.7%, followed by “always,” whose values were 33.3% to 35.6%, respectively. The culturally relevant design, based on local resources and contexts, strengthened the understanding and relevance of the message. However, the frequency and quality of the impacts need to be strengthened to achieve more sustained effects. It is concluded that the playful approach is effective in promoting communication for development, enhancing meaningful and socially interactive learning in high Andean contexts.

Keywords: Playful strategies, games, communication, development

I. INTRODUCCIÓN

La situación de hombres y mujeres en las regiones altoandinas del Perú refleja una realidad compleja con desafíos similares en comunidades rurales de América Latina y otras partes del mundo. En estas zonas, las condiciones socioeconómicas, culturales y de género interactúan, exacerbando las dificultades para acceder a recursos, oportunidades de desarrollo y equidad.

Aunque en muchas sociedades rurales la participación de las mujeres es clave, especialmente en la producción agrícola y la gestión de recursos naturales, persisten barreras estructurales y culturales que limitan su empoderamiento y capacidad de liderazgo.

Desde una perspectiva global, este fenómeno no es exclusivo de las comunidades altoandinas. A nivel mundial, las mujeres rurales juegan un papel fundamental en la seguridad alimentaria y en la gestión de los recursos ambientales, pero a menudo están relegadas a roles subordinados dentro de sus comunidades, enfrentando barreras de acceso a la educación, financiamiento, tecnología y toma de decisiones. En América Latina, en particular, las mujeres rurales, son esenciales en las cadenas productivas agrícolas, pero siguen siendo vulnerables a la pobreza, la violencia de género y la exclusión social.

La situación de los hombres y mujeres en la cuenca altoandina de Ayacucho y Huancavelica materia de mi investigación es compleja y particular, pero llena de desafíos socioeconómicos, culturales y de género. Aunque el caso de las mujeres es especialmente crucial en la producción agrícola y la gestión de recursos, todavía enfrentan barreras significativas que obstaculizan sus oportunidades de empoderamiento y desarrollo personal. Esto subraya la necesidad urgente de estrategias efectivas para promover la participación y el liderazgo activos de las mujeres en sus comunidades.

Por lo general, las mujeres en las áreas rurales son las responsables del trabajo agrícola, pero se ven privadas del acceso a los recursos y oportunidades, eso contribuye a su dependencia económica y disminuye su influencia en las decisiones que afectan sus vidas y las de sus familias. La mayoría de las veces, su papel sigue siendo invisible y subestimado, porque no se reconoce e incluso no se paga el trabajo no remunerado que desempeñan en sus hogares y unidades productivas. En cuanto a las mujeres participantes en el proyecto Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina, viven y trabajan en circunstancias especiales que desafían su desarrollo personal, social y económico.

En este escenario, es posible concluir la necesidad de capacitar a las mujeres de forma integral transversal a través del enfoque lúdico que facilite la transmisión de los conocimientos,

impartidos en los talleres propuestos, presentando una metodología interactiva, lúdica y experiencial que permitirá a las mujeres no solo obtener herramientas técnicas, sino comprender su valor y luchar por él.

El enfoque de esta investigación descansa en tres pilares fundamentales: La participación, lo vivencial y la práctica. Con respecto al primero, el objetivo es fomentar procesos de participación activa que permitan a las mujeres exponer sus experiencias, dudas y reflexiones en un espacio seguro y de confianza en donde sus voces sean escuchadas y valoradas. Por su parte, el enfoque vivencial permitirá a las mujeres “vivir” el conocimiento a través de casos reales y situaciones comunes dentro de sus contextos, consolidando una comprensión central y apropiación de los conceptos. En tanto a la práctica esta permitirá afianzar los conocimientos en acciones y actitudes que promuevan cambios personales y comunitarios sostenibles, convirtiéndolas en agentes de cambio en sus propias vidas.

Durante el proceso investigatorio se accedió a información bibliográfica relacionada a las variables de estudio, en ese sentido se consideró los antecedentes internacionales tales como Game y Cedeño (2024) quienes se enfocaron en examinar las estrategias lúdicas implementadas por los docentes en aulas multigrados dentro del Circuito 07 del cantón Junín, Ecuador. La investigación adoptó un enfoque mixto y descriptivo, utilizando encuestas y entrevistas con expertos. Los hallazgos indican que los educadores utilizan actividades lúdicas mediante dinámicas grupales, y creen que la innovación en las prácticas educativas puede estimular el pensamiento creativo y ofrecerles nuevas experiencias. Además, sostienen que la creatividad no está determinada por la edad, sino por el entorno facilitado por el docente. Se concluye que las actividades realizadas dependen de los recursos y herramientas didácticas disponibles en las instituciones y la búsqueda de la de innovación estrategias pedagógicas orientadas a mejorar el pensamiento creativo.

Por su parte Moya (2024) analiza la importancia del juego en el ámbito educativo, abarcando las visiones de pedagogos reconocidos a lo largo de la historia hasta los enfoques actuales. La metodología utilizada se fundamentó en una investigación documental que empleó diversos motores de búsqueda, tal es así que aborda el pensamiento de figuras como Fröbel, Pestalozzi, Piaget, Vygotsky y Montessori subrayado su influencia en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, destacando su papel en la construcción del conocimiento. El artículo también aborda la gamificación como una estrategia educativa innovadora que no solo motiva a los estudiantes, sino que también mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje. La implementación de estrategias lúdicas en el aula busca transformar el proceso educativo, fomentando habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras.

En esa línea García et al. (2020) destacan las importantes ventajas de incorporar un enfoque para mejorar la comunicación asertiva mediante el desarrollo de un nuevo léxico. Para lograrlo, se pusieron en práctica estrategias que facilitarían la adquisición de vocabulario que sirviera como herramienta comunicativa eficaz. El estudio se basa en el marco teórico de Vygotsky, destacando el valor del juego en la educación, sus beneficios prácticos y su relevancia social en el fomento de la comunicación humana. La investigación se llevó a cabo dentro de un paradigma cuantitativo descriptivo, con una muestra no probabilística de 80. Los resultados culminaron en un notable análisis comparativo de calificaciones, que ilustró la mejora de la capacidad comunicativa atribuible a la introducción de un nuevo vocabulario tras la intervención.

En ámbito nacional surgen investigaciones que abordan temática de estudio tal es así que Paredes y Obando-Peralta (2024) analizan el concepto de gamificación y su implementación dentro del panorama educativo de América Latina, particularmente en Perú. Se traza la evolución histórica de la gamificación, desde sus orígenes ligados a elementos mecánicos de juego hasta su estatus actual como valiosa herramienta pedagógica. El enfoque empleado es la exploración documental, guiada por los principios del paradigma post-positivista. La discusión enfatiza la incorporación de técnicas y elementos lúdicos diseñados para mejorar el compromiso de los estudiantes, facilitar la retroalimentación y promover la participación activa en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, el artículo también reconoce los posibles inconvenientes asociados a su uso, como los riesgos de desmotivación, el compromiso superficial con el contenido y las disparidades en el acceso digital. Los hallazgos sugieren que la gamificación es una estrategia prometedora pero aún en evolución dentro del panorama educativo de América Latina y Perú, ya que fomenta la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Para Basauri (2024) el objetivo principal del estudio fue investigar las ventajas del uso del juego como herramienta de aprendizaje en el contexto del currículo «Descubriendo el Mundo» para el primer ciclo de 2022. Para lograrlo, se empleó un diseño bibliográfico fundacional, utilizando un enfoque cualitativo que se centró en investigaciones relacionadas con el tema. Las fuentes fueron extraídas de bases de datos de alto impacto afiliadas a destacadas universidades nacionales e internacionales. El estudio concluyó que el juego es esencial para el aprendizaje de los niños, entre los beneficios destacan la estimulación de la curiosidad, la mejora de las habilidades cognitivas, la promoción del pensamiento crítico, la mejora de las habilidades sociales, el apoyo al aprendizaje activo, la integración de experiencias sensoriales.

Vélez (2023) tiene como objetivo determinar cómo las actividades lúdicas del docente influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de séptimo grado en la Escuela de Educación Básica Juan Montalvo durante el año 2023. La investigación adoptó un enfoque mixto con un alcance descriptivo. Para la recolección de datos, se utilizaron métodos como encuestas y entrevistas. Al analizar los resultados, se desarrollaron juegos y actividades diseñadas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. En consecuencia, se concluye que la incorporación de actividades lúdicas puede sustituir enfoques tradicionales, generando un mayor interés y participación activa en diversas actividades educativas, lo que a su vez mejora su rendimiento académico. Sin embargo, destaca que se han llevado a cabo numerosos estudios sobre el progreso educativo de los estudiantes, revelando una disminución en su motivación atribuida a las metodologías de enseñanza convencionales utilizadas por los educadores.

Tras un exhaustivo proceso de búsqueda en los repositorios de las universidades regionales no se encontró ningún trabajo de investigación relacionado con mi estudio, es por ello que en el afán de enriquecer académicamente nuestra investigación contemplamos varias teorías en torno a por qué y cómo los seres humanos mejoran su capacidad de asimilación de los mensajes durante un proceso de aprendizaje, tal es así que el conductismo es una corriente de la psicología que se enfoca en el estudio del comportamiento humano, dejando de lado los procesos internos para centrarse en conductas que son observables y medibles. Según esta teoría, las conductas son influenciadas por refuerzos y castigos. Para John B. Watson considerado el fundador de esta perspectiva, los objetivos del conductismo incluyen investigar y analizar las relaciones entre los estímulos ambientales y las respuestas de los organismos, basándose en el principio de estímulo-respuesta. (Sánchez 2024)

No muy lejos del análisis, Redondo et al. (2024) consideran el constructivismo como un enfoque que permite al alumno construir su propio aprendizaje. Las ideas fundamentales de esta teoría son que el estudiante es responsable de su propio conocimiento, construye su entendimiento de manera autónoma, relaciona la nueva información con conocimientos previos, establece conexiones entre diferentes elementos y otorga significado a la información recibida. Además, se señala que el alumno requiere apoyo, que puede provenir del profesor, compañeros o padres, mientras que el docente asume el rol de orientador.

Entre tanto la teoría del cognitivismo postula que los seres humanos son seres pensantes que transforman sus pensamientos en función de entornos. Los aportes de esta teoría pueden resumirse en que el aprendizaje soluciona problemas, conlleva significación, desarrolla habilidades intelectuales y estratégicas, un proceso sociocultural. (Campos, 2024)

Por otro lado, la teoría del aprendizaje social postula que el aprendizaje directo no es el mecanismo principal de la enseñanza; más bien, el elemento social sirve de base para el nuevo aprendizaje en los individuos. Esta teoría es fundamental para explicar cómo las personas adquieren conocimientos y desarrollan nuevos comportamientos observando a los demás (Castañeda et al., 2024).

El socio constructivismo es un paradigma desarrollado por Vigotsky, de acuerdo con esta teoría, si el conocimiento se construye socialmente, es fundamental que la planificación educativa incluya actividades que fomenten la interacción social. Esto implica que la relación educativa no debe limitarse a un enfoque tradicional de alumno-maestro, sino que debe extenderse hacia la comunidad, promoviendo así una participación activa entre sus pares (Justiniano y Cancino., 2024).

Luego de referirme a las teorías vinculantes con mi tema de investigación se revisó material bibliográfico que nos permita teorizar las variables, dimensiones e indicadores de estudio, es por ello que, que el enfoque lúdico se puede entender con el aporte de Manzano-León, et al. (2022) quienes precisan que el aprendizaje basado en juegos implica el uso continuo y estratégico de actividades lúdicas en la enseñanza. El juego se emplea como recurso para facilitar el aprendizaje o trabajar conceptos específicos. Además, esta herramienta incrementa la motivación y mejora el compromiso de los estudiantes en su proceso de adquisición de conocimientos.

Los recursos lúdicos en el ámbito educativo son elementos fundamentales que tienen como objetivo transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y motivadora. Estos recursos no solo facilitan el desarrollo cognitivo, sino que también estimulan la interacción social, fomentan la autonomía y enriquecen el disfrute del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Albuja et al., 2024), por su parte la dimensión diseño de actividades lúdicas, es abordada por Mora y Morales (2024) quienes creen que las estrategias educativas surgen como resultado de una actividad constructiva, creativa y experiencial por parte del educador, las cuales son planificadas previamente a la implementación práctica de la enseñanza.

Pelliza (2024) señala que estas estrategias se diseñan teniendo en cuenta las circunstancias específicas y los momentos en los que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, ajustándose a las competencias y características de la población, reconociendo su historia, sus experiencias, así como sus condiciones y realidad contextual, esta dimensión será medida a través de los indicadores variedad de juegos y dinámicas implementadas, como también la adaptación de actividades a las necesidades de la comunidad.

Respecto a la dimensión participación y colaboración, para Llanos (2023) el modelo multicultural inclusivo está estrechamente relacionado con el enfoque de una escuela democrática, ya que ambos consideran la diversidad como un factor clave para dinamizar las interacciones humanas, promueven la democratización de las aulas, brindando espacio a voces silenciadas y fomentando la participación activa de la comunidad educativa, la dimensión arriba señalada será medida con los indicadores, número de participantes en las actividades lúdicas y grado de colaboración entre los miembros de la comunidad.

Seguidamente abordamos la segunda variable de estudio comunicación para el Desarrollo, en tal sentido la organización de las naciones unidas para la alimentación (FAO, 2024) señala que la comunicación para el desarrollo es un enfoque comunicativo orientado a la consecución de resultados concretos, basado en el diálogo y la participación activa, lo que permite maximizar el impacto y la sostenibilidad de las iniciativas de desarrollo. Rodríguez (2021) señala que este proceso facilita la toma de decisiones informadas, el intercambio de conocimientos y la inclusión de los actores involucrados. Su rol es fundamental en la promoción de servicios de comunicación rural, ya que combina mecanismos participativos con el uso de medios y herramientas que permiten la implicación de agricultores familiares, comunidades rurales e instituciones, fortaleciendo así su capacidad de acción en los procesos de desarrollo.

Respecto a la dimensión claridad del mensaje García et al. (2023) la definieron de dos tipos de mensajes persuasivos: los "mensajes racionales" y los "mensajes emocionales". Los primeros apelan a una toma de decisiones basada en la lógica, destacando aspectos como la calidad, el valor o el rendimiento del producto. En cambio, los mensajes emocionales buscan evocar sentimientos positivos o negativos vinculados al producto, generando una conexión afectiva que influye en el proceso de compra, esta dimensión se puede medir a través de los indicadores, nivel de comprensión del contenido comunicativo y evaluación de la efectividad en la transmisión de información.

Respecto a interacción Social Vargas et al. (2023) la abordan a partir de entender que la interacción social entre los miembros de una sociedad es posible gracias al proceso comunicativo, el cual facilita la superación de barreras entre los individuos, permitiendo su transformación en seres sociales. En este contexto, la educación se erige como un componente fundamental para la formación del individuo y su integración en la sociedad, la comunicación constituye una interacción social que posibilita tanto el intercambio como la creación de conocimientos, especialmente en contextos organizacionales. En esa línea esta dimensión será medida con los indicadores frecuencia de interacciones entre los miembros de la comunidad y calidad del diálogo generado durante las actividades

La presente investigación se sustenta en un enfoque mixto, el cual integra de manera estratégica los métodos cuantitativo y cualitativo con el fin de obtener una comprensión más amplia y profunda del fenómeno estudiado. Este enfoque se justifica desde la perspectiva del pragmatismo, que prioriza la utilidad y eficacia de los métodos en función de los objetivos y el contexto de la investigación, permitiendo obtener resultados robustos y aplicables a la realidad (Johnson et al., 2007).

En cuanto a su tipo, se clasifica como aplicada, ya que se orienta al análisis de procesos, resultados e impactos sobre una población específica, con el propósito de generar mejoras concretas en una determinada condición (Supo, 2020). Este carácter aplicado refuerza la pertinencia de integrar ambas perspectivas metodológicas, pues se requiere tanto la medición objetiva de variables como la interpretación contextualizada de los hallazgos.

El diseño secuencial explicativo empleado se desarrolla en dos fases: una inicial cuantitativa, que permite identificar patrones y tendencias, y una posterior cualitativa, orientada a profundizar en la comprensión y explicación de los resultados (Cueva et al., 2023). Este procedimiento facilita la triangulación de datos y asegura que las conclusiones estén sustentadas por evidencia tanto numérica como narrativa.

Asimismo, se adoptó el método de integración, que combina de forma sistemática y continua los aportes de ambos enfoques a lo largo de todo el proceso investigativo. Esto posibilita aprovechar las fortalezas propias de cada uno, minimizando sus limitaciones y generando un análisis más completo, profundo y aplicable en contextos reales (Cueva et al., 2023).

La investigación mixta aquí desarrollada no solo responde a la necesidad de describir, explicar y contextualizar el fenómeno de estudio, sino que también aporta una base metodológica sólida que permite comprender la complejidad de la realidad y proponer soluciones fundamentadas y efectivas.

La presente investigación se justifica socialmente en la medida que la problemática de las mujeres en las regiones altoandinas de en Ayacucho y Huancavelica, es representativa de las profundas desigualdades sociales, culturales y de género que persisten en las áreas rurales. En estas comunidades, las mujeres juegan un papel esencial en la producción agrícola y la gestión de recursos naturales, sin embargo, se enfrentan a barreras estructurales que limitan su acceso a oportunidades de empoderamiento y desarrollo. Socialmente, este estudio es relevante porque busca visibilizar y enfrentar estas desigualdades, promoviendo la inclusión y la

participación activa de las mujeres en sus comunidades, con el fin de mejorar su calidad de vida y contribuir a la equidad social en las regiones altoandinas.

Desde una perspectiva académica, este estudio ofrece un aporte significativo al campo de la investigación sobre el desarrollo rural y la equidad de género, tanto a nivel nacional como internacional. El diseño metodológico propuesto, basado en la participación activa, lo vivencial y la práctica, también aportará nuevas perspectivas sobre enfoques pedagógicos aplicados en el ámbito rural, proporcionando un modelo replicable en otras investigaciones y proyectos de desarrollo.

Teóricamente, esta investigación se sustenta en marcos conceptuales sobre el empoderamiento de las mujeres, el desarrollo comunitario y la equidad de género. Asimismo, el enfoque participativo, vivencial y práctico plantea una aproximación teórica innovadora que integra elementos de pedagogía crítica y enfoques basados en la experiencia y en la acción. Esta investigación teórica busca evidenciar cómo la capacitación y el fortalecimiento de habilidades técnicas y personales pueden empoderar a las mujeres como agentes de cambio en sus comunidades, promoviendo un desarrollo más equitativo y sostenible.

La importancia de la presente investigación radica en varios niveles clave: Impacto social y comunitario: Este trabajo aborda una problemática fundamental que afecta a las mujeres en las regiones altoandinas, que a menudo son excluidas de procesos de toma de decisiones y desarrollo comunitario. Al promover el empoderamiento y liderazgo de estas mujeres, se contribuye directamente a mejorar sus condiciones de vida y la de sus familias reduciendo las brechas de desigualdad.

Frente a esta problemática se plantearon los objetivos de investigación, tal es el caso que el objetivo general fue demostrar de qué manera el enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.

Entre tanto los objetivos específicos fueron demostrar de qué manera el diseño de actividades lúdicas contribuye con la claridad del mensaje emitido en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina y por último demostrar de qué manera la participación y colaboración contribuye con la interacción social en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.

II. ESTRATEGIA METODOLÓGICA

2.1. Tipo y diseño de la investigación

Tipo: La presente investigación es tipo aplicada, porque “Se encarga del estudio de los procesos, resultados e impacto que se realiza sobre una población de estudio, para conseguir una mejora en alguna condición”. (Supo, 2020, p. 20)

Diseño: Secuencial explicativo, consiste en una fase cuantitativa inicial para identificar patrones, seguida de una fase cualitativa que profundiza en la explicación de los resultados. Este enfoque combina aspectos descriptivos y explicativos, ofreciendo una comprensión más completa del fenómeno (Cueva et al., 2023)

Método: La presente investigación adopto el método de integración que busca combinar de forma completa y simultáneamente los enfoques cualitativos y cuantitativos durante todo el proceso investigativo. Esto permite aprovechar las fortalezas de ambos métodos para obtener una comprensión más amplia, profunda y práctica del fenómeno estudiado, superando las limitaciones individuales de cada enfoque. (Cueva et al., 2023)

Enfoque: Investigación de enfoque mixto puesto que combina elementos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión más completa del fenómeno estudiado. Esto implica la recolección y análisis simultáneo o secuencial de ambos tipos de datos. Este enfoque se caracteriza por la combinación de técnicas y métodos de ambos tipos, lo que puede incluir encuestas y entrevistas, así como análisis estadísticos y cualitativos. (Vizcaino et al., 2023)

Los métodos mixtos se fundamentan en el pragmatismo, que valoran la utilidad y eficacia en la investigación. Desde esta perspectiva, se busca integrar enfoques cualitativos y cuantitativos para lograr resultados robustos y relevantes en contextos reales. Al combinar ambos tipos de datos, se obtiene una comprensión más amplia y profunda de los fenómenos estudiados, lo que facilita la toma de decisiones informadas y la resolución efectiva de problemas en diversos ámbitos (Johnson, et al., 2007).

Variables

Variable independiente

Enfoque Lúdico

Dimensión conceptual: Se define como una metodología que emplea el juego como recurso principal para facilitar el proceso de aprendizaje. Este enfoque crea un entorno dinámico y motivador, generando oportunidad de desarrollar habilidades, adquirir conocimientos y fomentar la participación. Mediante actividades lúdicas, se incentiva la exploración, la experimentación y la resolución de problemas (Pacheco, 2022)

Dimensión operacional: La variable de estudio se centrará en evaluar el aporte del enfoque lúdico en la comunicación para el desarrollo Caso Proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina”, recolectando los datos por medio del cuestionario y la entrevista en profundidad

Escala de medición: Ordinal se presenta bajo la escala de Likert con puntajes totalmente desacuerdo (1), desacuerdo (2), ni de acuerdo/ni desacuerdo (3), de acuerdo (4), y totalmente de acuerdo (5)

Variable dependiente

Comunicación para el desarrollo

Dimensión conceptual: Se define como un proceso social orientado a fomentar el diálogo y la interacción entre las comunidades y los responsables de la toma de decisiones, con el propósito de promover cambios significativos y sostenibles en la calidad de vida de las personas. Según la ONU, este tipo de comunicación capacita a las comunidades para que se conviertan en agentes de su propio desarrollo, empoderándolas para que asuman la iniciativa en la mejora de su calidad de vida (Martínez et al., 2023).

Dimensión operacional: La variable de estudio se centrará en evaluar el aporte de las estrategias de comunicación para el desarrollo en el Caso Proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina”, recolectando los datos por medio del cuestionario y la entrevista en profundidad

Escala de medición: Ordinal se presenta bajo la escala de Likert con puntajes totalmente desacuerdo (1), desacuerdo (2), ni de acuerdo/ni desacuerdo (3), de acuerdo (4), y totalmente de acuerdo (5)

2.2. Población y muestra

Población: La población del estudio estuvo conformada por 280 pobladores del área de influencia del proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina” de las provincias de Ayacucho y Huancavelica

Muestreo: No probabilístico intencional, donde el investigador tiene la potestad de seleccionar a los participantes del estudio, en base al cumplimiento de determinados criterios de inclusión y exclusión. Hernández (2021) lo define como aquella carencia de probabilidad de selección de participantes de la muestra, incidiendo en la selección de personas que cuenten con potencial para poder exponer datos de alta importancia

Criterios de inclusión: Pobladoras mujeres inscritas como beneficiarios de los distritos de Llauta y Huachuas de la provincia de Lucanas de la región Ayacucho, del proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina” de las provincias de Ayacucho y Huancavelica

Criterios de exclusión: Pobladores varones inscritos como beneficiarios de distritos de Llauta y Huachuas de la provincia de Lucanas de la región Ayacucho, del proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina” de las provincias de Ayacucho y Huancavelica

Muestra: La muestra fueron las pobladoras mujeres de los distritos de Llauta y Huac-huas de la provincia de Lucanas de la región Ayacucho, inscritos como beneficiarios del proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina” de las provincias de Ayacucho y Huancavelica

Muestra: 45 mujeres

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Como técnica de recolección de datos, se contará con el empleo de la encuesta, la técnica más utilizada, esta se lleva a cabo por un entrevistador capacitado y se basa en un cuestionario estructurado que debe ser probado previamente. Además, el entrevistado debe pertenecer a una muestra representativa de la población, de modo que los resultados obtenidos puedan generalizarse a toda la población. (Cisneros et al., 2022)

Se utilizará el instrumento de recolección de datos es el cuestionario, el instrumento en mención será validado por expertos, el cual se contará 20 preguntas a través de la escala ordinal tipo Likert.

Como técnica de recolección de datos, se contará con el empleo de la entrevista, es una técnica de investigación que se basa en la interacción directa y estructurada entre el entrevistador y el entrevistado, con el propósito de recopilar información exhaustiva y detallada sobre un tema específico. A través de preguntas previamente diseñadas o adaptadas durante la conversación, el entrevistador busca explorar tanto los conocimientos como las opiniones, experiencias o percepciones del entrevistado. Esta metodología permite profundizar en aspectos subjetivos y contextuales que pueden no ser accesibles a través de otras técnicas de recolección de datos, como las encuestas. (Hernández y Avila. 2020)

Se utilizará el instrumento de recolección de datos la guía de entrevista

2.4 Análisis e interpretación de los resultados

En relación con las técnicas de procesamiento de datos, se contó con el empleo de la estadística descriptiva utilizando el software SPSS, en donde se permitirá que se caractericen las cualidades de las variables de estudio; así como, de las dimensiones e indicadores que llegan a conformarla, llegando a exponer la información por medio de tablas y gráficos utilizando el software de Excel. Además de la categorización de las respuestas de la entrevista utilizando el software Atlas ti versión 25.

2.5. Aspectos éticos

Código de ética de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica.

Confidencialidad: Se decidirá si toda la información recopilada se utilizará o no para evaluaciones de investigación académica. Si no se obtiene el permiso de los autores, las personas e instituciones verán limitada su capacidad de utilizar el material por motivos distintos a los previstos.

Participación libre: los participantes en el estudio no están sometidos a ningún tipo de coacción o mediación; sólo están motivados para participar en la resolución del cuestionario.

El consentimiento de la información: Se informará a las personas que serán encuestadas.

Anonimato: Siendo la finalidad obtener la información real, se garantizó la confidencialidad de los participantes, por lo que no se solicitó su identidad.

Guía de Normas APA: Se cita y referencia a todos los autores rigurosamente de acuerdo con las normas APA séptima edición.

III. RESULTADOS

A partir del análisis integral de la información recopilada, se exponen los resultados que permiten evidenciar la forma en que el enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo. Los hallazgos cuantitativos, obtenidos mediante la aplicación de instrumentos estandarizados y su posterior procesamiento estadístico, muestran tendencias, correlaciones y niveles de incidencia del enfoque lúdico sobre los procesos comunicativos de la población participante.

Tabla 1
Dimensión diseño de actividades lúdicas

DIMENSIÓN 1: Diseño de actividades lúdicas									
N°	ITEMS	(Nunca)		(A veces)		(Siempre)		TOTAL	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	¿Considera que las actividades lúdicas presentadas incluyen una variedad de juegos que fomentan el interés de los participantes?	1.0	2.2%	29.0	64.4%	15.0	33.3%	45.0	100.0%
2	¿Qué tan atractiva le pareció la variedad de juegos utilizados en las actividades?	1.0	2.2%	28.0	62.2%	16.0	35.6%	45.0	100.0%
3	¿Las dinámicas implementadas durante las actividades lúdicas facilitaron la participación activa de todos los miembros?	1.0	2.2%	29.0	64.4%	15.0	33.3%	45.0	100.0%
4	¿Qué tan innovadoras le parecieron las dinámicas empleadas en las actividades lúdicas?	1.0	2.2%	28.0	62.2%	16.0	35.6%	45.0	100.0%
5	¿Las actividades lúdicas estaban adecuadamente diseñadas para facilitar la comprensión del mensaje?	0.0	0.0%	30.0	66.7%	15.0	33.3%	45.0	100.0%

Interpretación

El análisis de las respuestas de 45 participantes muestra que, en general, las actividades lúdicas diseñadas para el proyecto recibieron una valoración positiva. La mayoría de los participantes consideran que las actividades incluyen una variedad adecuada de juegos que fomentan su interés (64,4% calificaron como a veces y 33,3% como siempre). De manera similar, el atractivo de la variedad de juegos fue bien valorado, con un 62.2% que respondió regularmente y un 35.6% que las demostraron atractivas (bueno).

Respecto a la participación activa, la mayoría indicó que las dinámicas implementadas facilitan dicha participación de todos los miembros; el 64.4% opinaron que era a veces y el 33.3% que era siempre. En cuanto al nivel de innovación de las dinámicas, también fue bien recibida, con un 62.2% en valor a veces y un 35.6% en valor de siempre.

Finalmente, en cuanto a la adecuación del diseño de las actividades para facilitar la comprensión del mensaje, las opiniones fueron aún más favorables: un 66.7% calificó esta característica como a veces y un 33.3% como siempre, sin reportarse valoraciones negativas.

Tabla 2
Dimensión participación y colaboración

DIMENSIÓN 2: Participación y colaboración									
N°	ITEMS	(Nunca)		(A veces)		(Siempre)		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%
6	¿Cuál fue el nivel de participación observado en las actividades por parte de los miembros de la comunidad?	2.0	4.4%	28.0	62.2%	15.0	33.3%	45.0	100.0%
7	¿Qué tan representativo fue el número de participantes en comparación con el tamaño total de la comunidad?	0.0	0.0%	30.0	66.7%	15.0	33.3%	45.0	100.0%
8	¿Qué grado de colaboración entre los participantes se observó durante las actividades?	1.0	2.2%	29.0	64.4%	15.0	33.3%	45.0	100.0%
9	¿Considera que los participantes colaboraron de manera equitativa en las actividades?	1.0	2.2%	28.0	62.2%	16.0	35.6%	45.0	100.0%
10	¿Las actividades facilitaron un ambiente de cooperación entre los miembros de la comunidad?	0.0	0.0%	30.0	66.7%	15.0	33.3%	45.0	100.0%

Interpretación

Los resultados muestran que el nivel de participación observado en las actividades por parte de los miembros de la comunidad fue mayormente valorado como a veces (62.2%) y en un 33.3% siempre, reflejando una participación aceptable, aunque con posibilidades de mejora.

En cuanto a la representatividad del número de participantes en relación con el tamaño total de la comunidad, el 66.7% de los evaluadores la consideraron a veces y un 33.3% siempre, indicando que la cantidad de personas involucradas era suficiente para representar a la comunidad, aunque no óptima. Respecto al grado de colaboración observado entre los participantes, la mayoría situó esta característica en nivel de a veces (64.4%), seguido de un 33.3% que la percibió como siempre, lo cual sugiere que, si bien existe colaboración, hay margen para fortalecerla.

La colaboración equitativa durante las actividades fue valorada principalmente como a veces (62,2%) y siempre (35,6%), lo que indica que la mayoría de los participantes tuvieron oportunidad de colaborar, aunque la equidad podría mejorar.

Finalmente, la creación de un ambiente de cooperación fue reconocida con un 66,7% como a veces y un 33,3% como siempre, mostrando que las actividades facilitan un entorno colaborativo, aunque con espacio para optimización.

Tabla 3
 Dimensión claridad del mensaje

DIMENSIÓN 3: Claridad del mensaje									
N°	ITEMS	(Nunca)		(A veces)		(Siempre)		TOTAL	
		f	%	f	%	f	%	f	%
11	¿Qué tan claro le pareció el mensaje transmitido a través de las actividades?	1.0	2.2%	29.0	64.4%	15.0	33.3%	45.0	100.0%
12	¿Considera que el mensaje fue comprendido por la mayoría de los participantes?	1.0	2.2%	28.0	62.2%	16.0	35.6%	45.0	100.0%
13	¿Qué tan efectivo fue el contenido comunicativo para lograr los objetivos planteados?	1.0	2.2%	28.0	62.2%	16.0	35.6%	45.0	100.0%
14	¿El mensaje fue transmitido de manera accesible y ajustada al contexto de los participantes?	1.0	2.2%	29.0	64.4%	15.0	33.3%	45.0	100.0%
15	¿Cómo califica la coherencia entre las actividades lúdicas y el mensaje que se pretendía transmitir?	1.0	2.2%	28.0	62.2%	16.0	35.6%	45.0	100.0%

Interpretación

Los resultados reflejan que la mayoría de los participantes valoraron el mensaje transmitido a través de las actividades lúdicas como principalmente “a veces” y en buena medida “siempre”, lo que indica una percepción favorable, aunque con margen de mejora.

En cuanto a la claridad del mensaje, el 64.4% lo demostró a veces y un 33.3% siempre, mostrando que la mayoría encontró comprensible lo que se comunicaba, aunque un pequeño porcentaje (2.2%) lo percibió como nunca.

Respecto a la comprensión del mensaje por la mayoría de los participantes, el 62.2% lo evaluó como a veces y un 35.6% como siempre, confirmando que el contenido fue entendido mayormente, pero no de forma óptima para. En relación a la efectividad del contenido comunicativo para alcanzar los objetivos planteados, las valoraciones se mantienen similares con 62.2% a veces y 35.6% siempre, indicando que el mensaje cumplió su propósito en gran medida.

Sobre la accesibilidad y adecuación del mensaje al contexto cultural de los participantes, el 64.4% lo demostró a veces y un 33.3% siempre, sugiriendo que el mensaje fue contextualizado, pero puede mejorarse para fortalecer su comprensión.

Finalmente, la coherencia entre las actividades lúdicas y el mensaje transmitido fue evaluada igualmente como a veces (62,2%) y siempre (35,6%), mostrando que las actividades están alineadas con el mensaje, aunque existe espacio para optimizar esta relación.

Tabla 4
Dimensión interacción social

DIMENSIÓN 4: Interacción social									
N°	ITEMS	(Nunca)		(A veces)		(Siempre)		TOTAL	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
16	¿Cuál fue la frecuencia de interacciones entre los miembros de la comunidad durante las actividades?	1.0	2.2%	28.0	62.2%	16.0	35.6%	45.0	100.0%
17	¿Considera que las interacciones sociales durante las actividades fueron productivas?	0.0	0.0%	30.0	66.7%	15.0	33.3%	45.0	100.0%
18	¿Qué calidad percibió en el diálogo generado entre los participantes durante las actividades?	1.0	2.2%	29.0	64.4%	15.0	33.3%	45.0	100.0%
19	¿Las actividades lúdicas promovieron un ambiente de diálogo abierto y constructivo entre los miembros de la comunidad?	1.0	2.2%	29.0	64.4%	15.0	33.3%	45.0	100.0%
20	¿La interacción social observada durante las actividades fortaleció la cohesión entre los participantes?	1.0	2.2%	29.0	64.4%	15.0	33.3%	45.0	100.0%

Interpretación

El análisis de la Dimensión 4: Interacción social revela que, en los cinco ítems evaluados, la percepción de los participantes se concentra principalmente en la categoría a veces, con valores que fluctúan entre 62.2% y 66.7%. Esto indica que las interacciones sociales generadas durante las actividades lúdicas fueron aceptables, pero no alcanzaron un nivel óptimo en términos de frecuencia, calidad y productividad.

La categoría siempre registra porcentajes que oscilan entre 33.3% y 35.6%, lo que evidencia que un sector importante de los encuestados valoró positivamente aspectos como el ambiente de diálogo abierto y constructivo, la cohesión entre participantes y la productividad de las interacciones. Sin embargo, estos resultados no son predominantes, lo que sugiere que las actividades, aunque efectivas en cierta medida, pueden optimizarse para potenciar los vínculos y la colaboración comunitaria.

En contraste, la categoría nunca presenta valores mínimos (0% a 2.2%), reflejando que las deficiencias percibidas en la interacción social son poco frecuentes pero existentes. En conjunto, los datos muestran que las actividades lúdicas cumplen un rol importante en la promoción de la interacción social, aunque requieren estrategias adicionales para incrementar la frecuencia, calidad y efectividad de estas interacciones, favoreciendo así una mayor cohesión y trabajo colaborativo dentro de la comunidad.

Los resultados cualitativos, derivados de entrevistas a 45 mujeres ubicadas en los distritos de Llauta y Huac-huas aportan una comprensión profunda de las percepciones, experiencias y significados atribuidos por los actores locales, complementando y enriqueciendo la interpretación de los datos numéricos. En esa línea se planteó la siguiente interrogante ¿Para usted los juegos te ayudan a comprender el mensaje en el proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina” de las provincias de Ayacucho y Huancavelica? De lo cual podemos categorizar y consolidar las respuestas más saltantes.....

“... Si me ayuda mucho, estoy más contenta, así deben ser las capacitaciones, agradezco a CEDEP por el apoyo.....”

“.....Sí, con los juegos entendemos mejor porque nos explican con ejemplos y podemos practicar entre todas, no solo escuchar.....”

“.....Sí ayuda, porque jugando me acuerdo más lo que nos enseñan, y así puedo hacerlo en mi casa y en mi chacra.”

“.....Sí, porque en los juegos trabajamos juntas, compartimos ideas y así todas entendemos el mensaje.”

“.....Sí, más que cuando solo hablan, porque a veces no entiendo todo el castellano, pero con el juego lo veo y lo hago.”

“... Sí, me gusta porque jugando no me da sueño y me animo a participar más, así aprendo sin darme cuenta...”

“... Con los juegos nos reímos, nos ayudamos y eso me hace recordar lo que dicen, no se me olvida tan rápido...”

“... Sí, porque practicamos juntas y si algo no entiendo, mis compañeras me explican en quechua, así aprendemos todas...”

“... Sí ayuda bastante, porque no solo escuchamos, también hacemos, y así me animo a probarlo después en mi trabajo...”

Para tratar de entender mejor la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de las capacitaciones planteamos la interrogante ¿Qué tipo de juegos o dinámicos consideran más útiles para entender el mensaje del proyecto? Luego del análisis de la información se categorizan las respuestas más relevantes.....

“.....Los juegos donde usamos nuestras cosas, como la papa, la quinua, la lana, porque es lo que conocemos y nos hace pensar en nuestro trabajo.....”

“.....Las dinámicas en que hacemos como si vendemos en la feria, así entendemos cómo hablar con los clientes y cuánto cobrar.....”

“.....Los juegos en grupos, donde todos tenemos que participar, porque ahí aprendemos a trabajar juntos y a apoyarnos.....”

“.....Me gustan los juegos con dibujos y colores, porque así veo más claro lo que quieren decirnos.....”

“.....Las dinámicas donde hacemos competencias, porque nos esforzamos más y recordamos lo que aprendimos...”

“.....Me gustan los juegos que se parecen a lo que hacemos en la chacra o en la feria, porque ahí lo entendemos más rápido.....”

“... Me gustan los juegos donde tenemos que intercambiar productos, porque así recordamos cómo hacer negocio sin gastar mucho...”

“... Las dinámicas donde tenemos que organizarnos por turnos me ayudan, porque aprendemos a respetar y escuchar a los demás...”

“... Me gusta cuando hacemos como si pesamos y contamos la mercadería, porque así practicamos para no equivocarnos en la venta...”

“... Los juegos donde contamos historias de la chacra me ayudan, porque entendemos mejor y nos acordamos de lo que aprendemos...”

En el propósito de atender el objetivo específico 1 se planteó la última pregunta ¿Las actividades lúdicas o juegos te motivan a compartir sus ideas y experiencias? Referenciado los aspectos que son más recurrentes en las respuestas.....

“.....Sí, jugando me siento con más confianza y no me da vergüenza hablar.....”

“.....Sí, en los juegos todos contamos lo que hacemos en la chacra y aprendemos uno del otro...”

“.....Sí, claro cuando juego me acuerdo de cosas que me han pasado y quiero contarlas...”

“...Sí, porque ahí podemos hablar sin miedo a equivocarnos, y todos escuchan...”

“.....Sí, en el juego todos somos iguales, no importa si sabemos leer poco o mucho.....”

“.....Sí, jugando nos reímos y eso hace que sea más fácil conversar.”

“.....Sí, porque los juegos hacen que nos juntemos y hablemos más de nuestras ideas para mejorar el trabajo.....”

“.....Sí, porque en los juegos nos conocemos mejor y así es más fácil conversar y ayudarnos...”

“... Sí, porque jugando se me ocurren más ideas y me animo a compartirlas con todos...”

“... Sí, en el juego hablamos sin apuro y podemos explicar bien lo que pensamos...”

“... Sí, algunas veces jugando escuchamos a todos y aprendemos también de las experiencias de los demás...”

Figura 5
Nube de palabras más recurrentes



Respuestas en categorías y subcategorías consolidadas

Objetivo específico 1 Demostrar de qué manera el diseño de actividades lúdicas contribuye con la claridad del mensaje emitido en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.

1. Facilitan la comprensión y claridad del mensaje

Uso de ejemplos y práctica directa

“Con los juegos entendemos mejor porque nos explican con ejemplos y podemos practicar entre todas.”

“Jugando me acuerdo más lo que nos enseñan, y así puedo hacerlo en mi casa y en mi chacra.”

“Con el juego entendemos, aunque no sepamos bien leer o escribir, porque se aprende viendo y haciendo.”

“Con los juegos vemos y hacemos, no solo oímos, y eso se queda más en la cabeza.”

Recursos visuales y materiales cercanos

“Me gustan los juegos con dibujos y colores, porque así veo más claro lo que quieren decirnos.”

“Me gustó que usamos semillas y papas para jugar, así entendí cómo se reparte y se guarda para vender y para comer.”

“Los juegos donde usamos nuestras cosas, como la papa, la quinua, la lana, porque es lo que conocemos.”

“Me gustó cuando usamos dibujos y colores para mostrar cómo vender nuestros productos.”

Simulación de contextos reales

“Las dinámicas en que hacemos como si vendemos en la feria, así entendemos cómo hablar con los clientes y cuánto cobrar.”

“El juego de trueque me ayudó porque es como hacíamos antes, y así vi cómo se puede hacer negocio sin perder.”

“Me gustan los juegos que se parecen a lo que hacemos en la chacra o en la feria, porque ahí lo entendemos más rápido.”

2. Fomentan la participación y el intercambio

Trabajo colaborativo

“En los juegos trabajamos juntas, compartimos ideas y así todas entendemos el mensaje.”

“Los juegos en grupos, donde todos tenemos que participar, porque ahí aprendemos a trabajar juntos y a apoyarnos.”

“Los juegos hacen que nos juntemos y hablemos más de nuestras ideas para mejorar el trabajo.”

Espacios para la expresión

“En el juego uno se anima a preguntar y a contar sus ideas, en la charla a veces nos da vergüenza.”

“Podemos hablar sin miedo a equivocarnos, y todos escuchan.”

“Jugando me siento con más confianza y no me da vergüenza hablar.”

“En los juegos todos contamos lo que hacemos en la chacra y aprendemos uno del otro.”

“Cuando juego me acuerdo de cosas que me han pasado y quiero contarlas.”

“En el juego todos somos iguales, no importa si sabemos leer poco o mucho.”

3. Generan motivación y disposición para aprender

Aprendizaje divertido

“Jugando entendemos más fácil y no nos aburrimos.”

“En las reuniones largas a veces nos cansamos, pero con los juegos no.”

“Jugando nos reímos y eso hace que sea más fácil conversar.”

“Trabajamos con mis compañeras y reímos, y ahí entendí cómo podemos ayudarnos entre todas.”

Competencia y reto

“Las dinámicas donde hacemos competencias, porque nos esforzamos más y recordamos lo que aprendimos.”

“En el juego había que pensar rápido para ganar, y así entendí que hay que estar atentos para vender.”

4. Superan barreras lingüísticas y de alfabetización

“Más que cuando solo hablan, porque a veces no entiendo todo el castellano, pero con el juego lo veo y lo hago.”

“Aunque no sepamos bien leer o escribir, se aprende viendo y haciendo.”

“En el juego todos somos iguales, no importa si sabemos leer poco o mucho.”

Síntesis interpretativa

Las respuestas revelan que el enfoque lúdico en las capacitaciones del proyecto no solo clarifica el mensaje al traducirlo en experiencias prácticas, visuales y adaptadas al contexto cultural, sino que también fomenta la participación activa, el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas. La dinámica de juego genera motivación, confianza y disfrute, lo que facilita la retención de conocimientos y la superación de barreras lingüísticas o de alfabetización. En conjunto, estas

características fortalecen la eficacia comunicativa del proyecto y mejoran la comprensión de los contenidos para su aplicación práctica en las unidades productivas.

Con la aplicación del instrumento de la entrevista se busca atender los objetivos de investigación, en esa misma dirección se procedió a realizar interrogantes asociadas al objetivo específico 2 que es demostrar de qué manera la participación y colaboración contribuye con la interacción social en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina. Por tanto, se planteó la siguiente interrogante ¿De qué forma la participación en los juegos te ayuda a interactuar dentro del proyecto? categorizando las presentes respuestas

“.....Me ayuda porque así conozco más a mis compañeros y puedo trabajar con ellos.”

“.....Jugando aprendo a hablar con otros y compartir lo que sé, no solo quedarme callado.....”

“.....En el juego nos apoyamos y entendemos mejor cómo trabajar juntos en el proyecto.”

“.....Me ayuda porque pierdo la vergüenza y puedo conversar más con todos...”

“.....Jugando vemos cómo resolver problemas entre todos, como cuando hay que vender o repartir.”

“.....En el juego aprendemos a escuchar y respetar lo que dice el otro, y así trabajamos mejor en el proyecto.”

“.....Jugando nos damos cuenta que si trabajamos unidos, las cosas salen más rápido y mejor...”

“..... Sí, porque en el juego aprendemos a organizarnos y a cumplir cada uno su parte...”

“..... Me ayuda porque ahí vemos cómo ayudarnos cuando alguien no sabe o se confunde...”

“... Sí, porque jugando practicamos cómo tomar decisiones juntos y no pelear...”

Respecto a la pregunta ¿Qué tan fácil son de entender los mensajes cuando se usan materiales o juegos adaptados a tu cultura y lengua?, las respuestas más importantes son las siguientes

“.....Es más fácil porque usan palabras que entiendo y cosas que vemos en nuestra comunidad.....”

“.....Cuando hablan en quechua y usan ejemplos de la chacra, entiendo rápido lo que quieren decir.....”

“.....Es fácil porque los materiales son como lo que usamos aquí, como las papas, la quinua o los animales.....”

“.....Cuando el juego es como nuestras costumbres, uno lo entiende al toque.....”

“.....Si hablan en nuestro idioma y usan cosas que conocemos, no hay confusión, todo queda claro.....”

“.....Es más sencillo porque no tengo que imaginar cosas que no conozco, lo veo igual que en mi vida diaria.....”

“.....Cuando usan nuestras palabras y formas de hacer, hasta lo difícil se entiende fácil.”

“... Es fácil porque muestran cosas que hacemos todos los días, así no necesito que me lo expliquen mucho...”

“... Sí, porque cuando usan ejemplos de nuestras fiestas o trabajos, lo entiendo sin pensar tanto...”

“... Es más claro porque hablan como nosotros y usan lo que vemos en la chacra o en el pueblo...”

“... Sí, porque con nuestras costumbres y palabras es como si me contaran algo que ya conozco...”

En el propósito de atender el objetivo específico 2 se planteó la última pregunta ¿Tú crees que las actividades lúdicas te ayudan a mejorar la confianza para participar activamente en el proyecto? Referenciado los aspectos que son más recurrentes en las respuestas.....

“.....Sí, porque jugando me siento tranquilo y puedo hablar sin miedo a equivocarme.”

“...Los juegos todos participamos y uno se da cuenta que también puede dar ideas.”

“.....Sí, antes me daba vergüenza, pero con los juegos ya me animo a decir lo que pienso.....”

“.....Ahí vemos que no importa si uno sabe poco, todos aprendemos igual.....”

“.....En los juegos nos reímos y eso me hace sentir más confianza para hablar.....”

“.....Sí, me ayudan porque ahí veo que mis ideas sirven y que los demás me escuchan.....”

“... Sí, porque en los juegos me doy cuenta que puedo participar y que mi opinión también vale...”

“... Me ayudan porque ahí practico hablar y ya no me da tanta vergüenza...”

“... Sí, porque jugando veo que todos cometemos errores y eso me da confianza para intentar...”

“... En los juegos me siento más seguro porque todos escuchan y respetan lo que digo...”

“... Sí, porque en los juegos aprendo a expresarme mejor y pierdo el miedo a participar...”

“... Me ayudan porque ahí todos tenemos oportunidad de hablar y ser escuchados...”

“... Sí, porque jugando veo que mi participación ayuda al grupo y eso me motiva a seguir opinando...”

“... En los juegos me siento parte del equipo y eso me da confianza para decir mis ideas sin temor...”

Categorización y consolidación de respuestas

Objetivo específico 2 Demostrar de qué manera la participación y colaboración contribuye con la interacción social en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.

1. Interacción social y cohesión grupal

“Conozco más a mis compañeros y puedo trabajar con ellos.”

“En el juego nos apoyamos y entendemos mejor cómo trabajar juntos en el proyecto.”

“Pierdo la vergüenza y puedo conversar más con todos.”

“Aprendemos a escuchar y respetar lo que dice el otro, y así trabajamos mejor en el proyecto.”

Consolidación: Las actividades lúdicas favorecen la construcción de vínculos entre participantes, permitiendo conocerse mejor, interactuar sin barreras y fortalecer el respeto mutuo, lo que repercute positivamente en la cohesión grupal y el desarrollo de un clima de confianza.

2. Resolución de dudas y comprensión de conceptos

“Entiendo mejor porque veo cómo se hace.”

“Puedo preguntar sin miedo.”

“Las cosas difíciles se explican con ejemplos.”

“Repetimos lo que hay que hacer y así lo aprendo mejor.”

“Mis compañeros me explican y así lo comprendo.”

Consolidación: El enfoque lúdico se convierte en un recurso pedagógico que facilita el aprendizaje práctico, reduce la ansiedad para hacer preguntas y promueve la explicación colectiva, fortaleciendo la asimilación de conocimientos de manera colaborativa.

3. Adecuación cultural y lingüística de los mensajes:

“Usan palabras que entiendo y cosas que vemos en nuestra comunidad.”

“Cuando hablan en quechua y usan ejemplos de la chacra, entiendo rápido.”

“Los materiales son como lo que usamos aquí, como las papas, la quinua o los animales.”

“Cuando el juego es como nuestras costumbres, lo entiendo al toque.”

Consolidación: La adaptación de las actividades lúdicas a la lengua y a elementos culturales locales potencia la comprensión, evitando barreras de interpretación y permitiendo que incluso los conceptos más complejos se asimilen con facilidad.

4. Colaboración y trabajo en equipo

“Trabajamos más unidos porque aprendimos a escucharnos y ayudarnos.”

“Si todos ponemos de nuestra parte, se logra más rápido el trabajo.”

“Conversamos y nos entendemos mejor.”

“Sabemos en qué es bueno cada uno.”

“Aprendimos a confiar y a repartir mejor las tareas.”

“Si uno falla, el grupo pierde, y eso nos hace ayudar.”

Consolidación: Las dinámicas lúdicas fortalecen la colaboración efectiva, promueven la confianza mutua y la asignación eficiente de tareas, al mismo tiempo que fomentan la responsabilidad colectiva frente a los resultados del grupo.

5. Confianza para la participación activa

“Me siento tranquilo y puedo hablar sin miedo a equivocarme.”

“Uno se da cuenta que también puede dar ideas.”

“Antes me daba vergüenza, pero ya me animo a decir lo que pienso.”

“No importa si uno sabe poco, todos aprendemos igual.”

“Reírnos en los juegos me hace sentir más confianza.”

Consolidación: La participación lúdica incrementa la seguridad personal, disminuye la timidez y empodera a los participantes para expresar ideas, lo que fomenta una participación más equitativa y activa en el proyecto.

Síntesis interpretativa:

El enfoque lúdico incrementa la confianza para participar, al ofrecer un entorno relajado donde se eliminan barreras de timidez y temor al error. Esto motiva la expresión de ideas y la integración de todos los miembros del grupo en el desarrollo del proyecto.

IV. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general referido a demostrar de qué manera el enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina. Los hallazgos obtenidos evidencian que el enfoque lúdico aplicado en el proyecto generó una percepción mayoritariamente favorable en la comunidad participante, aunque con márgenes de mejora en términos de frecuencia y calidad de su impacto comunicativo. La mayoría de los ítems evaluados, tanto en la dimensión de atractivo e innovación de las actividades como en la participación activa, adecuación del diseño, claridad del mensaje e interacción social, se concentran en la categoría “a veces” (62.2% – 66.7%), seguida por “siempre” (33.3% – 35.6%). Esto refleja que, si bien las actividades cumplen su función en gran medida, no alcanzan un nivel óptimo de manera sostenida.

A la luz de la teoría del cognitivismo (Campos, 2024), que plantea que el aprendizaje se construye a partir de la interacción entre el pensamiento y el entorno, estos resultados encuentran concordancia en el hecho de que las actividades lúdicas facilitaron la comprensión, el interés y la colaboración, pero no de forma uniforme. El carácter participativo de las dinámicas, así como la adecuación cultural percibida por la mayoría, sugieren que los participantes lograron conectar el contenido de las actividades con su contexto social y productivo, lo que es coherente con la idea de que el aprendizaje significativo se potencia cuando está situado en experiencias culturalmente relevantes.

Asimismo, el cognitivismo resalta que el aprendizaje contribuye a desarrollar habilidades intelectuales y estratégicas. En este estudio, la evidencia de que las actividades fomentaron la cooperación, el diálogo y la cohesión comunitaria, aunque de forma intermitente, coincide con dicha perspectiva, ya que se generaron espacios para el intercambio de ideas y la resolución de problemas comunes. Sin embargo, la predominancia de la valoración “a veces” indica que la transferencia de estos aprendizajes al desempeño comunitario podría estar limitada por factores como la continuidad de las actividades, la profundidad de las experiencias o la preparación previa de los facilitadores.

Una discrepancia parcial con la teoría podría radicar en que el cognitivismo espera que, en entornos bien diseñados, el aprendizaje sea más consistente y sostenido. El hecho de que no se haya alcanzado un predominio de la categoría “siempre” sugiere que el diseño lúdico, aunque bien recibido, podría reforzarse con estrategias que incrementen la motivación intrínseca, la

participación equitativa y la conexión explícita entre las actividades y los objetivos de desarrollo comunitario.

Por tanto, los resultados respaldan que el enfoque lúdico es un medio eficaz para promover la comunicación para el desarrollo en la cuenca altoandina, en concordancia con la teoría del cognitivismo, ya que propicia un aprendizaje con significado, contextualizado y socialmente interactivo. No obstante, la presencia de valoraciones intermedias indica la necesidad de ajustes metodológicos que fortalezcan la frecuencia y la calidad de las experiencias, asegurando que los beneficios cognitivos y sociales alcanzados se mantengan y amplifiquen en el tiempo.

Respecto al objetivo específico 1 que pretendo demostrar de qué manera el diseño de actividades lúdicas contribuye con la claridad del mensaje emitido en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina. Los resultados muestran que el diseño de actividades lúdicas implementado en el proyecto contribuyó significativamente a la claridad del mensaje, gracias a su carácter práctico, visual y contextualizado a la realidad de la cuenca altoandina. Las evidencias recogidas indican que el uso de ejemplos directos, recursos visuales, materiales propios de la vida cotidiana (semillas, papas, quinua, lana) y simulaciones de contextos reales (como la feria o el trueque) no solo facilita la comprensión, sino que también incrementa la relevancia del contenido para los participantes. Esta adecuación cultural favorece que la información se asimile y se relacione con experiencias previas, fortaleciendo la claridad y pertinencia del mensaje.

En relación con la teoría del aprendizaje social (Castañeda et al., 2024), los hallazgos son altamente concordantes. La teoría sostiene que la adquisición de conocimientos y conductas se produce en gran medida mediante la observación e interacción con otros, más que exclusivamente a través de la instrucción directa. En este estudio, las dinámicas grupales y colaborativas promovidas por los juegos generaron entornos donde los participantes no solo recibieron información, sino que también observaron cómo otros resolvían problemas, intercambiaban ideas y aplicaban estrategias, lo que favoreció un aprendizaje más sólido y compartido. El testimonio de que “en el juego todos somos iguales” o “aprendemos uno del otro” refleja este proceso de aprendizaje vicario, en el que el modelo de los compañeros se convierte en un recurso formativo.

La motivación, la confianza para expresarse y el disfrute reportados por los participantes refuerzan la eficacia del enfoque lúdico como catalizador del aprendizaje social. La ausencia de jerarquías marcadas y la reducción de la vergüenza para participar (“en el juego uno se

anima a preguntar”) facilitan la observación mutua y la réplica de conductas positivas, cumpliendo el principio central de la teoría: el entorno social como medio de adquisición de habilidades y conocimientos.

Además, las actividades lograron superar barreras lingüísticas y de alfabetización, gracias a que el aprendizaje se dio a través de la acción, la observación y el uso de elementos visuales. Esto coincide con el planteamiento de que el aprendizaje social trasciende el lenguaje escrito o hablado, ya que las conductas observadas y reproducidas pueden transmitirse incluso sin mediación verbal completa.

No obstante, se identifican áreas de mejora. Si bien las experiencias lúdicas lograron transmitir el mensaje de forma clara, el alcance podría ampliarse mediante estrategias que aseguren que la observación se acompañe de reflexión guiada, de manera que los aprendizajes observados se consoliden en cambios sostenidos de comportamiento productivo. Asimismo, para reforzar la teoría del aprendizaje social, sería recomendable diversificar los roles dentro de las dinámicas, permitiendo que más participantes asuman posiciones modelo y se generen más oportunidades de observación activa.

Por consecuencia, el diseño lúdico no solo facilitó la claridad del mensaje, sino que también creó las condiciones sociales que la teoría del aprendizaje social identifica como esenciales para la construcción colectiva de conocimientos. Este enfoque, al propiciar observación, interacción y modelaje entre pares, fortaleció la comprensión y aumentó la probabilidad de transferencia del aprendizaje a las prácticas productivas cotidianas.

Respecto al objetivo específico 2 donde busco demostrar de qué manera la participación y colaboración contribuye con la interacción social en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina. Los resultados cualitativos evidencian que el enfoque lúdico implementado en el proyecto ha favorecido de manera significativa la participación y la colaboración, elementos que, a su vez, han fortalecido la interacción social dentro de la comunidad de la cuenca altoandina. La información obtenida muestra que las actividades lúdicas no solo promovieron la cohesión grupal y la creación de vínculos de confianza, sino que también mejoraron la comprensión de conceptos, facilitaron la resolución de dudas y aseguraron la adecuación cultural y lingüística de los mensajes transmitidos.

En concordancia con la teoría del socio-constructivismo de Vigotsky (Justiniano y Cancino, 2024), estos hallazgos confirman que el aprendizaje es un proceso socialmente mediado, en el que la interacción con los pares potencia la construcción de significados. Las evidencias recogidas muestran que los participantes aprendieron no solo del facilitador, sino también de

la observación, el diálogo y el trabajo conjunto con sus compañeros. Expresiones como “mis compañeros me explican y así lo comprendo” y “aprendimos a confiar y a repartir mejor las tareas” reflejan claramente el rol central de la colaboración en la construcción del conocimiento, tal como plantea el socio-constructivismo.

El fortalecimiento de la interacción social se ve especialmente potenciado por tres factores tales como: Adecuación cultural y lingüística, que permitió que el conocimiento transmitido fuera significativo y relevante para la vida cotidiana de los participantes, lo que coincide con el principio vigotskiano de que el aprendizaje debe partir del contexto sociocultural del individuo. Trabajo colaborativo, que fomentó la interdependencia positiva y el sentido de corresponsabilidad, generando una dinámica donde el éxito individual estaba ligado al éxito colectivo. Incremento de la confianza para participar, que derribó barreras de timidez y permitió que personas con diferentes niveles de alfabetización aportaran sus ideas, garantizando una participación inclusiva.

No obstante, los resultados también sugieren que, si bien la interacción social alcanzada es alta, su sostenibilidad en el tiempo podría depender de la continuidad de las actividades lúdicas y de su integración sistemática en los procesos de capacitación. En algunos casos, la cohesión grupal y la participación activa parecen estar más vinculadas al momento lúdico que a la dinámica general del proyecto, lo que plantea el reto de trasladar estas prácticas a otros espacios de trabajo comunitario.

Lo que nos permite concluir, que los hallazgos respaldan la premisa socio-constructivista de que la interacción social es un motor esencial para la construcción colectiva de conocimientos y habilidades. Las actividades lúdicas no solo facilitaron el aprendizaje, sino que también consolidaron lazos comunitarios, reforzaron la colaboración y empoderaron a los participantes, incrementando así el potencial del proyecto para lograr sus objetivos de gestión sostenible en las pequeñas unidades productivas.

V. CONCLUSIONES

1. La presente investigación demuestra que el enfoque lúdico constituye una estrategia eficaz para fortalecer la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina, al generar aprendizajes significativos, contextualizados y socialmente interactivos. Los resultados evidencian que, mediante un diseño pertinente y actividades participativas, se logró transmitir mensajes con mayor claridad, promover la interacción social y fomentar la colaboración comunitaria.
2. La inclusión de recursos prácticos y visuales, junto con dinámicas grupales, propició la observación, el diálogo y el trabajo conjunto, potenciando la comprensión y la transferencia del conocimiento a las prácticas productivas. Sin embargo, la prevalencia de valoraciones intermedias señala la necesidad de reforzar la frecuencia, calidad y continuidad de estas experiencias para consolidar de forma sostenida sus beneficios cognitivos, comunicativos y sociales, asegurando así un impacto más profundo y duradero en la cohesión y el desarrollo comunitario.
3. El estudio confirma que el diseño de actividades lúdicas implementado en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina contribuyó de manera significativa a la claridad del mensaje emitido, gracias a su carácter práctico, visual e incorporación de elementos propios de la vida cotidiana y simulaciones de contextos reales.
4. Estos hallazgos evidencian que el enfoque lúdico no solo optimiza la transmisión de información, sino que también potencia la construcción colectiva de conocimientos, incrementando las posibilidades de transferencia de lo aprendido a las prácticas productivas cotidianas y aportando una estrategia pedagógica efectiva y culturalmente pertinente para el desarrollo comunitario.
5. El estudio demuestra que la participación y colaboración fomentadas a través del enfoque lúdico han fortalecido de manera significativa la interacción social, consolidando la cohesión grupal, la confianza mutua y la corresponsabilidad en el trabajo comunitario. Las evidencias cualitativas, en concordancia con la teoría socio-constructivista de Vigotsky, revelan que el aprendizaje se potenció no solo a partir de la guía del facilitador, sino también mediante la observación, el diálogo y la cooperación entre pares, en un contexto cultural y lingüísticamente pertinente.

VI. RECOMENDACIONES

1. Institucionalizar el enfoque lúdico como metodología formativa, se recomienda que el enfoque lúdico sea incorporado de manera sistemática en los programas de capacitación del proyecto, dado que ha demostrado ser eficaz para fortalecer la comunicación para el desarrollo, promover la interacción social y facilitar aprendizajes significativos, contextualizados y culturalmente pertinentes.
2. Incrementar la frecuencia y continuidad de las actividades, ante la prevalencia de valoraciones intermedias, es fundamental ampliar la periodicidad y mantener la constancia de las sesiones lúdicas, asegurando que sus beneficios cognitivos, comunicativos y sociales se consoliden y generen un impacto sostenido en la cohesión comunitaria.
3. Potenciar el uso de recursos prácticos y visuales adaptados al contexto, se recomienda ampliar y diversificar los materiales visuales, dinámicas grupales y simulaciones de la vida cotidiana, a fin de reforzar la comprensión, favorecer la transferencia de conocimientos a las prácticas productivas y aumentar la claridad de los mensajes emitidos.
4. Promover la construcción colectiva de conocimientos, es conveniente fortalecer espacios de participación activa, diálogo y cooperación entre los miembros de la comunidad, ya que el enfoque lúdico ha demostrado potenciar la corresponsabilidad, la confianza mutua y el aprendizaje colaborativo, elementos esenciales para el desarrollo sostenible.
5. Capacitar a facilitadores en estrategias lúdicas y socio-constructivistas, se sugiere formar a los facilitadores en el diseño e implementación de metodologías lúdicas basadas en el socio-constructivismo, de modo que puedan guiar el aprendizaje no solo desde la instrucción directa, sino también favoreciendo la interacción entre pares y la inclusión de diversos niveles de alfabetización.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Albuja, F. M. S., Del Castillo Naranjo E, N., y Escobar, J. C. D. (2024). Recurso lúdico neuro educativo para estimular el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 4 años. *Boletín científico ideas y voces*, 4(1), 41–59. <https://doi.org/10.60100/bciv.v7iE2>
- Basauri Lecca, F. S. (2024). *Beneficios del juego como herramienta de aprendizaje en el área descubrimiento del mundo del I ciclo, 2022* [Universidad Nacional de Trujillo]. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8c672f9e-8310-41cb-a351-058ed2ad23a3/content>
- Castañeda Zapata, E., López Ríos, S. Y., y Osorio Vélez, J. A. (2024). Aprendizaje significativo crítico y la enseñanza de la realidad general. Una revisión sistemática. *Investigações Em Ensino De Ciências*, 29(1), 309–326. <https://doi.org/10.22600/1518-8795.ienci2024v29n1p309>
- Campos, R. (2024). Psicopedagogía y Teorías del Aprendizaje: Una Revisión Documental. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 6593-6600. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12853
- Cedeño Zambrano, L. P. (2024). *Estrategias lúdicas para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes de aulas multigrado en el circuito 07 del Cantón Junín* [Universidad San Gregorio de Puerto Viejo]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/3450>
- Cisneros-Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J. J., y Garcés-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio De Las Ciencias*, 8(1), 1165–1185. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>
- Comunicación para el Desarrollo*. (s/f). Organización de las naciones unidas para la alimentación FAO. Recuperado el 19 de octubre de 2024, de <https://www.fao.org/communication-for-development/es>

- Cornellà Canals, Meritxell E, M, David Brusi i Belmonte. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5–19.
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cueva Luza, T., Jara Córdova, O., Arias Gonzáles, J. L., Flores Limo, F. A., y Balmaceda Flores, C. A. (2023). Métodos mixtos de investigación para principiantes. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú.
<https://doi.org/10.35622/inudi.b.106>
- García, A., Valero-Morales, I., Valbuena-Gregorio, E., Olivas-Aguirre, F. J., Tolentino Mayo, L., Barquera, S., y Nieto, C. (2023). Mensajes persuasivos en redes sociales de la industria de alimentos y bebidas no saludables. *Salud Pública De México*, 65(4), 377-386. <https://doi.org/10.21149/14308>
- García Ruth, A, Pozo, E, Casa, P, Anangono. (2020). El enfoque lúdico como didáctica para facilitar la comunicación asertiva. *Universidad Ciencia y tecnología*, 24(104), 4–11. <https://doi.org/10.47460/uct.v24i104.360>
- Hernández Mendoza, S., y Duana Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico De Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51-53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Herrera Barzallo, J, G, Arias Villalba, W, O, Estrella Romero, V, A, y Obando Santillán, D, I. (2024). Aprendizaje autónomo y metacognición en el bachillerato: desarrollo de habilidades para el siglo XXI, una revisión desde la literatura. *Revista InveCom*, 4(2), e040252. Epub 22 de julio de 2024.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10659690>

- Johnson, R. B., Onwuegbuzie, A. J., y Turner, L. A. (2007). Toward a definition of mixed methods research. *Journal of mixed methods research*, 1(2), 112-133.
<https://doi.org/10.1177/1558689806298224>
- Justiniano Flores, R. J., & Cancino Cotrina, D. M. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(32), 380–392. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- Llanos Chuquipa, E. N. (s/f). La participación ciudadana en la educación pública. *Horizontes - Revista de investigación en ciencias de La educación*, 7(29), 1515–1533.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.610>
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Espacios*, 43(4), 29–45. <https://doi.org/10.48082/espacios-a22v43n04p03>
- Martínez Roa, O. G., Guzmán Rodríguez, C. H., & Lara Avilés, G. L. (2023). Una revisión sistemática de la comunicación para el cambio social (2015-2021). *Cuadernos. info*, 55, 332–354. <https://doi.org/10.7764/cdi.55.56201>
- Mora Álvarez, K. M. y Morales Juárez, L. M. (2024). *Diseño de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 a 5 años* [Universidad técnica de Machala]. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/22869>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Difundiendo el conocimiento*, 10(2), 275–294.
<https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Pacheco-Alejandro, E. Z. (2022). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de primaria. *Polo del conocimiento*, 7(2), 436–2447. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3942>
- Paredes Vásquez de Liñán, M. M., y Cecilia, O.-P. E. (2024). Experiencias y posibilidades del aprendizaje lúdico en América Latina y el Perú: Una revisión crítica. *Clío revista de historia, ciencias humanas y pensamiento crítico*, 8(4), 117–132.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.12598443>

- Pelliza, M. (2024). El juego en la gestión del aprendizaje. *Cuadernos del centro de estudios*, 4(221), 135–153. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi221.11168>
- Sánchez, C. D. P. (2024). Psicología educativa en posgrado: estrategias basadas en teorías del aprendizaje y uso de TIC. *Caminos de Investigación*, 5(2), 56-65. <https://doi.org/10.59773/ci.v5i2.79>
- Supo, J. (2020). Metodología de la investigación científica (3.ª ed.). Bioestadístico Eedu Eirl. <https://www.amazon.com/-/es/Dr-Jos%C3%A9-Supo/dp/B08BWFKWL8>
- Redondo, D. D. R., Rozo, P. J. P., y Carrillo, C. J. B. (2024). ¿Cómo aprendieron los niños? Una respuesta desde el constructivismo social subyacente del contexto histórico y sociocultural actual. *Revista Unimar*, 42(1), 103-117. <https://doi.org/10.31948/ru.v42i1.3851>
- Rodríguez, J. D. (2021). La comunicación para el cambio social como herramienta para la integración de la población inmigrante. *Historia y comunicación social*, 26(1), 143-152. <http://dx.doi.org/10.5209/hics.69285>
- Vargas Castillo, C. A., Hernández Martínez, C. E., y Guillén Hernández, P. I. (2023). La interacción social como elemento del proceso educativo en educación media superior. *Transdigital*, 4(8), 1–10. <https://doi.org/10.56162/transdigital271>
- Vélez Bazarro, M. E. (2023). *Influencia de las actividades lúdicas del docente como instrumento de enseñanza aprendizaje en los estudiantes* [Universidad Privada de Tacna · Escuela de Postgrado Neumann Business School.]. <https://repositorio.epnewman.edu.pe/handle/20.500.12892/1228>
- Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño Cedeño, R. J., y Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

VIII. ANEXOS

Anexo 1 Cuestionario 1

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas y declaraciones, marque con una **X** la alternativa que usted considera valida de acuerdo al ítem en los casilleros siguientes:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

N°	Preguntas	1	2	3
1	¿Considera que las actividades lúdicas presentadas incluyen una variedad de juegos que fomentan el interés de los participantes?			
2	¿Qué tan atractiva le pareció la variedad de juegos utilizados en las actividades?			
3	¿Las dinámicas implementadas durante las actividades lúdicas facilitaron la participación activa de todos los miembros?			
4	¿Qué tan innovadoras le parecieron las dinámicas empleadas en las actividades lúdicas?			
5	¿Las actividades lúdicas estaban adecuadamente diseñadas para facilitar la comprensión del mensaje?			
6	¿Cuál fue el nivel de participación observado en las actividades por parte de los miembros de la comunidad?			
7	¿Qué tan representativo fue el número de participantes en comparación con el tamaño total de la comunidad?			
8	¿Qué grado de colaboración entre los participantes se observó durante las actividades?			
9	¿Considera que los participantes colaboraron de manera equitativa en las actividades?			
10	¿Las actividades facilitaron un ambiente de cooperación entre los miembros de la comunidad?			
11	¿Qué tan claro le pareció el mensaje transmitido a través de las actividades?			
12	¿Considera que el mensaje fue comprendido por la mayoría de los participantes?			
13	¿Qué tan efectivo fue el contenido comunicativo para lograr los objetivos planteados?			
14	¿El mensaje fue transmitido de manera accesible y ajustada al contexto de los participantes?			
15	¿Cómo califica la coherencia entre las actividades lúdicas y el mensaje que se pretendía transmitir?			
16	¿Cuál fue la frecuencia de interacciones entre los miembros de la comunidad durante las actividades?			
17	¿Considera que las interacciones sociales durante las actividades fueron productivas?			
18	¿Qué calidad percibió en el diálogo generado entre los participantes durante las actividades?			
19	¿Las actividades lúdicas promovieron un ambiente de diálogo abierto y constructivo entre los miembros de la comunidad?			
20	¿La interacción social observada durante las actividades fortaleció la cohesión entre los participantes?			

Guía de entrevista 1

Pobladores mujeres inscritos como beneficiarios de distritos de Llauta y Huac-huas de la provincia de Lucanas de la región Ayacucho, del proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina” de las provincias de Ayacucho y Huancavelica

Objetivo General: Demostrar de qué manera el enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina

Objetivo específico 1

Demostrar de qué manera el diseño de actividades lúdicas contribuye con la claridad del mensaje emitido en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.

¿Para usted los juegos te ayudan a comprender el mensaje en el proyecto de gestión sostenible?

¿Qué aspectos de los juegos te ha llamado más la atención y cual te ha ayudado a entender la charla?

¿Qué tipo de juegos o dinámicos consideran más útiles para entender el mensaje del proyecto?

¿Crees que cambia la comunicación cuando se usan juegos, en comparación con charlas o reuniones tradicionales?

¿Las actividades lúdicas o juegos te motivan a compartir sus ideas y experiencias?

Guía de entrevista 2

Pobladores mujeres inscritos como beneficiarios de distritos de Llauta y Huac-huas de la provincia de Lucanas de la región Ayacucho, del proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina” de las provincias de Ayacucho y Huancavelica

Objetivo General: Demostrar de qué manera el enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina

Objetivo específico 2

Demostrar de qué manera la participación y colaboración contribuye con la interacción social en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.

¿De qué forma la participación en los juegos te ayuda a interactuar dentro del proyecto?

¿De qué manera el enfoque lúdico te ayuda a resolver dudas o aclarar conceptos difíciles en el proyecto?

¿Qué tan fácil son de entender los mensajes cuando se usan materiales o juegos adaptados a tu cultura y lengua?

¿Has notado alguna mejora en la colaboración o el trabajo en equipo gracias al uso de juegos o actividades lúdicas?

¿Tú crees que las actividades lúdicas te ayudan a mejorar la confianza para participar activamente en el proyecto?

Operacionalización de las variables

TEMA:

Enfoque lúdico como estrategia de comunicación para el desarrollo: Caso Proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina”

VARIABLE	DIMENSION CONCEPTUAL	DIMENSION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION	INTRUMENTOS
Enfoque lúdico	Se define como una metodología que emplea el juego como recurso principal para facilitar el proceso de aprendizaje. Este enfoque crea un entorno dinámico y motivador, generando oportunidad de desarrollar habilidades, adquirir conocimientos y fomentar la participación. Mediante actividades lúdicas, se incentiva la exploración, la experimentación y la resolución de problemas (Pacheco, 2022)	La variable de estudio se centrará en evaluar el aporte del enfoque lúdico en la comunicación para el desarrollo Caso Proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina”, recolectando los datos por medio del cuestionario y la entrevista en profundidad	Diseño de actividades lúdicas Participación y colaboración	Variedad de juegos Dinámicas implementadas Número de participantes Grado de colaboración	Ordinal (Likert)	Cuestionario Guía de entrevista
Comunicación para el desarrollo	Se define como un proceso social orientado a fomentar el diálogo y la interacción entre las comunidades y los responsables de la toma de decisiones, con el propósito de promover cambios significativos y sostenibles en la calidad de vida de las personas. Según la ONU, este tipo de comunicación capacita a las comunidades para que se conviertan en agentes de su propio desarrollo, empoderándolas para que asuman la iniciativa en la mejora de su calidad de vida (Martínez et al., 2023).	La variable de estudio se centrará en evaluar el aporte de las estrategias de comunicación para el desarrollo en el Caso Proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina”, recolectando los datos por medio del cuestionario y la entrevista en profundidad	Claridad del mensaje Interacción social	Nivel de comprensión del contenido comunicativo. Evaluación de la efectividad en la transmisión de información. Frecuencia de interacciones entre los miembros de la comunidad. Calidad del diálogo generado durante las actividades.	Ordinal (Likert)	Cuestionario Guía de entrevista

Anexo 3

MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TEMA: Enfoque lúdico como estrategia de comunicación para el desarrollo:
Caso Proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina”**

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	
¿De qué manera el enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina?	Demostrar de qué manera el enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.	El enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.	VARIABLE INDEPENDENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
			Enfoque lúdico	Comunicación para el desarrollo
			DIMENSIONES	DIMENSIONES
			D.1 Diseño de actividades lúdicas D.2 Participación y colaboración	D.1 Claridad del mensaje D.2 interacción social
PROBLEMA ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPÓTESIS ESPECIFICAS	INDICADORES	INDICADORES
PE1	OE1	HE1		
¿De qué manera el diseño de actividades lúdicas contribuye con la claridad del mensaje en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina?	Demostrar de qué manera el diseño de actividades lúdicas contribuye con la claridad del mensaje emitido en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.	El diseño de actividades lúdicas contribuye con la claridad del mensaje en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.	Variedad de juegos Dinámicas implementadas	Nivel de comprensión del contenido comunicativo. Evaluación de la efectividad en la transmisión de información.
			Número de participantes Grado de colaboración	Frecuencia de interacciones entre los miembros de la comunidad. Calidad del diálogo generado durante las actividades.
			INDICES	INDICES
			Pregunta 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Pregunta 11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
PE2	OE2	HE2	TECNICAS DE RECOLECCIÓN	INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN
¿De qué manera la participación y colaboración contribuye con la interacción social en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina?	Demostrar de qué manera la participación y colaboración contribuye con la interacción social en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.	La participación y colaboración contribuye con la interacción social en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.	Encuesta Entrevista	Cuestionario Guía de entrevista
			TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN
			Tipo aplicada Método de integración Enfoque mixto	Diseño secuencial Nivel explicativo
			POBLACIÓN	MUESTRA
			La población del estudio estará conformada por pobladores beneficiarios del proyecto de las provincias de Ayacucho y Huancavelica.	La población del estudio estará conformada por pobladores mujeres beneficiarios del proyecto de Llauta y Huac-huas de la provincia de Lucanas de la región Ayacucho, 45.
			TECNICA MUESTRAL: El muestreo es probabilístico, aleatorio simple	

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN APRIORÍSTICA

TEMA: Enfoque lúdico como estrategia de comunicación para el desarrollo: Caso Proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina”

Problema General	Objetivo General	Variable	Categorías	Subcategorías
¿De qué manera el enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina?	Demostrar de qué manera el enfoque lúdico contribuye con la comunicación para el desarrollo en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.	Enfoque lúdico	Diseño de actividades lúdicas Participación y colaboración	Variedad de juegos Dinámicas implementadas Número de participantes Grado de colaboración
		Comunicación para el desarrollo	Claridad del mensaje Interacción social	Nivel de comprensión del contenido comunicativo. Evaluación de la efectividad en la transmisión de información. Frecuencia de interacciones entre los miembros de la comunidad. Calidad del diálogo generado durante las actividades.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Técnicas de recolección	Instrumento de recolección	Tipo y nivel de investigación
PE1 ¿De qué manera el diseño de actividades lúdicas contribuye con la claridad del mensaje en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina?	OE1 Demostrar de qué manera el diseño de actividades lúdicas contribuye con la claridad del mensaje emitido en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.	Entrevista	Entrevista de Profundidad	Tipo: Aplicada, Nivel: Secuencial explicativo Método: Integración Enfoque: Mixto
PE2 ¿De qué manera la participación y colaboración contribuye con la interacción social en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina?	OE2 Demostrar de qué manera el diseño de actividades lúdicas contribuye con la claridad del mensaje emitido en el proyecto de gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina.	Diseño de la investigación	Población	280 pobladores del área de influencia del proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina” de las provincias de Ayacucho y Huancavelica
		Fenomenológico un estudio de caso	Muestra	45 mujeres de los distritos de Llauta y Huac-huas de la provincia de Lucanas de la región Ayacucho, inscritos como beneficiarios del proyecto “Gestión sostenible de pequeñas unidades productivas en la cuenca altoandina” de las provincias de Ayacucho y Huancavelica
			Técnica muestral	El muestreo es no probabilístico e intencional, donde el investigador tiene la potestad de seleccionar a los participantes del estudio, en base al cumplimiento de determinados criterios de inclusión y exclusión.

Anexo 4 Galería de fotografías



