



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN**  
**CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN**  
**EDUCACIÓN BÁSICA**  
**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA  
APRENDIZAJE”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación mención Educación Básica

**Autor:**

RONQUILLO SUNTASIG Edgar Roberto

**Tutor:**

**Msc:** BARBOSA ZAPATA José Nicolás

Latacunga - Ecuador

Marzo 2018

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

“Yo Edgar Roberto Ronquillo Suntasig declaro ser autor del presente proyecto de investigación: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE”** siendo el Msc. José Nicolás Barbosa Zapata director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

.....

Ronquillo Suntasig Edgar Roberto

050338582-5

## **AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS**

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema:

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE ”**, de **Ronquillo Suntasig Edgar Roberto** , de la EDUCACIÓN BÁSICA, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, marzo de 2018

.....  
Barbosa Zapata José Nicolás

C.C.050188661-8

El Tutor

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN**

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, el postulante: Ronquillo Suntasig Edgar Roberto con el título de Proyecto de Investigación: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE ”** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, marzo del 2018

Para constancia firman:

.....  
Msg. Ángel Rodrigo Viera Zambrano

C.C. 050115466-0

LECTOR 1

.....  
Msc. Carlos Alfonso Peralvo López

C.C. 050144950-8

LECTOR 2

.....  
Msc. Juan Carlos Chancusig Chisag

C.C. 050227577-9

LECTOR 3

## **AGRADECIMIENTO**

Mi eterno agradecimiento a mis padres que son un pilar fundamental en mi vida por motivarme y apoyarme para que cumpla las metas propuestas.

A mi esposa por el apoyo y la comprensión que me brinda cada día.

A mis docentes por permitirme aprender de su experiencia y enriquecer mi vida con el tesoro del conocimiento.

*Edgar*

## **DEDICATORIA**

Esta proyecto se la dedico a Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a enfrentar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi familia quienes por ellos soy lo que soy.

A mi hija Mayte quien ha sido el motor fundamental que me impulsó a continuar con mi carrera a pesar de las vicisitudes que se presentaron a lo largo de la misma. Quizá ella todavía no pueda darme un buen consejo pero me ayudo a comprender que si yo hago las cosas correctas ella estará bien.

*Edgar*

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

**TITULO:** “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje”

**Autor:** Edgar Roberto Ronquillo Suntasig

### RESUMEN

El presente trabajo de investigación nace como una necesidad la cual tuvo como objetivo diagnosticar la falta de destrezas al desarrollar una actividad dentro del proceso enseñanza aprendizaje se ejecutó bajo la premisa de conocer el valor que tiene las actividades lúdicas como fuente de innovación para mejorar la calidad educativa en la escuela fiscal mixta “Manabí” , en el periodo 2016-2017, ;se recopilo datos acerca del tipo de juegos escolares que se puedan utilizar para mejorar el bajo rendimiento académico de los estudiantes, un diagnóstico que contribuirá a que futuras investigaciones darán utilidad de manera adecuada.

El éxito en el aprendizaje de esta disciplina, depende en buena medida de la planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los otros.

En estas actividades la matemática se convertirá en herramientas funcionales y flexibles que le permitan resolver las situaciones problemas planteadas a través de las actividades lúdicas. Para elevar la calidad del aprendizaje de la matemática es necesario que los estudiantes se interesen y encuentran significado y utilidad en el conocimiento matemático, que lo valoren y hagan de él un instrumento que los ayude a reconocer, plantear, resolver problemas presentados en varios contextos de su vida cotidiana. La bondad de los juegos aplicados en las actividades docentes genera motivación, interés y participación activa permitiendo a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos.

**Palabras Clave:** Creatividad, Metodología Impacto, Aprendizaje, Arte.

# **TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI**

## **FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**

**TITLE:** "THE ACTIVITIES LUDICAS IN THE PROCESS OF TEACHING LEARNING"

**Author:**

Ronquillo Suntasig Edgar Roberto

### **ABSTRACT**

This present research work was carried out as a necessity which had the objective of diagnosing the lack of skills to develop an activity within the teaching-learning process under the premise of knowing the value of ludic activities as a source of innovation to improve was Education at "Manabí public school" in the academic 2016-2017 data was collected on the type of school games that can be used to improve students low academic performance a diagnosis that will contribute to future research Usefulness Successful learning in this discipline depends to a large extend on the planning of activities that promote the construction of concepts based on concrete experiences in the interaction with others In these activities, mathematics will become functional and flexible tools that will allow students to solve the problem situations posed through the ludic activities In order to raise the quality of mathematics learning it is necessary for students to become interested and find meaning and usefulness in mathematical knowledge, to value it and make it an instrument to help them to recognize, pose, and solve problems presented in various contexts of mathematics The goodness of the games applied in the educational activities generates motivation, interest and active participation allowing the students to acquire significant learning.

**Keywords:** Creativity, Impact Methodology, Learning, Art.





Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

## *AVAL DE TRADUCCIÓN*

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de PROYECTO DE INVESTIGACIÓN al Idioma Inglés presentado por el señor Egresado de la Carrera Ciencias de la Educación Mención Educación Básica de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación: **RONQUILLO SUNTASIG EDGAR ROBERTO**, cuyo título versa “ **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE**”, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al petionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, marzo del 2018

Atentamente,

.....  
**Lic. José Ignacio Andrade**  
**DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS**  
**C.C. 050310104-0**



CENTRO  
DE IDIOMAS

[www.utc.edu.ec](http://www.utc.edu.ec)

Av. Simón Rodríguez s/n Barrio El Ejido /San Felipe. Tel: (03) 2252346 - 2252307 - 2252205

## ÍNDICE

PORTADA .....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA .....	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT .....	viii
ÍNDICE.....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xiv
1. INFORMACIÓN GENERAL .....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....	2
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	3
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO .....	4
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN: .....	5
5.1 Contextualización del problema.....	5
5.2 Formulación del problema.....	8
6. OBJETIVOS.....	9
6.1. Objetivo General .....	9
6.2. Objetivos Específicos.....	9
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.....	10
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	11

8.1. Fundamentación Legal .....	11
8.1.1. Constitución Política de la República del Ecuador .....	11
8.1.2 Código de la Niñez y Adolescencia .....	12
8.2. Fundamentación Psicopedagógica .....	13
8.3. Actividades Lúdicas .....	14
<b>8.3.1. Definición</b> .....	14
8.4. Didáctica .....	15
8.4.1 Definición de Didáctica.....	15
8.5. Currículo de Educación Básica General .....	17
8.6. Orientaciones metodológicas del Currículo.....	18
8.7. El Aprendizaje Significativo.....	19
8.7.1 ¿Qué es el aprendizaje? .....	21
8.7.2. Factores del aprendizaje .....	22
8.8. La Lúdica .....	24
8.9. Importancia de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje .....	25
8.10. El juego didáctico .....	27
8.10.1 Conceptualización del Juego Didáctico.....	27
8.10.2. El juego didáctico y la Educación .....	28
8.11. Principios del Juego Didáctico.....	30
8.12. Fases del Juego Didáctico .....	33
8.13. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticas .	34
8.14. Ventajas del Juego para el Aprendizaje .....	35
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS: .....	37
10. METODOLOGÍAS .....	38
10.1. Enfoque .....	38

10.2. Tipo De Investigación .....	38
10.3. Métodos .....	40
10.4 . Población .....	40
10.5. Técnica e instrumento. ....	40
11. ANÁLISIS DE LAS ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MANABÍ” .....	41
<b>12. IMPACTOS</b> .....	61
13. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO: .....	61
14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	62
15. BIBLIOGRAFÍA: .....	63
16.- ANEXOS.....	1

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Actividades Lúdicas .....	41
Tabla 2. Actividades Lúdicas .....	42
Tabla 3. Actividades Lúdicas .....	43
Tabla 4. Actividades Lúdicas .....	44
Tabla 5. Actividades Lúdicas .....	45
Tabla 6. Actividades Lúdicas .....	46
Tabla 7. Actividades Lúdicas .....	47
Tabla 8. Actividades Lúdicas .....	48
Tabla 9. Actividades Lúdicas .....	49
Tabla 10. Actividades Lúdicas .....	50
Tabla 11. Actividades Lúdicas .....	51
Tabla 12. Actividades Lúdicas .....	52
Tabla 13. Actividades Lúdicas .....	53
Tabla 14. Actividades Lúdicas .....	54
Tabla 15. Actividades Lúdicas .....	55
Tabla 16. Actividades Lúdicas .....	56
Tabla 17. Actividades Lúdicas .....	57
Tabla 18. Actividades Lúdicas .....	58
Tabla 19. Actividades Lúdicas .....	59
Tabla 20. Actividades Lúdicas .....	60

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Tabla 1. Actividades Lúdicas .....	41
Tabla 2. Actividades Lúdicas .....	42
Tabla 3. Actividades Lúdicas .....	43
Tabla 4. Actividades Lúdicas .....	44
Tabla 5. Actividades Lúdicas .....	45
Tabla 6. Actividades Lúdicas .....	46
Tabla 7. Actividades Lúdicas .....	47
Tabla 8. Actividades Lúdicas .....	48
Tabla 9. Actividades Lúdicas .....	49
Tabla 10. Actividades Lúdica .....	50
Tabla 11. Actividades Lúdicas .....	51
Tabla 12. Actividades Lúdicas .....	52
Tabla 13. Actividades Lúdicas .....	53
Tabla 14. Actividades Lúdicas .....	54
Tabla 15. Actividades Lúdicas .....	55
Tabla 16. Actividades Lúdicas .....	56
Tabla 17. Actividades Lúdicas .....	57
Tabla 18. Actividades Lúdicas .....	58
Tabla 19. Actividades Lúdicas .....	59
Tabla 20. Actividades Lúdicas .....	60

## PROYECTO DE TITULACIÓN II

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Título del Proyecto:**

Las actividades lúdicas en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje

**Fecha de inicio:** Octubre 2016

**Fecha de finalización:** Agosto 2017

**Lugar de ejecución:**

**Comunidad:** Choasilli

**Parroquia:** La Esperanza

**Cantón:** Pujili

**Provincia:** Cotopaxi

**Zona Educativa:** 3

**Institución:** Escuela Fiscal Mixta “Manabí”

**Facultad que auspicia**

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

**Carrera que auspicia:**

Carrera Ciencias de la Educación mención Educación Básica

**Proyecto de investigación vinculado:**

Proyecto de Carrera

**Equipo de Trabajo:**

**Coordinador de la Carrera:** Msc. José Barbosa

**Investigador:**

Edgar Roberto Ronquillo Suntasig

C.C. 0503385825

Teléfono: 0958802059

Correo: robertoronquillo.87@gmail.com

**Área de Conocimiento:**

Ciencias de la Educación

**Línea de investigación:**

Educación para la Comunicación y el Desarrollo Humano

**Sub líneas de investigación de la Carrera:**

Educación familia infancia adolescencia y comunidad

## 2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

A través del presente proyecto se busca cumplir el **objetivo** el cual es diagnosticar la presencia y el tipo de las actividades lúdicas dentro del entorno educativo en los estudiantes de la escuela fiscal mixta “Manabí” en el periodo 2016-2017”, se desarrolla con el objetivo de determinar la influencia, de que mediante el juego permita obtener resultados positivos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, para ello es necesario indagar sobre el aporte y los beneficios que pueden brindar este tipo de actividades que permitan la calidad educativa; el **aporte** que brindo fue datos reales de la problemática presentes en la institución educativa.

Las actividades lúdicas facilita el proceso de enseñanza aprendizaje mediante el juego obtenemos conocimientos previos, para desarrollar destrezas y determinar la influencia de las actividades lúdicas, para la obtención de un rendimiento académico adecuado para ello es necesario indagar sobre el aporte y los beneficios que pueden brindar este tipo de movimientos para mejorar la calidad formativa, para formarse como estudiantes exitosos dentro y fuera del ámbito educativo.

La **utilidad práctica** de esta investigación fue impulsar a los estudiantes a considerar el valor del juego dentro de los procesos cognitivos como un facilitador entre los conocimientos y el alumno por medio de las experiencias educativas. Para alcanzar los objetivos investigativos se utiliza una metodología investigativa con enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, que permita una descripción amplia del problema de investigación con el sustento de los datos estadísticos recolectados para el análisis de la utilización de las actividades lúdicas en el proceso educativo, utilizando una investigación bibliográfica documental que permita profundizar en el conocimiento del aporte y beneficio de las actividades lúdicas al proceso de enseñanza-aprendizaje y una investigación exploratorio, pues la situación demográfica y las características sociales o culturales del sector no se han beneficiado de proyectos referentes a las actividades lúdicas que permitan al docente diversificar sus estrategias didácticas.

El proyecto pretende beneficiar a quince niños de educación general básica de la Escuela Fiscal Mixta “Manabí,” a un docente que labora en la institución y quince padres de familia proponiendo, la capacitación docente para mejorar la calidad del aprendizaje. Con el desarrollo del proyecto se busca alcanzar un impacto social y



técnico, que permita a la comunidad educativa mejorar la calidad del aprendizaje por medio de la inclusión de las actividades lúdicas en las planificaciones curriculares, enfocándose en alcanzar el desarrollo equitativo de todos los niños/as, la igualdad de oportunidades.

Este proyecto fue **factible** de realizar porque se contó con los recursos suficientes para su desarrollo, los recursos humanos; que fueron los investigadores, materiales: se contó con libros, fuentes bibliográficas, material convencional y recursos tecnológicos como: computadoras, impresora, internet entre otros.

### 3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Actualmente en el Ecuador, la evaluación de la investigación pretende indagar sobre las actividades lúdicas y el desarrollo evolutivo de los niños a fin de establecer relaciones entre las características cognitivas e **interés** de los niños de educación general básica y determinar si la inclusión de este tipo de actividades tiene un impacto positivo o negativo sobre la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proyecto investigativo sobre las actividades lúdicas y su incidencia en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los niños de Educación General Básica, es importante ya que nos permite determinar el aporte de las actividades lúdicas para alcanzar una educación de calidad, considerando los factores del aprendizaje de los niños y niñas durante el periodo evolutivo considerado entre los siete y once años de edad.

El proyecto pretende **beneficiar** a siete niños, ocho niñas y un docente de la institución permitiendo mejorar la calidad de las experiencias de aprendizaje que se proveen en la institución educativa, a sus padres de familia y por ende al entorno social y cultural de la comunidad de Choasilli perteneciente a la Parroquia La Esperanza.

El **impacto** social que busca el proyecto de investigación, es promover la educación como una herramienta para alcanzar la igualdad de oportunidades y equidad social, considerando que por ser una comunidad rural, ha sido marginada y relegada del avance y desarrollo social. La institución es una escuela unidocente por lo que los planes y proyectos de mejora de la calidad educativa han sido escasos en el sector y muchas

familias han tenido que migrar a centros poblados para que sus hijos tengan mejores oportunidades educativas.

La **utilidad práctica** del proyecto de investigación es la presentación de una compilación teórica sobre la necesidad y los beneficios de la utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas que sirva como fuente informativa para las personas interesadas en el ámbito educativo.

El proyecto tiene **novedad investigativa**, pues en el lugar no se han aplicado investigaciones similares, por las características sociales, culturales y geográficas del sector, las investigaciones educativas no han llegado a la institución.

El proyecto investigativo es **factible** pues cuenta con la predisposición y autorización de los actores educativos, los recursos humanos del docente, los niños, padres de familia y el investigador, los recursos materiales como fuentes investigativas, lo cual garantiza el desarrollo de la investigación planteada.

Por los aspectos descritos, se considera necesario la ejecución del proyecto investigativo en la institución, encaminado al mejoramiento y calidad del aprendizaje significativo mejorando por ende las condiciones educativas del sector, permitiendo a los niños y niñas de esta escuela unidocente mayores oportunidades para su desarrollo personal y social.

#### **4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

La presente investigación pretende responder al total de beneficiarios directos e indirectos;

**DIRECTOS** 15 estudiantes, 7 hombres y 8 mujeres.

**INDIRECTOS** 1 docente 15 padres de familia 6 hombres y 9 mujeres.

## **5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:**

### **5.1 Contextualización del problema**

En la actualidad en el mundo entero se presenta las actividades lúdicas en la historia de la educación y su utilidad como una herramienta docente que genere actividades de enseñanza aprendizaje, en donde a través de lúdicas los estudiantes puedan apropiarse con mayor facilidad de los conceptos "nunca dejamos de ser niños, con el paso del tiempo, tan sólo cambiamos de juguetes" siendo los docentes en la actualidad, quienes al emplear la lúdica como método de aprendizaje y enseñanza en sus educandos, han evidenciado que estos han alcanzado desenvoltura en el aprendizaje y concreción de sus conocimientos y obtener innumerables logros muy por encima de los estándares referenciados, considerado el precursor de la pedagogía moderna, hizo grandes aportaciones a la educación, entre las cuales, están sus planteamientos educativos del juego.

Según, CERECEDO, MT (2009) "Estudios realizados en América Latina confirman que pese a la importancia que tiene el desarrollo del pensamiento Lógico Matemático en edades tempranas, existen grandes porcentajes de niños/as que han alcanzado bajos niveles en esta área." (p 5)

La Unesco en sus investigaciones a determinado que el 55% de las niñas/os entre 5-12 años evaluados en el 2008; tiene dificultad de resolver problemas; utilizar operaciones básicas; realizar cálculos mentales; manejar lo lógico matemático; situación que limita su desempeño escolar eficiente.

En el Ecuador es poca la inclusión de las actividades lúdicas en las planificaciones curriculares de Educación Básica Elemental, especialmente en las áreas principales del conocimiento, por considerarlas como materias formales que requieren de un aprendizaje técnico o instrumental, lo cual desvirtúa el valor de las actividades lúdicas dentro de los procesos educativos.

El Ministerio de Educación (2013) señala que "Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes, que favorezca el pensamiento racional

y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación” (p.14).

En el currículo educativo de los niveles de educación obligatoria si bien se habla de estrategias participativas, no promueve de manera efectiva la utilización de las actividades lúdicas ni mucho menos de la metodología juego-trabajo. A diferencia del currículo de educación general básica en donde se contempla y se promueve principalmente la utilización de la metodología juego-trabajo, considerando el juego como un elemento que puede potencializar la enseñanza en los niños y niñas.

Es una actividad que llama la atención al interés de todas las personas, sin distinción de edades, ya sea con fines recreativos o educativos, estas actividades pueden aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje ya que permiten dinamizar la clase y captar la atención del niño dentro y fuera de las aulas.

En el caso de la educación básica elemental se ha depreciado el valor y el aporte que pueden tener los juegos didácticos para el aprendizaje, la tecnificación de las clases para el abordaje de contenidos en las principales áreas del conocimiento considerando que su contenido científico no puede ser sustentado en juegos didácticos. Según su diseño y complejidad pueden aportar a exigir un mayor nivel de entendimiento y asimilación del conocimiento de modo que el estudiante adquiera la capacidad de poner en práctica estos conocimientos.

En la Zona educativa N° 3 a la cual pertenece la provincia de Cotopaxi con sus diferentes cantones y parroquias, es poca la utilización de actividades lúdicas para los procesos de enseñanza-aprendizaje por lo que las expectativas y objetivos educativos no han sido alcanzados satisfactoriamente. Lo cual se refleja en las pruebas evaluativas aplicadas por el Ministerio de Educación donde los niños y niñas de la Provincia de Cotopaxi alcanzaron puntajes por debajo de los 500/1000 puntos en las áreas de lenguaje, matemáticas, ciencias sociales y ciencias naturales.

La comunidad de Choasilli de la Parroquia La Esperanza es un sector rural, de difícil acceso por lo que en cierto modo ha sido objeto de olvido y abandono por parte de las autoridades educativas, en este escenario se incrementan las problemáticas educativas

por la falta de planes, proyectos y presupuestos para el mejoramiento de la calidad educativa.

La Escuela Fiscal Mixta “Manabí” es unidocente cuenta con quince niños que se encuentran en los niveles de educación básica elemental, las familias de los estudiantes son de escasos recursos económicos y tienen algunas restricciones para una buena calidad de vida. El docente debe organizar los espacios, tiempos y actividades diariamente y cubrir todos los contenidos, actividades y objetivos para cada nivel educativo, por lo que resulta complejo mantener un progreso constante para todos los niños, retrasando y perjudicando su desarrollo equitativo en comparación con los niños de otras instituciones educativas del sector urbano.

El método educativo que se aplica de manera general por los escasos recursos humanos y materiales se centra principalmente en la exposición teórica por parte del docente, dejando de lado la participación activa del estudiante.

Uno de los primeros factores que generan la problemática de la falta de desarrollo de las actividades lúdicas en los niños/as de esta institución, es el hecho de su caracterización como institución unidocente, por lo cual, el actor educativo se ha enfocado en promover las actividades lúdicas, con el objetivo de formar estudiantes altamente calificados., pues el mundo actual requiere de niños /as innovadores y originales, por ende, creativos, esta habilidad da un valor agregado a mejorar las oportunidades profesionales de su futuro.

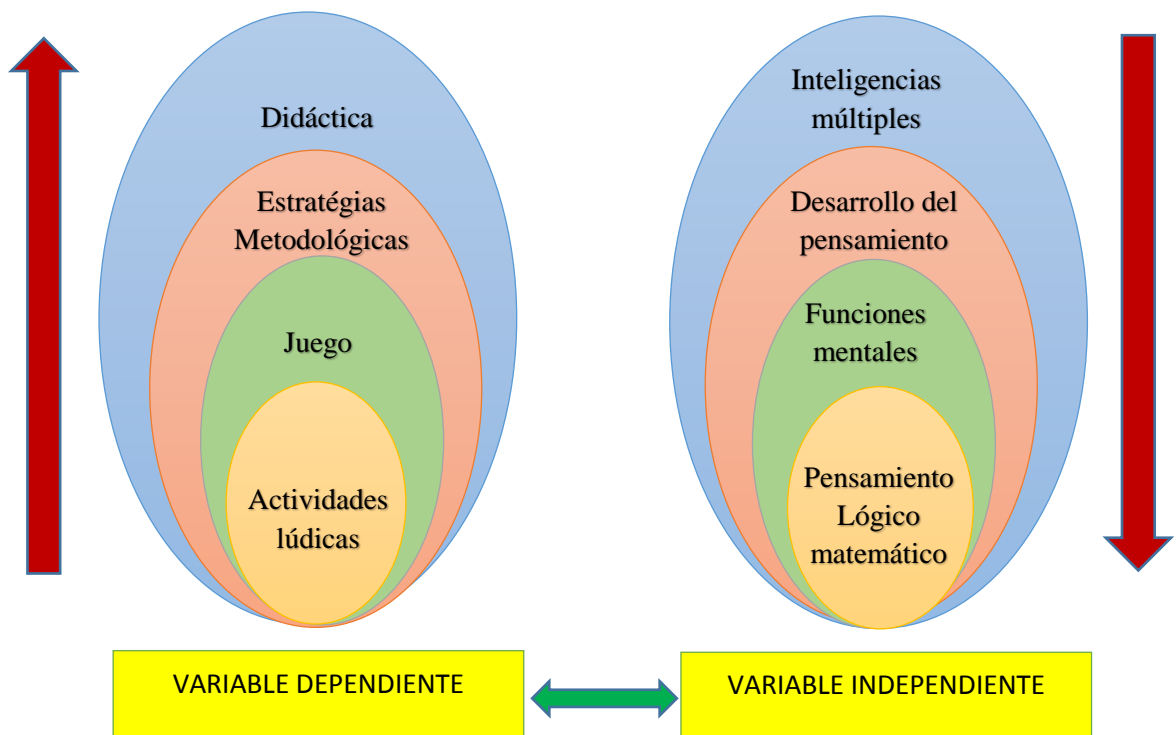
Considerando estos aspectos se puede determinar que la problemática de las actividades lúdicas puede aportar muchos valores al proceso educativo tanto sociales lo que permite una formación y desarrollo integral de los niños y niñas, además se identifica que es muy poco valorado en la educación del país, la provincia y la ciudad. En la institución educativa la creatividad puede ayudar a la combinación entre la formación técnica y humanista que requieren los niños y niñas.

Plantear la inclusión de las actividades lúdicas puede favorecer a mejorar los procesos cognitivos, mediante actividades que garanticen los factores motivacionales y de

experiencias que requieren los niños de acuerdo a los contenidos planteados en el Currículo Educativo. Por lo antes mencionado, de no realizarse el presente proyecto, no se podrá contribuir a un cambio de cultura educativa en los estudiantes y al mismo tiempo no se incentivará a que desarrollen nuevas metodologías de aprendizaje.

## 5.2 Formulación del problema.

¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños/as de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Manabí” en el periodo 2016-2017?



## **6. OBJETIVOS**

### **6.1. Objetivo General**

Diagnosticar la incidencia de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en la educación básica media de la escuela Fiscal Mixta “Manabí” en el año lectivo 2016-2017.

### **6.2. Objetivos Específicos**

- Investigar los fundamentos epistemológicos relevantes de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje para correlacionarlos.
- Diseñar los instrumentos metodológicos para detectar el comportamiento del objeto de investigación.
- Analizar los resultados obtenidos en la recopilación de información con el fin de plantear conclusiones y recomendaciones.

## 7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

<b>Objetivo</b>	<b>Actividad</b>	<b>Resultado de la actividad</b>	<b>Medios de verificación</b>
<p><b>Objetivo 1</b> Investigar los fundamentos epistemológicos relevantes de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje para correlacionarlos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Revisión bibliográfica de teorías de diversos autores sobre las actividades lúdicas en la educación.</li> <li>➤ Organización de la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Estructurar el contenido científico.</li> <li>➤ Redactar, argumentar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Revisión de la fundamentación Científica.</li> <li>➤ Bibliografía.</li> <li>➤ Citas Bibliográficas e información.</li> </ul>
<p><b>Objetivo 2</b> Diseñar los instrumentos metodológicos para detectar el comportamiento del objeto de investigación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aplicación de técnicas de investigación.</li> <li>➤ Calculo del tamaño de la muestra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Datos de los beneficiarios</li> <li>➤ Técnica e instrumento adecuado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Instrumento de investigación</li> <li>➤ Información impreso o digital en orden.</li> </ul>
<p><b>Objetivo 3</b> Analizar los resultados obtenidos en la recopilación de información con el fin de plantear conclusiones y recomendaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aplicación de instrumentos.</li> <li>➤ Tabulación de resultados.</li> <li>➤ Análisis e interpretación de resultados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Estructurar las conclusiones y recomendaciones</li> <li>➤ Obtención de resultados reales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Revisión del informe final</li> <li>➤ Hoja de calculo</li> <li>➤ Datos Reales</li> </ul>



## **8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA**

Dentro del apartado de la fundamentación científica de la presente investigación se ha recopilado distintas teorías científicas acerca de las actividades lúdicas y el aporte que representa para el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación básica.

### **8.1. Fundamentación Legal**

La presente investigación estará fundamentada en base a determinados artículos de la Constitución Política del Estado, a la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica y el Código de la Niñez y la Adolescencia que continuación detallamos.

#### **8.1.1. Constitución Política de la República del Ecuador**

Capítulo segundo

Derechos del buen vivir

Sección quinta Educación

Art.26 .La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la18sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

La Constitución Política de la República del Ecuador en uno de sus capítulos establece el derecho al buen vivir, este término debe ser utilizado correctamente en la práctica diaria, pues todos los ecuatorianos nos merecemos una educación digna que muy bien lo redacta en los artículos de la sección quinta relacionados al tema, en donde manifiesta que la educación es un derecho de las personas pues responde a un

interés público y todos necesitamos de ella para mejorar nuestras condiciones de vida en la sociedad.

### **8.1.2 Código de la Niñez y Adolescencia**

En el Código de la Niñez y la Adolescencia, en el Título tercero, hace referencia de una manera más detallada sobre los derechos, garantías y deberes:

Art. 37. Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Art. 38.-Objetivos de los programas de educación. La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo
- b) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo

- **Deberes De Las Niñas, Niños Y Adolescentes**

Todos y todas las (os) ciudadanas (os) en nuestro país tenemos derechos que deben ser respetados en todas las instancias, pero así también la constitución y la legislación secundaria nos dan deberes u obligaciones que debemos cumplir. En este sentido, también los niños, niñas y adolescentes tienen deberes comunes a las y los ciudadanos ecuatorianos, compatibles a su edad y condición, éstos se encuentran establecidos en el art. 64 del Código de la Niñez y Adolescencia.

El Código de la niñez y a la adolescencia en algunos de sus capítulos nos habla de los derechos, y deberes de una manera amplia, clara y concisa, entre otros aspectos se manifiestan el derecho a la educación que los niños/as cuenten con docentes, materiales didácticos necesarios, laboratorios adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Para poder tener una educación de calidad, pero así como tenemos derechos estamos en la obligación de cumplir con algunos deberes, respetar la patria y la familia, respetar a los demás, ser honestos y responsables con el fin de mantener una sociedad armónica libre de acciones que afecten la integridad física, psicológica y social principalmente de los niños y niñas

## **8.2. Fundamentación Psicopedagógica**

Desde el punto de vista Psicopedagógicos así se hace referencia a la teoría de Jean Piaget, en lo referente a “la asimilación y la acomodación como funciones intelectuales que facilitan el conocimiento, siempre los recursos didácticos adquiere relevancia en la asimilación, cuando se incorporan informaciones provenientes del mundo exterior a los esquemas o estructuras cognitivas previamente construidas por el individuo”. La enseñanza superior debe basarse fundamentalmente en el cambio conceptual que debe promover y facilitar el aprendizaje significativo, esta idea sin vincula tanto a la metodología planteada como los recursos realizados

Piaget estudia el desarrollo del niño en función del desarrollo intelectual, para él en pensamiento difiere en calidad y no en cantidad, es decir que en cada etapa que conforma el desarrollo del niño se piensa de manera diferente. Y he aquí uno de los aportes esenciales de Piaget al conocimiento: “haber demostrado que el niño tiene modos de pensar específicos que lo diferencian del adulto”.

Ausubel David entiende al aprendizaje como la “incorporación de nueva información en las estructuras cognitivas del sujeto”, para este autor la educación escolar debe asegurar la realización de aprendizajes significativos, que sólo se producen cuando el nuevo conocimiento se relacionan con los conocimientos previos del pequeño, es decir, con los que ya sabe.

### **8.3. Actividades Lúdicas**

#### **8.3.1. Definición**

Las actividades lúdicas son una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

## **8.4. Didáctica**

El tema de investigación pertenece a la corriente constructivista que sostiene el aprendizaje a partir de las experiencias y la interacción de los niños con los objetos y sujetos de su entorno, por ende el docente es un guía de proceso que debe estar capacitado para crear las situaciones y experiencias que requieren los niños para su desarrollo integral.

Por medio de esta corriente se puede plantear que el docente no es el centro del proceso educativo como plantea el modelo tradicional de educación, además contradice los postulados de la teoría de la información que plantea un proceso sistemático y prácticamente mecanizado por medio del cual se aprende, o del conductismo que plantea una exagerada previsibilidad de los seres humanos, desechando la individualidad de cada persona.

La corriente constructivista convierte al alumno en el centro y eje del proceso educativo, cada uno con diferentes formas de comprender y de aprender por lo que la escuela y los educadores deben brindar los escenarios y los materiales para que el alumno experimente, relacione lo que observa con sus conocimientos previos y finalmente construye sus propios conceptos, es decir, construye sus propio conocimiento.

La didáctica como parte fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje hace referencia al conjunto de métodos y estrategias que se aplican por parte de los participantes del acto didáctico, en este apartado se va a realizar una conceptualización de la didáctica, análisis del currículo de educación básica y una descripción de las estrategias y orientaciones metodológicas a ser aplicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación básica elemental.

### **8.4.1 Definición de Didáctica**

Escudero (1981) conceptualiza a didáctica como la "Ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral" (p.117).

La consideración de ciencia implica que la didáctica es una serie de procesos lógicos y secuenciales para alcanzar metas y objetivos en el caso educativo este objetivo es la formación del individuo. Además hace referencia a los procesos de educación formal, es decir, los que se producen de manera intencional y planificada en medio de un ambiente preparado y destinado para el efecto.

Dentro de la didáctica se hace una división entre didáctica general y didáctica específica, considerando los objetivos de la investigación se considera importante señalar lo concerniente a la didáctica general por considerar su perspectiva global dentro de los procesos cognitivos.

Mattos (1963) señala sobre la didáctica general que:

La parte fundamental y global es la Didáctica General, ya que se ocupa de los principios generales y normas para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia los objetivos educativos. Estudia los elementos comunes a la enseñanza en cualquier situación ofreciendo una visión de conjunto. También ofrece modelos descriptivos, explicativos e interpretativos generales aplicables a la enseñanza de cualquier materia y en cualquiera de las etapas o de los ámbitos educativos. Aunque debe partir de realidades concretas, su función no es la aplicación inmediata a la enseñanza de una asignatura o a una edad determinada. Se preocupa más bien de analizar críticamente las grandes corrientes del pensamiento didáctico y las tendencias predominantes en la enseñanza contemporánea (Mattos, 1963, pág. 30)

La didáctica general contempla los principios y estrategias metodológicas aplicadas de manera general para garantizar la calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje, discriminando el área de aprendizaje, los contenidos y las habilidades que se han planteado como objetivos educativos, esta parte de la didáctica analiza los elementos comunes a la enseñanza de cualquier materia o asignatura haciendo énfasis más a los procedimientos y estrategias que el docente debe tomar en cuenta para el desarrollo exitoso del acto didáctico.

Fernández Huerta (1973) apunta que la "Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza" (p.27).

La didáctica señala los lineamientos normativos que se deben considerar en el que hacer docente con el fin de alcanzar la formación del alumnado, considerando que para alcanzar esto se deben utilizar métodos y estrategias acorde al docente, al alumno y al contenido, plantea actividades en base a las necesidades sociales actuales, con el fin de preparar a las futuras generaciones para que sea capaz de afrontar los retos del mañana, ejemplo de esto es la evolución del diseño curricular, los contenidos que hoy en día se enseñan en las instituciones educativas son muy diferentes a los que se impartían hace 20 o 50 años atrás.

Oliva (1996), menciona que

“El objeto material de la Didáctica es el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Y su objeto formal consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso mencionado” (p.58). El principal propósito de la didáctica es analizar y describir métodos, estrategias y actividades que los docentes pueda aplicar con el objetivo de enseñar a los alumnos los diferentes contenidos que define el currículo educativo.

Considerando que durante los primeros cinco años de vida los niños y niñas experimentan algunos cambios físicos, psicológicos y sociales que son de gran trascendencia para el resto de sus vida, tener un adecuado proceso educativo que responda a sus necesidad y expectativas y que permita tener un adecuado desarrollo en las distintas áreas, tanto cognitivas como físicas, psicológicas y sociales se convierte en una prioridad.

### **8.5. Currículo de Educación Básica General**

El Ministerio de Educación (2013) señala que “El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros” (p.4)

El currículo es un documento propuesto por las autoridades educativas con el fin de normar los contenidos y objetivos que se deben enseñar en cada nivel educativo como una guía de acción para el personal docente de modo que se asegure un avance equitativo e igualitario de todos los alumnos a nivel nacional. El concepto de educación ha ido evolucionando y está en continuo cambio y construcción por la discusión social a nivel mundial de su definición, alcances y lineamientos. Considerando que la educación

supone una capacitación y complementación del ser humano, el ser humano nace incompleto y requiere aprender.

### **8.6. Orientaciones metodológicas del Currículo**

Las orientaciones metodológicas constituyen los direccionamientos generales sobre el método y las estrategias que se deben utilizar para asegurar la calidad educativa, por ello es necesario principalmente definir que es una estrategia que pese a ser utilizado desde tiempos inmemoriales aún continúa en construcción y debate. Se requiere definir primordialmente este término con el fin de conocer los aspectos que atañen a la educación y por ende el papel de la escuela en este proceso.

Velasco y Mosquera (2010) señalan que “El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y practicas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza \_ Aprendizaje” (p.2).

Las estrategias didácticas son las acciones concretas que el docente selecciona para alcanzar que los niños aprendan los contenidos especificados. Con la ayuda de las actividades lúdicas la educación va mejorando cada día más y más, incluso el mismo docente puede sentirse más relajado ya que los recursos que proporciona ésta son de fácil alcance y manejo, si nos damos cuenta el gobierno ha invertido cantidades económicas significativas en educación que hace referencia, a este tipo de aprendizaje significativo que contribuye a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes ya se vuelven más investigativos, analíticos críticos, etc.

Fonseca y Aguaded (2007) mencionan que:

El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y practicas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos de la docencia. Hacer una distinción conceptual, entre método, técnica y estrategia, permite asumir coherentemente el Aprendizaje Colaborativo como una propuesta para los espacios mediados. (Fonseca & Aguaded, 2007, p. 1-2)



La estrategia didáctica que el docente seleccione por lo tanto debe considerar el momento en el que se va a aplicar, los contenidos que se va a abordar, los recursos que posee y los objetivos que se pretende alcanzar.

El Ministerio de Educación (2013) señala que:

Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. (Ministerio de Educación, 2013, pág. 14)

Se establece la necesidad de que las actividades diseñadas, seleccionadas o planificadas consideren la participación activa de los alumnos como estrategia para que el alumno desarrolle el pensamiento crítico y reflexivo, desde el enfoque constructivista del aprendizaje, es necesaria la experiencia propia de tal modo que el estudiante descubra o comprenda lo que el profesor explica, de este modo el aprendizaje tiene un mayor sentido y se alcanza un mejor nivel de comprensión.

El Ministerio de Educación (2013) considera que “En el caso de la Educación General Básica, especialmente en sus primeros tres subniveles, se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato de los estudiantes” (p.15)

Se orienta hacia la utilización de referentes de la vida cotidiana y del entorno inmediato del estudiante pues son elementos que el alumno ya conoce y forman parte de sus conocimientos previos que servirán para relacionarlos con la nueva información y la producción del nuevo conocimiento.

### **8.7. El Aprendizaje Significativo**

El objetivo de las actividades y estrategias que el docente y el alumno empleen para el proceso de enseñanza aprendizaje debe apuntar a la obtención de un aprendizaje significativo producto de la reflexión crítica del alumno de modo que interiorice la información y desarrolle la capacidad de aplicar ese conocimiento en otras situaciones para la resolución de problemas.

Ausubel (1983) señala que:

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial, no al pie de la letra con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. (Ausubel, 1983, p.18)

El aprendizaje significativo hace relación a la comprensión de la información y dotación de valor, sentido, significado y utilidad que le da el alumno a ese nuevo conocimiento.

Cuando los niños ingresan al sistema educativo ya tienen una base de información de las experiencias que han atravesado en el hogar, en la guardería, en el medio ambiente, este cúmulo de información se determina conocimiento previo porque es lo que el estudiante ya conoce. Por ejemplo el sol, cuando el niño ingresa a la escuela no sabe cómo se escribe sol o que es científicamente, sin embargo sabe que está en el cielo que lo ve durante el día y esto sirve de base para que se vayan sustentando nuevo conocimiento.

El material que se pueda utilizar es importante debido a que presenta nuevas actividades y experiencias para el aprendizaje, por lo que su diseño y utilización debe ser consiente e intencional no debe presentar ambigüedades a fin de reducir en la medida de lo posible la confusión.

La disposición es uno de los principales requisitos pues si el alumno no tiene la predisposición de analizar y reflexionar sobre la información que le pueda proveer un recurso didáctico o una actividad no tiene ningún sentido el esfuerzo que realiza el docente, en tal virtud se deben complementar con los factores del aprendizaje como la motivación.

### 8.7.1 ¿Qué es el aprendizaje?

De acuerdo con Fernandez, (1986)

Desde un planteamiento de proceso y resultado lo define como un proceso por el que se provoca un cambio cualitativo y cuantitativo en la conducta del sujeto, gracias a una serie de experiencias con las que interactúa; se eliminan aquellas conductas que aparecen o mejoran gracias a tendencias naturales de respuesta, a la secuencia madurativa o bien a estados temporales del discente. (p.8)

Gracias a la educación las personas pueden volverse cultas, y aprender a desenvolverse dentro de la sociedad, es por esto que cada día se vuelve más necesario fortalecer el sistema educativo, adaptando las estrategias, recursos, métodos a las nuevas exigencias educativas e innovándolas para la era digital que estamos viviendo.

Riva (2009), señala que el aprendizaje

"Es el proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación siempre que los cambios no puedan ser atribuidos al crecimiento o al estado temporal del organismo" (p.53).

Primeramente se establece que es un proceso, es decir una secuencialidad de etapas de pasos o actividades que se dan para que el alumno conozca algo que hasta ese momento ignoraba. El aprendizaje no es producto del paso del tiempo, no sucede por inercia es el resultado de las experiencias que ofrece el ambiente.

Riva (2009) señala que

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. (Riva, 2009, p. 55)

Supone un cambio conductual debido a la adquisición y asimilación de nueva información, es decir, no se limita solamente al campo de la educación. El individuo aprende para sobrevivir y adaptarse a las necesidades de su entorno, además de que los

contenidos que aprende los utiliza para su desarrollo, una condición básica para el aprendizaje generalmente es la necesidad, si el individuo identifica la necesidad de aprender un contenido o información se genera la motivación.

No todo aprendizaje es bueno pues en el entorno cultural y social no todo es bueno por tanto también existen experiencias malas que también pueden ser aprendidas, en el caso de la educación formal los contenidos y experiencias deben estar diseñadas con una perspectiva positiva.

La realidad sociocultural del medio difiere entre un país y otro, incluso es diferente entre una ciudad y otra, por lo tanto el docente debe estar consciente de las necesidades que hay en el entorno, exige también que se impliquen estudios superiores de aprendizaje como la instrucción y formación académica.

Para Saturnino de la Torre (1993)

La instrucción "Es el aprendizaje interiorizado que contribuye a la construcción del pensamiento de forma eficiente hace una consideración importante sobre la instrucción como proceso de interiorización y apropiación del conocimiento, lo que aporta para el desarrollo del pensamiento. " (p.448).

Los conocimientos previos hacen referencia a interiorizar la construcción de nuevos pensamientos para desarrollar las diferentes dificultades que se nos presente a diario vivir, es importante también construir diferentes conceptos propios de aprendizaje para desarrollar el razonamiento lógico.

### **8.7.2. Factores del aprendizaje**

En el proceso de aprendizaje es necesario que exista algunos factores para garantizar que se alcance el aprendizaje significativo, según Raya (2010) son: "inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación" (p.1).

**Motivación.-** Raya (2010) indica que “sin motivación cualquier acción que realicemos no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el querer aprender” (p.1).

Representa el deseo del individuo para adquirir un conocimiento, generalmente surge de la curiosidad o de la necesidad para poder desarrollarse y sobrevivir en el mundo. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

**Experiencia.-** Raya (2010) menciona que la experiencia “Es el saber aprender, requiere determinadas técnicas básicas tales como: de comprensión, conceptuales repetitivas y exploratorias. Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos” (p.2).

La experiencia resulta ser una herramienta práctica que sirve para profundizar el conocimiento en la mente, por medio de las experiencias el ser humano conoce y aprende del mundo que lo rodea en base a un contexto específico.

**La inteligencia y los conocimientos previos.-** Raya (2010) indica que “Para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos” (p.3).

La producción de conocimiento requiere de un nivel cognitivo del alumno y de un conocimiento previo, toda información surge de una anterior o de un vacío en algo conocido.

## 8.8. La Lúdica

### Conceptualización

Jiménez, Dinello y Alvarado (2004), mencionan que:

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica, se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos. (Jiménez, Dinello, & Alvarado, 2004, pág. 15)

La lúdica hace referencia a aquellas actividades de carácter dinámico y recreativo que proponen una participación activa del individuo, requieren de un alto nivel de sensibilidad, creatividad, socialización y expresividad.

Domínguez (2015), señala que la lúdica es:

La capacidad que tiene el ser humano de romper su orden simbólico, para proponer nuevos modelos de acción y pensamiento, proporcionándole, además, felicidad. El desarrollo del componente lúdico demanda libertad, interacción y cotidianidad; debe estar desprovisto de toda preocupación funcional, para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de trance. (Domínguez, 2015, pág. 12)

La lúdica representa las actividades que tienen por objeto la recreación y distracción de las personas en un ambiente de libertad, creatividad e interacción entre quienes participan, constituye en un elemento motivante, de descanso o distractor.

Además se habla también de pedagogía lúdica, el uso de las actividades lúdicas dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, que se diseñan, planifican y organizan con fines educativo.

Domínguez (2015) señala que

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los estudiantes y los objetos y contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un clima lúdico. (Domínguez, 2015, pág. 14)

Dentro de la pedagogía lúdica uno de los componentes más importantes es el juego, utilizado como instrumento para la enseñanza de los distintos contenidos. Se considera de esta manera porque por medio de las actividades lúdicas el estudiante puede ser expuesto a variadas situaciones y experiencias que le permitan incrementar sus conocimientos, su comprensión y el nivel y calidad del aprendizaje.

### **8.9. Importancia de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje**

Las actividades lúdicas producen en el individuo una disposición emocional de bienestar, disentimiento, alegría y placer, que le permiten privilegiar la función de la amígdala cerebral antes que la del neo córtex. Así, nos emocionamos, luego reflexionamos sobre aquello que nos logró emocionar y, consecuentemente, lo recordamos con una mayor precisión y claridad. (Domínguez, 2015, pág. 13)

Biológicamente el ser humano relaciona el contenido que aprende con las emociones que experimentó y esto carga de valor y un sentido más profundo al conocimiento, además predispone de manera positiva al estudiante pues lo ven como una actividad nueva, dinámica y entretenida.

Goleman (1996) señala que

“El comportamiento humano está condicionado en 20% por la parte racional consciente y hasta en 80% por nuestro inconsciente, o dicho más precisamente por los recuerdos de nuestros sentimientos inconscientes” (p. 16).

La mayor parte del ser humano está sujeta al pensamiento irracional o emocional, el ser humano es un sujeto cuyas acciones están íntimamente ligadas a sus sentimientos y emociones, busca permanentemente aquello que le produzca alegría, tranquilidad, felicidad, entre otras.

La lúdica, según Dinello (2007)

“Es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas” (p.22).

El uso de actividades lúdicas permita al docente diversificar sus estrategias, innovar su clase, ganar nuevamente la motivación del estudiante, la recreación es una actividad que gusta al ser humano hasta en los años más avanzados de la vida.

Los procesos educativos y formativos no contemplan solamente el aprendizaje técnico o teórico de los contenidos programáticos planteados en el currículo educativo sino de una formación integral, tanto en conocimientos técnicos como en valores y principios y para ello se requiere de la integración, interacción y socialización desde la escuela.

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego. (Domínguez, 2015, pág. 15)

Sin distinción del contenido o del nivel educativo las actividades lúdicas pueden representar una valiosa estrategia para el aprendizaje, suponiendo actividades distractoras o competitivas que permitan poner en juego las habilidades y destrezas cognitivas de los estudiantes en cada una de las áreas del conocimiento.

Chacón (2008) señala que:

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido. (Chacón, 2008, pág. 3)

Considerando que uno de los factores del aprendizaje es la motivación es importante que el docente mantenga la atención y la motivación de tal modo que los estudiantes



tengan la predisposición de aprender lo que el docente intenta enseñar, si no existe motivación el estudiante no siente la necesidad o el interés por aprender y sin ese requisito es prácticamente imposible que se alcance los objetivos educativos.

Además las actividades lúdicas proponen la participación activa de los estudiantes, mejora su capacidad de socializar e integrarse, además exige de los estudiantes la reflexión, creatividad y proposición para resolver los problemas y obstáculos que se les presenta.

### **8.10. El juego didáctico**

El juego didáctico como estrategia para mejorar el nivel y la calidad del conocimiento, es necesario para los fines investigativos conceptualizar el juego didáctico de manera específica, las relaciones y aporte con el ámbito educativo, así como los principios, fases y ventajas que representa para el aprendizaje significativo.

#### **8.10.1 Conceptualización del Juego Didáctico**

Sanuy (1998), indica que

“La palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría, en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13).

El juego de manera general son actividades que buscan distraer o entretener a la persona, brindarle estados de felicidad, la risa y la diversión producen sustancias químicas que generan el estado de felicidad. Dentro del marco de los procesos educativos el juego que se realiza no solo cumple la función de divertir sino también de enseñar, es decir tienen un objetivo didáctico.

Domínguez (2015) señala que:

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través del juego las emociones se potencializan, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano; pues si bien la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, que le ha permitido sobrevivir prácticamente en cualquier ambiente, la vida emocional sigue siendo el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo, por lo que actualmente resulta incuestionable que la emotividad sea un factor fundamental en la toma de decisiones adecuadas. (Domínguez, 2015, pág. 16)

La capacidad de adaptación del ser humano se plantea en dos dimensiones una el aprendizaje de habilidades y destrezas y la capacidad emocional para resolver problemas y superarse, en este escenario el juego cumple un papel importante para el desarrollo psíquico que es la base del desarrollo cognitivo.

### **8.10.2. El juego didáctico y la Educación**

El juego con su función didáctica adquiere un valor significativo en el contexto educativo.

Domínguez (2015) menciona que:

El juego como instrumento potencializado del aprendizaje cognitivo, afectivo y social presenta cinco principios fundamentales que le permiten a la persona vincular adecuadamente la relación que existe entre pensamiento y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real, al favorecer la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo. (Domínguez, 2015, pág. 15)

El juego permite exponer a los estudiantes y situaciones y contextos irreales de modo que puedan aplicar de manera práctica los conocimientos que se ha planificado mejorando el aprendizaje en su dimensión cognitiva pues se le entrega nueva información para la reflexión, el aprendizaje afectivo pues se genera en el interior del estudiante sentimientos y emociones positivas de modo que existe una mayor predisposición y gusto por aprender y el aprendizaje social pues el juego es una actividad colectiva ya sean juegos en equipo o individuales se requiere de más de una persona para jugar mejorando sus destrezas socializadoras y expresivas.

López y Montero (2000), afirman que:

El juego promueve la adquisición del concepto de la regla (en sus aspectos cognitivo y afectivo), que tanto tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el infante, dado que por medio del juego éste empieza a comprender cómo funcionan las cosas, lo que se puede o no se puede hacer con ellas, descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que se deben de acatar (López & Montero, 2000, pág. 4)

Dentro de las funciones socializadoras que contempla la formación integral del alumno es mejorar las relaciones interpersonales basadas en el respeto y la tolerancia, el juego aporta reglas y límites que se deben respetar a fin lograr una convivencia armoniosa para mejorar las relaciones interpersonales que establecen los niños y la capacidad de expresar sus emociones basadas en el respeto y la tolerancia por las opiniones de los demás.

Minerva (2002), manifiesta que:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes. (Minerva, 2002, pág. 291)

El juego permite transmitir valores importantes para el desarrollo pleno del estudiante en el seno social, el respeto, la amistad, la tolerancia, la honestidad, la competencia sana, el trabajo colaborativo y el compañerismo, la capacidad de trabajar conjuntamente para alcanzar objetivos comunes.

Chacón (2008) señala que el juego didáctico “Contribuye a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos” (p.3)

El juego ayuda a motivar a los estudiantes pues representa una actividad nueva, innovadora y dinámica, no es simplemente una clase de dictado, copia o repetición sino de una nueva forma de aprender jugando.

### **8.11. Principios del Juego Didáctico**

El juego para que se convierta en una actividad didáctica debe basarse en cinco principios fundamentales que son el de significatividad, funcionalidad, utilidad, globalidad y culturalidad que se describen a continuación.

#### **Principio de Significatividad**

Eisen (1994), menciona que:

El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada, debido a que en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran. (Eisen, 1994, pp. 255)

El origen del juego tiene lugar internamente en el ser humano, por lo que los conocimientos que adquiere por medio del juego tienen un valor extra de sentido y significado.

Las relaciones afectivas, emocionales y sentimentales que el estudiante logre establecer con la actividad que está realizando hacen que esta tenga un mayor significado y valor en su mente, de este modo presta mayor atención, participa más y aprende mejor.

Bruner (1984) señala que “La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo” (p. 219).

El símbolo es una función superior dentro del pensamiento humano la capacidad de atribuirle características, cualidades y significados a una representación.

#### **Principio de Funcionalidad**

López y Montero (2000) manifiesta que “El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante permite eliminar de manera inconsciente los bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental” (p. 4).

Por naturaleza el ser humano se siente motivado y atraído por el juego esto se debe aprovechar potencialmente en el campo educativo. Tiene la función de facilitar el aprendizaje del contenido educativo, por medio de actividades recreativas que permitan un aprendizaje colaborativo. Existe de manera natural una atracción por el juego durante los primeros años de vida de los niños todo es un juego, de este modo conocen y aprenden del mundo que les rodea, sin embargo durante los años posteriores esta actividad se va depreciado, si instauran en la vida de los estudiantes reglas, formalidad, obligaciones demasiado estrictas restando participación, creatividad y diversión al proceso de aprendizaje.

### **Principio de Utilidad**

Andreu y García (2000), indican que

“El juego refuerza la motivación hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas” (p. 124).

La competitividad y el deseo de ganar es el principal motivante para la ejecución y esfuerzo dentro de un juego didáctico, adquirir y demostrar habilidades le da un sentido utilitario al juego. El juego no es simplemente una actividad recreativa sino también competitiva que exige de los participantes un gran esfuerzo para alcanzar las metas y los objetivos.

### **Principio de Globalidad**

Domínguez (2015) señala que:

El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros. (Domínguez, 2015, pág. 18)

Para la ejecución del juego el estudiante debe poner en práctica algunas de sus destrezas y habilidades, el razonamiento, la inteligencia, sus técnicas el trabajo en equipo para lograr responder de manera efectiva al reto que les pone el juego.

Tanto si se gana o se pierde se aprende, en el caso de ganar se aprende que las estrategias utilizadas fueron las idóneas para esa actividad, en el caso de perder se analiza que hicieron mal para no repetirlo, y en ambos casos se afianzan las relaciones interpersonales, se mejoran las destrezas comunicativas, se adquieren nuevos conocimientos y habilidades.

### **Principio de Culturalidad**

Bruner (1984), señala que

“El juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo; a comprender, aceptar, respetar y, algunas veces, hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica” (p. 256).

La educación desarrolla un papel fundamental para la sociedad, el estudiante no es un ser aislado vive en sociedad, comparte su realidad, necesidades y expectativas con sus semejantes, en este escenario, la educación debe formar al estudiante con la capacidad de relacionarse y desenvolverse plenamente en la sociedad.

Domínguez (2015) por su parte manifiesta que

“El juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica y para quienes lo practican; porque arranca de la pasividad y coloca a la persona en una situación de compartir con otros” (p.19)

El juego aporta para la formación del estudiante la capacidad socializadora, la comunicación, la formación en valores como el respeto, la solidaridad, el compañerismo, el trabajo en equipo, la tolerancia, la justicia, la honradez, y los límites, por medio del juego se establece en los niños y niñas la función de las reglas dentro de la sociedad.

## **8.12. Fases del Juego Didáctico**

El juego didáctico se concibe como una actividad lúdica que el docente ha planificado y organizado para ejecutarse en medio del proceso de enseñanza aprendizaje y que tiene el propósito de alcanzar algún objetivo educativo, lo más importante son planificadas no improvisadas.

Considerando que en el ámbito educativo todas las acciones requieren de un nivel de planificación para asegurar el cumplimiento de los objetivos es necesario analizar las principales fases o etapas del juego didáctico y describir que sucede en cada una de ellas.

### ***Introducción.***

Gallo y Sailema (2011) manifiestan que la introducción “Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos” (p.29)

Dentro de esta fase se realiza todo lo concerniente a la organización y preparación previa a la ejecución de la actividad iniciando desde la presentación del juego planificado, sus reglas, los objetivos, la conformación de equipos, descripción de las temáticas, entre otros, de manera que los estudiantes estén informados del juego que se va a desarrollar.

### ***Desarrollo.***

Gallo y Sailema (2011) indican que “Durante el desarrollo del juego se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego” (p.29)

El desarrollo del juego didáctico es la ejecución misma de este, el docente en este punto generalmente mantiene una posición de observador o como parte del juego pero sin interferir en el desarrollo libre y dinámico de la actividad a fin de que la información

que brinda el juego sea descubierta y analizada de manera autónoma por cada estudiante.

### ***Culminación.***

Gallo y Sailema (2011), mencionan que

“El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades” (p.29).

La duración y el momento de la culminación del juego didáctico llega cuando algún estudiante o un grupo de estudiantes han ganado, es decir, han alcanzado la meta señalada en la introducción.

### **8.13. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos**

- La participación: Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.
- El dinamismo: Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.



- El entretenimiento: Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.
- El desempeño de roles: Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

#### **8.14. Ventajas del Juego para el Aprendizaje**

Minerva (2002) manifiesta que:

El juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir, con todas las cartas sobre la mesa. La competitividad se introduce en la búsqueda de aprendizaje no para estimular la adversidad ni para ridiculizar al contrincante, sino como estímulo para el aprendizaje significativo. (Minerva, 2002, pág. 290)

El juego didáctico ofrece ventajas importantes para la formación cognitiva, social y afectiva del estudiante, no se limita a un tipo de contenido o área del conocimiento específico, sino que más bien se puede aplicar a cualquier materia o eje de desarrollo siempre que su estructuración y organización cumpla con las características descritas.

El diseño y planificación de juegos didácticos requiere de un profundo conocimiento de las habilidades y capacidades físicas, cognitivas y psicológicas que presentan los niños, el objetivo no es crear una competencia despiadada entre estudiantes de tal modo que como resultado del juego didáctico unos estudiantes se sientan superiores y otros se sientan inferiores.

Se debe fomentar una competencia sana en la que todos los estudiantes cooperen entre sí e incrementen sus conocimientos de manera conjunta, apoyándose para alcanzar los objetivos comunes, que se les presente en el diario vivir para obtener un profundo razonamiento lógico, sistemático que pueda adquiridas mediante el juego.

Gallo y Sailema (Gallo & Sailema, 2011) describen las ventajas del juego como:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los y las estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los y las estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los niños y niñas.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.

Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más placenteras las clases. Aumentan el nivel de preparación independiente del alumnado y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido. (Gallo & Sailema, 2011, pág. 27)

Permiten que el alumno socialice y coopere con sus compañeros, mejora el nivel de las relaciones interpersonales que luego se reflejaran en su desenvolvimiento pleno en la

sociedad, La innovación en las actividades planificadas sirve para volver a captar la atención y el interés del estudiante, por ende el estudiante nuevamente se siente motivado y predispuesto para el aprendizaje.

Sirve para reforzar los contenidos que se han desarrollado en alguna asignatura o materia ya sea por medio de la verificación o por medio de la aplicación práctica del conocimiento. Exponen al estudiante a un problema específico y exigen su razonamiento para resolverlo.

Complementando la teoría con la práctica por medio de los juegos didácticos se pueden generalizar los conocimientos de tal modo que si algún estudiante no entendió algo del contenido que el docente explico puede resolver sus dudas en la aplicación práctica que se realiza durante el juego, pues muchas veces se sienten avergonzados de preguntar al profesor para aclarar sus dudas y sienten mayor confianza con sus compañeros, que nos permite verificar de los contenidos asimilados por los estudiantes, pues la práctica es la expresión superior de la asimilación del conocimiento.

## **9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS:**

¿Cuál es el fundamento teórico referente a las actividades lúdicas en el ámbito escolar?

¿Cuál es el diseño metodológico que se empleará para recolectar información referente a la problemática de las actividades lúdicas en proceso enseñanza aprendizaje?

¿Qué ventajas tiene las actividades lúdicas para la comprensión, asimilación y verificación del conocimiento en los niños de educación básica media?

## **10. METODOLOGÍAS**

### **10.1. Enfoque**

El paradigma que orientará la investigación es el crítico propositivo, de carácter cualitativo, ya que existen múltiples realidades sociales en la que el ser humano participa como ente activo de transformación porque siempre está dispuesto al cambio.

El presente trabajo tiene un enfoque, cuantitativo porque a través de la encuesta se podrán cuantificar matemáticamente y estadísticamente los datos recopilados, los mismos que serán interpretados mediante un análisis reflexivo y numérico.

Adicional mente se utilizar un enfoque cualitativo porque se basa en valores, en la actitud y aptitud de las personas que intervienen en esta investigación, además se va a valorar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños/as.

### **10.2. Tipo De Investigación**

- **Investigación exploratoria**

Cazau (2006) manifiesta que:

El objetivo de una investigación exploratoria es, como su nombre lo indica, examinar o explorar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado nunca antes. Por lo tanto, sirve para familiarizarse con fenómenos relativamente desconocidos, poco estudiados o novedosos, permitiendo identificar conceptos o variables promisorias, e incluso identificar relaciones potenciales entre ellas. (p. 26)

Por cuanto se indaga los antecedentes de la problemática al investigar a fin de tener características adecuadas de las mismas.

- **Investigación de campo**

Jiménez (1998) afirma que “se apoya en informaciones que provienen entre otras, de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones. En esta se obtiene la información directamente en la realidad en que se encuentra, por lo tanto, implica observación directa por parte del investigador” (p.24).

Porque la investigación se realizó en la institución donde laboro ya que hubo la apertura y facilidades prestadas

- **Investigación Descriptiva**

Díaz y Cazadilla (2016) indican:

La investigación descriptiva opera cuando se requiere delinear las características específicas descubiertas por las investigaciones exploratorias. Tiene como función esencial medir las características, propiedades, dimensiones o componentes descubiertos en las investigaciones exploratorias; de esta manera, los estudios exploratorios se interesan por descubrir, mientras que las investigaciones descriptivas, en última instancia, se interesan en medir con la mayor precisión posible. (p. 118).

Porque aborda el nivel de profundidad de un problema de dimensión precisa, requiere de conocimientos suficientes porque detalla del problema; que permite obtener nuevos y elementos que puedan conducir al formular en mayor precisión las preguntas de la investigación.

- **Investigación Correlacional**

Díaz y Cazadilla (2016) señalan que: “Las investigaciones correlacionales intentan descubrir si dos o más conceptos o propiedades de objetos están asociados, como es su forma de asociación y en qué grado o magnitud lo están” (p. 119).

Porque busca establecer la relación entre las dos variables; si es o no aceptables, es decir comprobar la hipótesis los rincones

La investigación que se utilizó para obtener los datos es la descriptiva, ya que parte de una investigación exploratoria con la finalidad de garantizar la ratificación de los resultados en función de la hipótesis, así mismo se encuentra adecuadamente

estructurada y sistematizada, situación que permitirá un proceso investigativo y análisis de resultados de forma eficiente y efectiva.

### **10.3. Métodos**

Método inductivo: se utilizara en la elaboración de las conclusiones y recomendaciones.

Método histórico cultural: se empleara en todo el marco teórico de la investigación.

Método Sintético.- El método sintético es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve. Este método está inmerso en los antecedentes de la investigación.

Método Científico.- El siguiente método de investigación se aplica en la fundamentación científica y técnica, permitiendo reconocer la información verídica y confiable para el desarrollo del proyecto.

El método experimental.

De acuerdo al análisis del siguiente método se aplica en los antecedentes de la investigación, ya que allí podemos encontrar información relevante, relacionada al tema de investigación a nuestro proyecto misma que nos permite visualizar la información.

### **10.4. Población**

La población que es el objeto de estudio son: 15 estudiantes, 15 Padres de Familia, y 1 Docente de la Escuela “Manabí”.

### **10.5. Técnica e instrumento.**

Entrevista – Guía de pregunta

Encuesta – Cuestionario.

Estará enfocada en las autoridades del plantel y docentes con la finalidad de obtener resultados acerca del nivel de desarrollo intelectual de los estudiantes.

Se realizará encuestas dirigidas a los estudiantes con la finalidad de analizar la información recopilada y poder definir si la metodología de enseñanza que utiliza el docente es la adecuada durante del desarrollo de la asignatura.

## 11. ANÁLISIS DE LAS ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “MANABÍ”

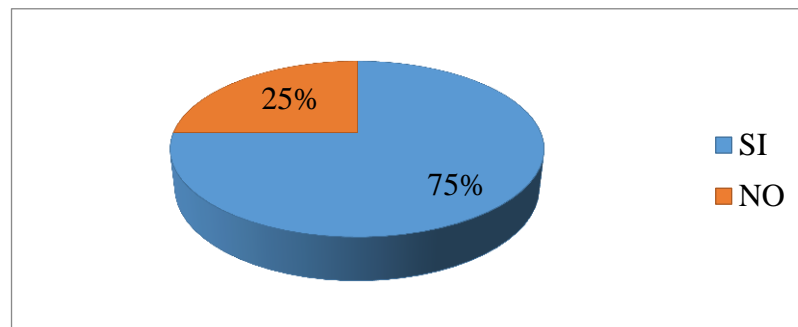
### 1. ¿Ejecutan sus hijos juegos tradicionales en el hogar?

**Tabla 1. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	10	67%
No	5	33%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela “Manabí”  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 1. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela “Manabí”  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

De la población investigada observamos que el 67% responden que si realizan juegos en su hogar, mientras que el 33% afirman que no.

### **Discusión**

Como podemos evidenciar de acuerdo al análisis la mayoría de padres de familia, si se dedican en las tardes de sus hijos por ende también juegan con ellos, y les enseñan los juegos tradicionales.

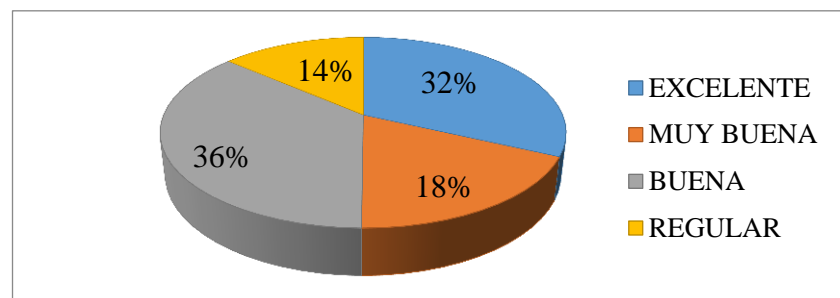
## 2. ¿Cómo califica las relaciones de su hijo cuando realizan un juego con sus compañeros?

**Tabla 2. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Excelente	0	0%
Muy Buena	7	47%
Buena	8	53%
Regular	0	0%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela “Manabí”  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 2. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela “Manabí”  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

Dado los resultados observamos que el 47% manifiestan que las relaciones de sus hijos son muy buenas, mientras que el 53% afirma que buenas.

### **Discusión**

Con el análisis previo concluimos que la mayoría de padres de familia mencionan que su hijos/as las relaciones que tienen entre compañeros no son adecuadas para llevar un ambiente de armonía, el cual es esencial para un buen desarrollo del proceso aprendizaje.



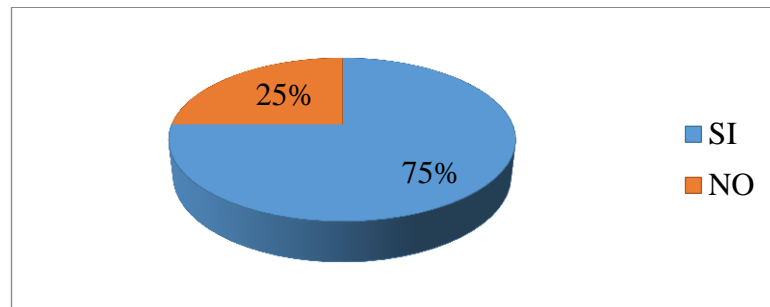
### 3.- ¿Motiva usted a su hijo a incrementar nuevos personajes para hacer el juego más dinámico?

**Tabla 3. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	10	67%
No	5	33%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 3 Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

#### **Análisis**

De la población investigada observamos que el 67% expresa que los niños si participan para que los juegos sean más dinámicos, mientras que el 33% afirma que los estudiantes no muestran ningún interés.

#### **Discusión**

Como podemos visualizar la mayoría de padres de familia concluyen que los estudiantes son muy dinámicos a la hora de participar dentro del aula, para hacé poder enfatizar en la práctica de valores y promover la el respeto mutuo entre compañeros.

#### 4.- ¿Existe en la institución espacios y ambientes para fomentar la lúdica?

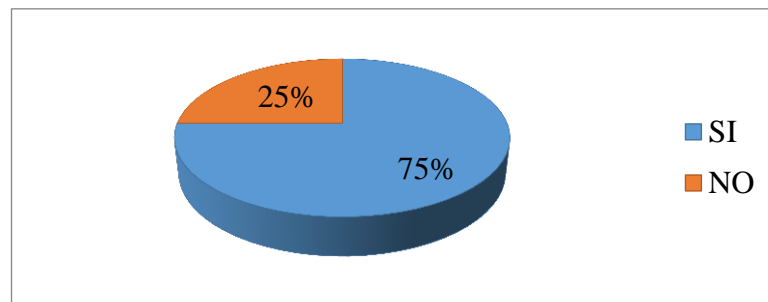
**Tabla 4. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	15	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 4 Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

#### **Análisis**

De los docentes investigados el 100% de ellos afirman que si existen espacios adecuados para que así mejoren su rendimiento académico en los niños /as.

#### **Discusión**

Analizando los datos obtenidos todos los padres de familia están de acuerdo que en la institución educativa si existen espacios, recreativos para los niños, ya que es muy importante para que se puedan desenvolver por si solos y desarrollen de mejor manera sus habilidades y destrezas

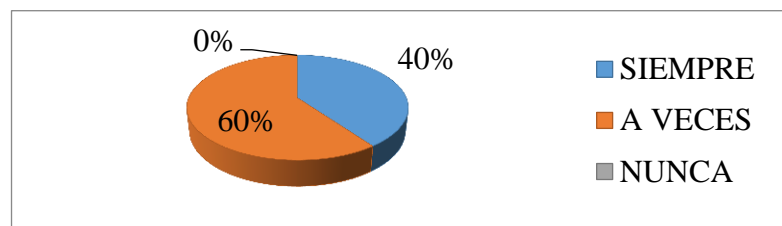
## 5. ¿Motiva a sus hijos para que realicen juegos tradicionales en su casa?

**Tabla 5. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	15	33%
Casi Siempre	0	67%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 5. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### Análisis

De la población encuestada visualizamos que el 100% responde que si motivan a sus hijos para juegos tradicionales.

### Discusión

Como podemos evidenciar de acuerdo al análisis los padres de familia están conscientes que los docentes si colaboran en la institución para que así no se pierdan los juegos tradicionales y populares ya que muchos de los niños/as no lo ponen en práctica.

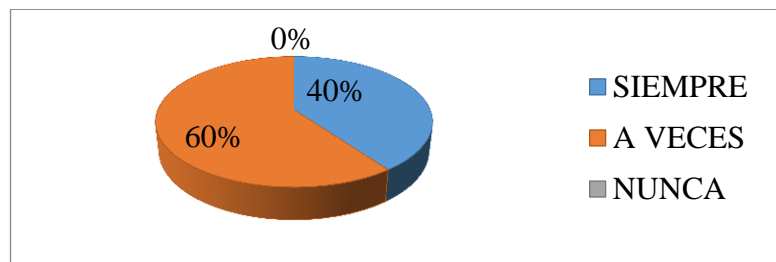
## 6. ¿Es importante seleccionar el material cuando su hijo va a jugar?

**Tabla 6. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	6	40%
A veces	9	60%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 6. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

En esta variable que pretende reconocer los recursos didácticos empleados por la docente en sus prácticas pedagógicas, se evidencia que tan solo el 40% afirma que siempre emplea diferentes recursos didácticos para trabajar los contenidos con las niñas y niños en el aula, mientras que el otro 60% manifiesta que tan solo algunas veces emplea diferentes recursos didácticos para trabajar los contenidos de enseñanza para los niños, dentro del aula.

### **Discusión**

Es necesario reconocer que cada niño es singular en su proceso de aprendizaje, por tanto los docentes deben planear su proceso de enseñanza y de aprendizaje, según sus esfuerzos y sus méritos ya que lo importante es la representación de su pensamiento, en atención a sus capacidades, destrezas y limitaciones.

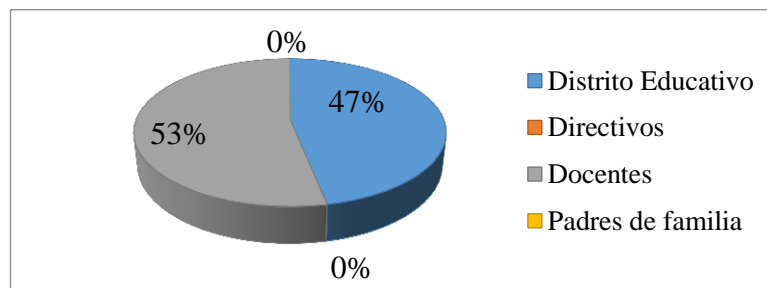
## 7. ¿El juego es dinamizador en el aprendizaje de su hijo?

**Tabla 7. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	7	47%
Algunas veces	8	53%
Pocas veces	0	0%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de la Escuela "Manabí"  
Elaborado por: Edgar Ronquillo

### 7. Gráfico Actividades Lúdicas



Fuente: Docentes de la Escuela "Manabí"  
Elaborado por: Edgar Ronquillo

### Análisis

Para el 47 % de los padres de familia de la institución, siempre el juego constituye una herramienta poderosa para lograr el aprendizaje significativo y el desarrollo psicomotor del niño y niña en edad preescolar, mientras que el otro 53% expresa que algunas el juego constituye una herramienta poderosa para lograr el aprendizaje significativo y el desarrollo psicomotor del niño y niña.

### Discusión

Con lo anterior concluimos que los padres de familia dejan que el niño experimente, jugando ya que no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades que a diario aprende en la escuela.

## 8. ¿Utiliza materiales cuando va realiza juegos en su hogar?

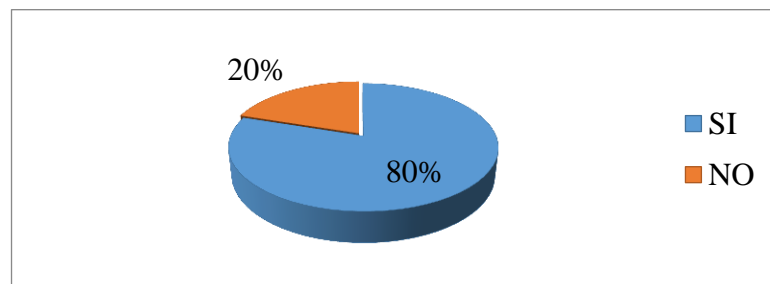
**Tabla 8. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	12	80%
No	3	20%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 8. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

La grafica demuestra que el 80% de los niños y niñas manifiesta que si realizan dramatizados y cuentos de títeres en el salón de clases, mientras que el 20% expresa que no participa en las diferentes actividades que se desarrollan en el aula.

### **Discusión**

Como se puede apreciarse de acuerdo al análisis los padres de familia manifiesta que es importante fortalecer y fomentar las actividades lúdicas en los niños involucrando a los demás integrantes de la comunidad educativa, ya que el acompañamiento y respaldo que le dan estos a los niños, fortalecen y reafirman los procesos de aprendizaje, pues les brindan seguridad, independencia, confianza, estabilidad; todo esto con el fin, de que en un futuro sea una persona capaz de enfrentarse y transformar su medio.

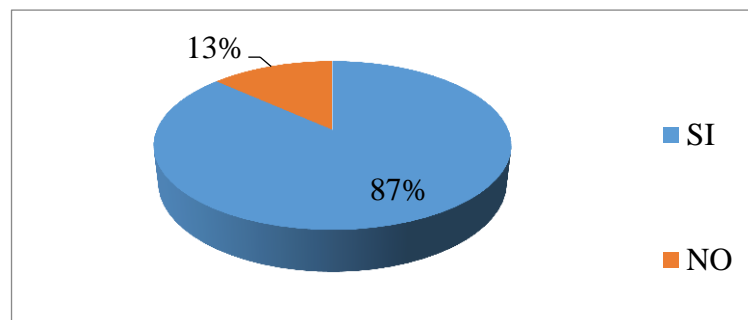
## 9. ¿En la comunidad donde vive se ejecutan los juegos tradicionales y populares?

**Tabla 9. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	4	27%
<b>No</b>	11	73%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 9. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

De la población investigada observamos que el 27% manifiestan que las autoridades de la comunidad si han realizados campañas para que no se pierdan estos juegos mientras que el 73% manifiestan que no lo han realizado.

### **Discusión**

Como podemos visualizar de acuerdo al análisis la mayoría de padres de familia afirman que no han tenido el apoyo de campañas externas, y de las autoridades pertinentes, ya que es muy importante el juego en la hora clase y fuera de ella.

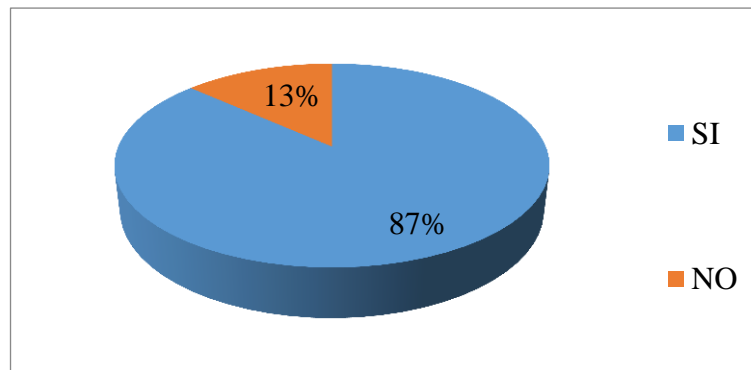
## 10. ¿Considera usted importante los juegos tradicionales?

**Tabla 10 Actividades Lúdica.**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	15	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 10. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

Dado los resultados de las personas encuestadas se visualiza que el 100% responden que si son muy importantes los juegos tradicionales.

### **Discusión**

Analizando los resultados observamos que todos los padres de familia recomiendan que los juegos son muy importantes para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del niño/a por lo tanto el juego debe ser utilizado para la hora clase, para que sea más motivadora.



**ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA FISCAL  
MIXTA “MANABÍ”**

**1. ¿Conoce usted cuáles son los juegos tradicionales?**

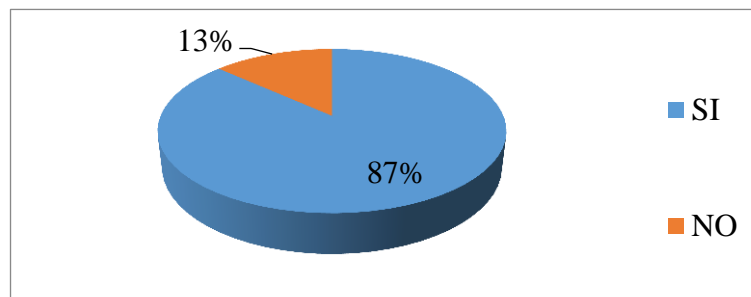
**Tabla 11. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	13	87%
No	2	13%
<b>Total</b>	<b>69</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela “Manabí”

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 11. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela “Manabí”

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Análisis**

De la población investigada observamos que el 87 % expresan conocer los juegos tradicionales mientras que el 13% manifiestan no conocerlo

**Discusión**

Como podemos notar de acuerdo al análisis más de la mitad de estudiantes conocen los que son los juegos tradicionales, y para pocos alumnos desconocen de estos juegos, para esto debemos motivar a los estudiantes para que lo practiquen dentro y fuera de la institución.

## 2. ¿Cómo es la relación de amistad y respeto entre los compañeros en el aula de clase?

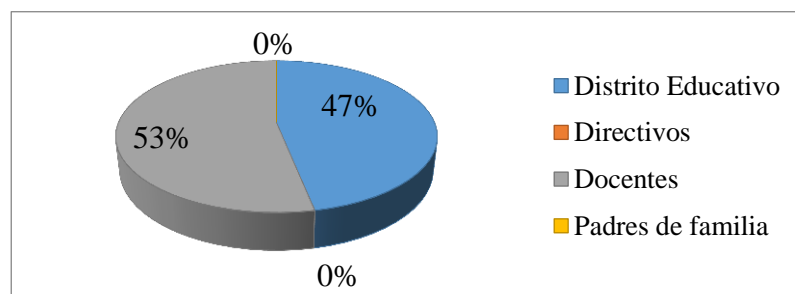
**Tabla 12. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Excelente	4	27%
Muy Buena	7	46%
Buena	3	20%
Regular	1	7%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 12. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

Los resultados obtenidos arrojan que el 7% mencionan que la relación de amistad y respeto entre compañeros es regular el 20% afirman que son buena, el 46% manifiestan que es muy buena y el 27% dicen que son excelentes.

### **Discusión**

Como podemos observar de acuerdo al análisis la mayoría de estudiantes concluyen que las relaciones de amistad y respeto entre estudiantes no es la más adecuada para lograr una convivencia armónica. Sin embargo los niños, niñas tienen derecho a que se respete su integridad personal, física, psicológica, cultural, afectiva y sexual. No podrán ser sometidos a torturas, tratos crueles y degradantes.

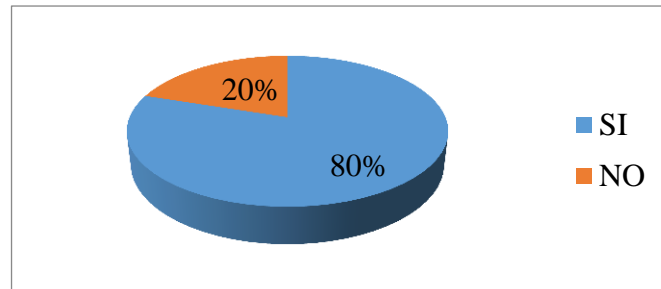
### 3. ¿Utilizan adecuadamente los espacios físicos y recreativos de la institución educativa?

**Tabla 13. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	11	73%
No	4	27%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de la Escuela "Manabí"  
Elaborado por: Edgar Ronquillo

**Gráfico 13. Actividades Lúdicas**



Fuente: Docentes de la Escuela "Manabí"  
Elaborado por: Edgar Ronquillo

#### **Análisis**

De acuerdo a los resultados obtenidos se visualiza que el 73% expresan que si utilizan adecuadamente mientras tanto el 27% afirma que no lo hace.

#### **Discusión**

Como podemos evidenciar de acuerdo al análisis la mayoría de estudiantes utilizan correctamente los espacios recreativos y físicos de la institución educativa, ya que cada niño debe cuidar nuestra querida institución, para que así todos tengan donde desarrollar sus habilidades y destrezas.

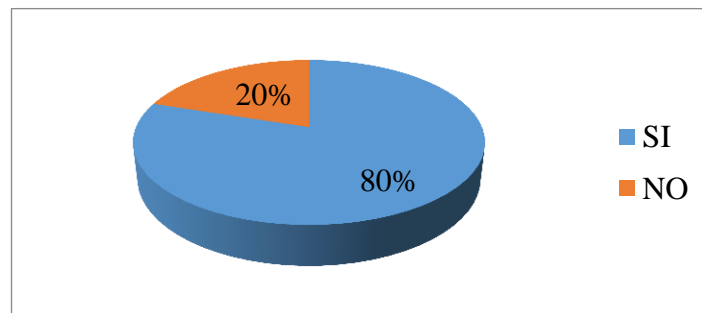
**4. ¿Considera usted que la falta del juego en la hora clase afectan en el bajo rendimiento académico en los estudiantes?**

**Tabla 14. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	12	80%
No	3	20%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 14. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

De los resultados obtenidos por parte de la población se observa que el 80% afirman que la falta de juego, si afecta en el rendimiento académico mientras que el 20% mencionan que no afectan.

### **Discusión**

Como podemos evidenciar de acuerdo al análisis la mayoría de estudiantes si consideran que el juego en la hora clase es muy indispensable ya que mejora en sí, su rendimiento académico y con esto los docentes a más de ser maestros son amigos de los estudiantes, en el cual mejora la autoestima, respeto de los mismos.

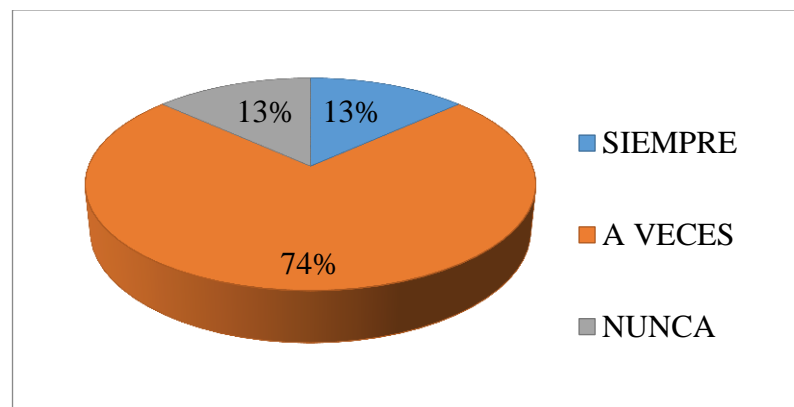
## 5. ¿Recibes ayuda de tus padres en la casa para realización de un dibujo o tarea?

**Tabla 15. Actividades Lúdicas**

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	53%
A veces	5	33%
Nunca	2	14%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 15. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis.**

Mediante los resultados aplicadas a los estudiantes obtenemos el 53% mencionan que si reciben ayuda de sus padres, por otra parte el 33% expresan que a veces les ayudan y el 14% afirman no.

### **Discusión**

Como podemos evidenciar de acuerdo al análisis los estudiantes si reciben ayuda de sus padres para la realización de tareas y actividades lúdicas, por lo tanto la mayoría de padres de familia si se preocupan de sus hijos/as.

## 6. ¿En qué lugares generalmente Juegan con sus compañeros?

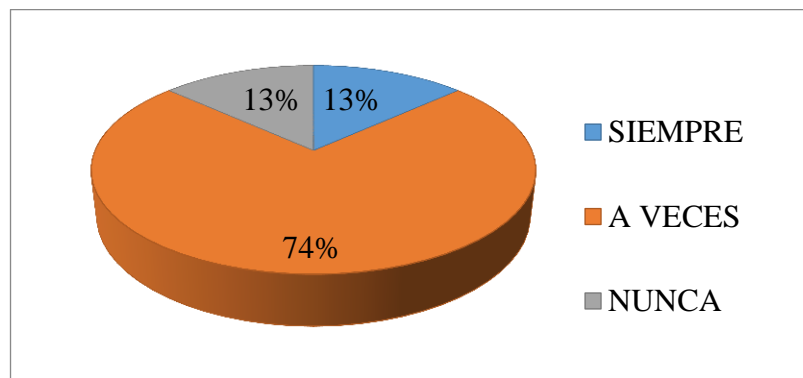
**Tabla 16. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Patios	8	53%
Canchas	7	47%
Baños	0	0%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela “Manabí”

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 16. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela “Manabí”

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

De la población investigada observamos que el 53% dicen que en los patios se juegan con normalidad, mientras que el 47% expresan que son en las canchas.

### **Discusión**

Como podemos visualizar de acuerdo al análisis la mayoría de estudiantes ya sea en los recesos o a la salida de la casa si utilizan adecuadamente los patios y las canchas de la institución, para jugar entre compañeros o con su docente.

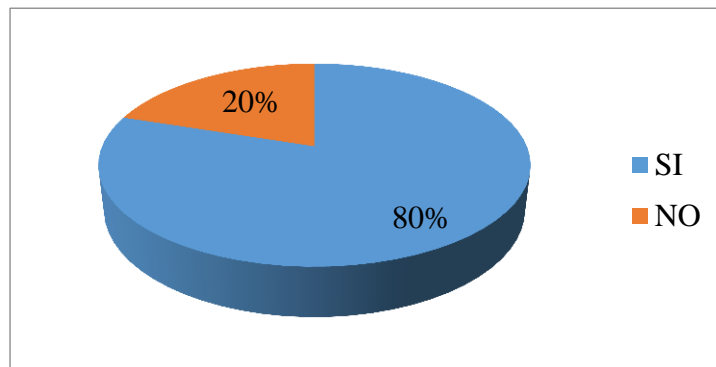
## 7. ¿Está de acuerdo que se fomente en los niños /as los juegos tradicionales?

**Tabla 17. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	11	73%
No	4	27%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 17. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

De la población investigada observamos que el 73%, si está de acuerdo, que se fomenten los juegos mientras que el 27% no está de acuerdo.

### **Discusión**

Como podemos determinar de acuerdo al análisis la mayor parte de estudiantes están de acuerdo de que se fomente los juegos tradicionales ya que en muchas instituciones se está perdiendo dichos juegos, y existe algunos niños/as que en los recesos se dedican a otras cosas malas, por lo tanto tenemos que motivar para que no se pierdan algunas tradiciones.

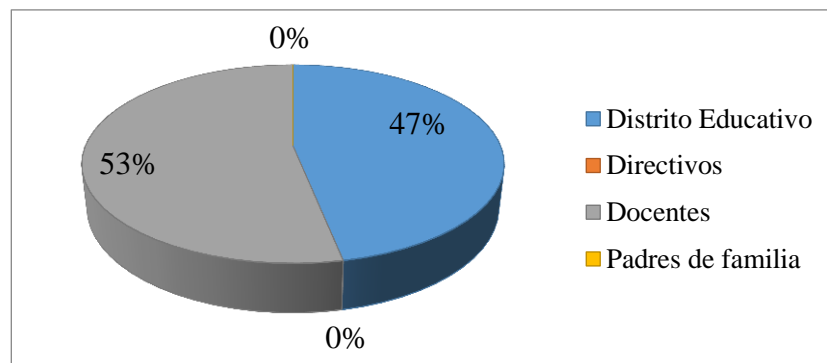
## 8. ¿Qué autoridad debería intervenir para que no se pierdan dichos juegos?

**Tabla 18. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Distrito Educativo	7	47%
Directivos	0	0%
Docentes	8	53%
Padres de familia	0	0%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 28. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

Con los resultados obtenidos se puede dar a conocer que el 47% manifiestan que toda la autoridad debería intervenir para que no se pierdan los juegos, mientras que el 53% mencionan que los docentes deberían hacerlo

### **Discusión**

De acuerdo a lo señalado anteriormente se concluye que los estudiantes piensan que tanto autoridades como directivos, docentes deberían intervenir para que no se pierdan los juegos en las instituciones educativas, ya que son muy indispensables para la formación académica de los estudiantes



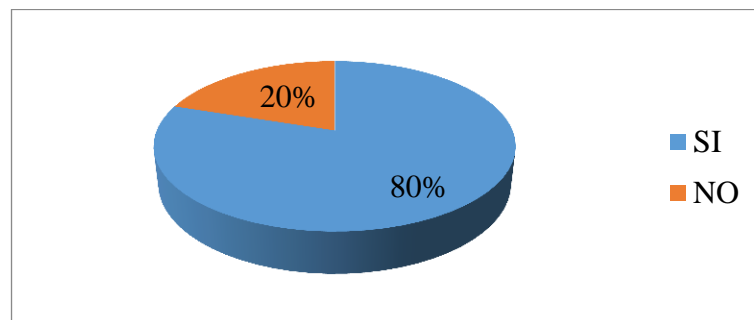
**9. ¿En su Institución existen docentes que realicen dinámicas antes de empezar la hora clase?**

**Tabla 19. Actividades Lúdicas**

<b>Variables</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	12	80%
No	3	20%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela “Manabí”  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico19. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela “Manabí”  
**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### **Análisis**

De la población investigada observamos que el 80% mencionan que si existen docentes que motivan al estudiante ante de la hora clase, mientras que el 20% manifiesta que no lo hacen.

### **Discusión**

Como podemos observar de acuerdo al análisis todos los estudiantes afirman, que sus docente si realizan cualquier dinámica antes de empezar la hora clase, ya que se motivan mucho ante de empezar con la rutina diaria que están sujetos todos los días por ende el docente debe estar capacitado para no cansar mucho al estudiante en su jornada.

## 10. ¿Utilizas adecuadamente las reglas del juego mientras lo practicas en el patio?

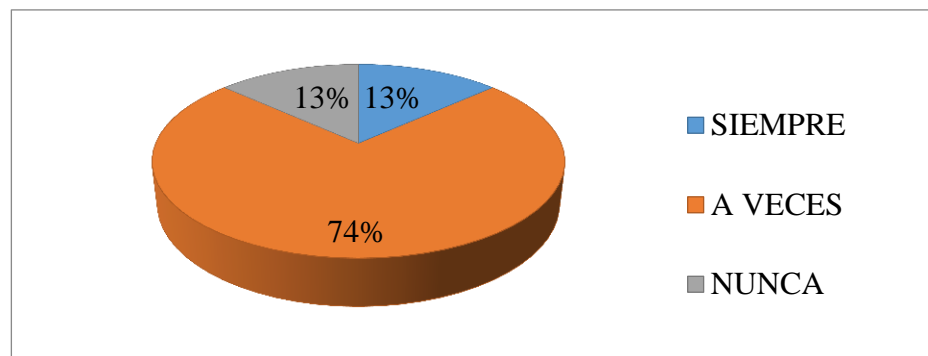
**Tabla 20. Actividades Lúdicas**

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	13%
A veces	11	73%
Nunca	2	14%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

**Gráfico 20. Actividades Lúdicas**



**Fuente:** Docentes de la Escuela "Manabí"

**Elaborado por:** Edgar Ronquillo

### Análisis

Dado los resultados de las personas encuestadas se visualiza que el 13% responden que utilizaría siempre las reglas de los juegos, mientras que el 73% manifiesta que a veces lo utiliza, y el 14% dice que no.

### Discusión

Como podemos evidenciar de acuerdo al análisis la mayoría de estudiantes aplica a veces las reglas del juego, ya que si son indispensable, ya que es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del ámbito educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

## **12. IMPACTOS**

La presente investigación ha alcanzado un impacto de tipo social y ambiental pues los conceptos y datos expuestos han permitido identificar la problemática de no contar con actividades lúdicas en la hora clase, la cual ha constituido un riesgo latente en el proceso enseñanza aprendizaje del estudiante, ya que están inmersas la comunidad educativa y la sociedad en general.

En el ámbito educativo, nuestro impacto será mejorar las relaciones interpersonales respetando los conocimientos previos de cada uno de los estudiantes y promover un mejor ambiente escolar en donde se desarrolle el proceso de enseñanza aprendizaje de forma integral y respetándonos unos a los otros de acuerdo a los conocimientos.

## **13. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO:**

El proyecto al ser diagnosticado y no de aplicación, no tiene un presupuesto al cual deba adaptarse la investigación, por lo que no se ubica ningún cuadro de inversión.

## **14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES**

- La parte teórica de esta investigación menciona que el uso de las actividades lúdicas en la actualidad es de gran importancia ya que podemos observar que la educación mediante juegos ha tomado gran relevancia y día a día se va introduciendo en la sociedad.
- Los docentes no son los únicos que deben preocuparse por que los estudiantes aprendan el manejo adecuado de las aulas virtuales, sino toda la comunidad educativa, ya que todos toman un papel fundamental en el desarrollo del estudiante.
- La información recopilada a través de las encuestas y entrevista permitió comprender y mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje enmarcado en desarrollar las destrezas con criterio de desempeño las mismas que en los textos del estudiante ya vienen dado link. para consultar y mejorar la comprensión así como una serie de herramientas tecnológicas a emplearse para llegar con el conocimiento al estudiante.

### **RECOMENDACIONES**

- Las actividades lúdicas debe convertirse en el aliado del docente ya que es un instrumento muy dinámico y multifacético a la hora de impartir un determinado tema a los estudiantes.
- Los docentes de las instituciones deben estar actualizados en cuanto a nuevos métodos de enseñanza – aprendizaje que propone el Ministerio de Educación y la misma sociedad moderna.
- Toda la comunidad educativa debe intervenir de manera directa para erradicar los cambios positivos que contribuyan a mejorar la trayectoria académica del estudiante y por ende a la sociedad personas con mentalidad abierta, creativa e innovada.

## 15. BIBLIOGRAFÍA:

- Andreu, M., & García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de lfe, el juego didáctico. *I Congreso Internacional de Español* (págs. pp. 122-128). Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa, Un punto de vista cognoscitivo*. México: Ed.TRILLAS.
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Compilación de José Luis Linaza.
- Cardozo, J. (2008). *Estrategias metodológicas para fomentar la lectura en niños*. Tesis. Bogota, Colombia: Universidad de San Buenaventura.
- Carrera, A. (2001). *Investigación* (II ed.). Mexico, Cartajena, Mexico: Hispana.
- Chacón, P. (Julio-Diciembre de 2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Nueva Aula Abierta* , Vol. 5(Nº 16), pp. 1-16.
- Correll, W. (1969). *El aprender*. Barcelona, España: Herder.
- De la Torre, S. (1993). *Didáctica y currículo. Bases y componentes del proceso formativo*. Madrid, España: Dykinson.
- Dinello, R. (2007). *Tratado de educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo*. Editorial Grupo Magro.
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica, una estrategia pedagógica depreciada*. Juarez, México: Ediciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Eisen, G. (. (1994). Brain Chemistry, the Endocrine System and the Question of Play. *Communication and Cognition*, Vol. 27(Nº 3), pp. 251-259.
- Escudero, J. (1981). *Modelos didácticos*. Barcelona, España: Oikos-Tau.
- Fernández Huerta, J. (1973). Aceptaciones y divisiones de la Didáctica. *Enciclopedia de*

*Didáctica Aplicada, Vol. 1*, pp. 20-30.

Ferrández, A. (1995). *Didáctica General*. Barcelona, España: UOC.

Fonseca, M., & Aguaded, J. (2007). *Enseñar en la universidad. Experiencias y propuestas de docencia universitaria*. La Coruña, España: Netbiblo.

Gallo, R., & Sailema, O. (2011). *El método lúdico para potencializar la enseñanza y aprendizaje de la matemática*. Latacunga, Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Editorial Kayros, S. A.

Hilgard, E. (1968). *Las teorías del aprendizaje*. México: Fondo de Cultura.

Jiménez, A., Dinello, R., & Alvarado, P. (. (2004). *Recreación lúdica y juego. La neurorecreación: una nueva pedagogía para el siglo XXI*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.

López, V., & Montero, F. (2000). *Virtual-Prismaker: ayudando en el proceso de aprendizaje. Juego físico vs. virtual: un solo juego dos modos de interacción*. La Mancha, España: Universidad de Castilla.

Mallart, J. (2000). Didáctica: del currículum a las estrategias de aprendizaje. *Revista Española de Pedagogía*, pp. 417-438.

Mattos, L. (1963). *Compendio de Didáctica General*. Buenos Aires: Kapelusz.

Minerva, C. (octubre-diciembre de 2002). El juego una estrategia importante. *Educere, la Revista Venezolana de Educación*, vol. 6(núm. 19), pp. 289-296.

Ministerio de Educación. (2013). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Quito, Ecuador: MEC.

Oliva, J. (1996). *Crítica de la razón didáctica. Materiales para el diseño y desarrollo del currículum*. Madrid, España: Playor.

Piaget, J., & Inhelder, B. (2007). *La psicología del niño*. Madrid, España: Ed. Morata.

- Quintana, A. (2006). Metodología de Investigación Científica Cualitativa. *Psicología: Tópicos de actualidad.*, pp. 47-84.
- Raya, E. (Marzo de 2010). Factores que Intervienen en el Aprendizaje. *Temas para la Educación*(Nº 7), 1-6.
- Riva, A. (2009). “*Cómo estimular el aprendizaje*”. Barcelona, España: Editorial Océano.
- Rodríguez, S. (1999). *Investigación Científica* (II ed., Vol. I). Cartajena, Colombia, Colombia: Hispana.
- Romero, F. (2000). *Diseño metodológico* (I ed.). Mexico, Mexico.
- Sanuy, C. (1998). *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.
- Velazco, M., & Mosquera. (2010). *Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo*. Santiago de Chile, Chile: PAIEP.
- Zabala, M. (1990). “Fundamentación de la Didáctica y del conocimiento. En A. Medina, & M. Sevillano, *Didáctica. Adaptación* (págs. pp. 85-220). Madrid, España: UNED.

## 16.- ANEXOS

### CURRÍCULUM VITAE

#### DATOS INFORMATIVOS

**NOMBRES Y APELLIDOS:** JOSÉ NICOLÁS BARBOSA ZAPATA

**FECHA DE NACIMIENTO:** 1971 – 03 - 15

**CEDULA DE CIUDADANÍA:** 050188661-8

**ESTADO CIVIL:** Divorciado

**NÚMEROS TELEFÓNICOS:** 092 999888 / 032 805149

**E-MAIL:** [jose.barbosaz@utc.edu.ec](mailto:jose.barbosaz@utc.edu.ec)



#### ESTUDIOS REALIZADOS

**NIVEL PRIMARIO:** Escuela “Isidro Ayora”

**NIVEL SECUNDARIO:** Instituto Tecnológico “Vicente León”

**NIVEL SUPERIOR:** Universidad Central del Ecuador

**NIVEL SUPERIOR:** Instituto Tecnológico “Vicente León”

**NIVEL SUPERIOR:** Universidad Técnica de Cotopaxi

**NIVEL SUPERIOR:** Universidad Técnica de Ambato

#### TÍTULOS

**PREGRADO:** Lic. En CC.EE. Especialidad Cultura Física (1997)

**PREGRADO:** Tecnólogo Programador de Sistemas (2000)



**POSGRADO:** Magister en CC.EE. Mención Planeamiento y Administración

**POSGRADO:** Magister en Cultura Física y Entrenamiento deportivo (2016)

**EXPERINCIA LABORAL**

Escuela Pedro Luis Calero, Quito	1 año
Colegio Universitario Manuel María Sánchez, Quito	1 año
Escuela San José De La Providencia, Quito	1 año
Escuela San José La Salle, Latacunga	9 años
Unidad Educativa Centro de Reforma Integral	3 años
Instituto Tecnológico Superior Vicente León, Latacunga	12 años
Universidad Técnica de Cotopaxi	13 años

## CURRÍCULUM VITAE

### DATOS INFORMITIVOS

**APELLIDOS Y NOMBRES:** RONQUILLO SUNTASIG EDGAR ROBERTO

**FECHA DE NACIMIENTO:** 17-11-1987

**EDAD:** 30 AÑOS

**CI:** 0503385825

**ESTADO CIVIL:** Casado



### ESTUDIOS REALIZADOS

**SECUNDARIOS:**

**TITULO:** Ciencias

**COLEGIO:** “Provincia de Cotopaxi”

**3er. Nivel:**

**TITULO:** Profesor de Educación Básica

**UNIVERSIDAD:** ISPED “Belisario Quevedo”

**Registro Senescyt**

**FECHA:** 13/07/2012    **N°:** 2353-12-053

### EXPERINCIA LABORAL

- Escuela Aurelio Dávila cajas 1 año
- Unidad Educativa 14 de Octubre 1 año
- Escuela “Delia Ibarra de Velasco” 1 año
- Escuela Fiscal Mixta “Manabí” 1 año
- Escuela “Gonzalo Díaz de Pineda” Actualmrente

## ANEXO 2

### NIÑOS RESPONDIENDO LAS ENCUESTAS



**Fuente: Niños de la Escuela “Manabí”  
Elaborado por: Edgar Ronquillo**



**Fuente: Niños de la Escuela “Manabí”  
Elaborado por: Edgar Ronquillo**