



**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 /a en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica

**Autores:**

MARTINEZ TOAQUIZA Sonia Carmen

COMINA CHACHA Nestor Orlando

**Tutor:**

Msc. CAÑIZARES VASCONEZ Lorena

Aracely

**Latacunga-Ecuador**

Marzo 2018

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, Martinez Toaquiza Sonia Carmen y Comina Chacha Nestor Orlando, declaramos ser autores del presente proyecto de investigación “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, siendo la Msc. Lorena Cañizares tutora 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 nuestra exclusiva responsabilidad.



Martinez Toaquiza Sonia Carmen

C.C. 0502654585



Comina Chacha Nestor Orlando

C.C. 0503262776

## AVAL DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

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

“Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, de Martinez Toaquiza Sonia Carmen y Comina Chacha Orlando Nestor, de la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención 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 2018

El Tutor



.....  
Msc. Cañizares Vasconez Lorena Aracely

C. C. 0502762263

Tutora

## 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, los postulantes Martínez Toaquiza Sonia Carmen y Comina Chacha Nestor Orlando con el título de Proyecto de Investigación “Las actividades lúdicas en el proceso de 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.

### AGRADECIMIENTO

Latacunga, Marzo 2018


Para constancia firman:



Msc. Paola Yolanda Defaz Gallardo

C.C. 0502632219

LECTOR 1



Msc. Catherine Patricia Culqui Cerón

C.C. 0502828619

LECTOR 2



Msc. María Fernanda Constante Barragán

C.C. 0502767957

LECTOR 3

## **AGRADECIMIENTO**

En estas cortas líneas queremos agradecer a Dios por guiar nuestro caminar, a nuestros padres por el apoyo brindado a lo largo de nuestra vida estudiantil, a la Universidad Técnica de Cotopaxi por abrirnos las puertas al conocimiento, a los docentes de la carrera de Educación Básica porque día a día han contribuido a nuestra formación y a nuestra tutorapor sus enseñanzas y consejos, gracias a todos ustedes.

**Martinez Sonia**

**Comina Nestor**

## **DEDICATORIA**

Este logro académico se lo dedicamos a Dios porque nos ha dado la fortaleza, paciencia y dedicación para alcanzar nuestros objetivos y a nuestros padres pues con su ejemplo nos han enseñado a ser personas de bien, este trabajo es fruto del esfuerzo, la constancia y la perseverancia, que ellos nos han inculcado.

**Martinez Sonia**

**Comina Nestor**

# UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

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

**Autores:**

Martinez Toaquiza Sonia Carmen

Comina Chacha Nestor Orlando

### RESUMEN

El proyecto de investigación se desarrolló con el propósito de fundamentar el valor de la inclusión de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje. El problema de investigación radica en la carencia de estrategias activas y participativas que permitan alcanzar mejores resultados en el proceso educativo en los niveles de educación básica elemental, puesto que los docentes utilizan mayoritariamente la clase magistral como estrategia metodológica central, restando dinamismo, participación y actividad por parte de los estudiantes. Para alcanzar el objetivo de fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje mediante la fundamentación de las actividades lúdicas para que los conocimientos sean significativos y duraderos en los estudiantes de educación básica elemental de la Escuela Fiscal Mixta “Fausto Espinoza Pinto” en el año lectivo 2017-2018. Para ello se utilizó un 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 de enseñanza-aprendizaje, utilizando una investigación bibliográfica documental que permita profundizar en el conocimiento del aporte y beneficio de las actividades lúdicas al proceso educativo y una investigación exploratoria, pues la situación demográfica y las características sociales y culturales del sector no han beneficiado de proyectos referentes a las actividades lúdicas que permitan al docente diversificar sus estrategias didácticas. Los resultados obtenidos del proceso investigativo permiten evidenciar que las actividades lúdicas representan un valioso instrumento educativo, adaptable a cualquier contenido, situación y edad, genera espacios para la interacción social y el compartir entre compañeros, mejorando sus habilidades cognitivas y sociales. Los aportes de la investigación han permitido establecer las deficiencias existentes en la institución, debido a que se está desaprovechando los beneficios de las actividades lúdicas, así como las principales limitaciones para su inclusión en el proceso educativo. Al finalizar la investigación se ha podido concluir que los docentes reconocen el aporte de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo detallan las limitaciones para su aplicación, como el personal docente insuficiente, la falta de espacio y de materiales para la aplicación de estas estrategias.

**Palabras claves:** Lúdica, estrategia, método, aprendizaje.

**UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI**  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

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

**Autores:**

Martinez Toaquiza Sonia Carmen

Comina Chacha Nestor Orlando

**ABSTRACT**

The research project was developed with the purpose of supporting the value of the inclusion of playful strategies in the teaching-learning process. The research problem is based in the lack of active and participatory strategies that allow achieving better results in the educational process at the basic elementary education levels, since teachers mainly use the master class as a central methodological strategy, subtracting dynamism, participation and activity on the part of the students. To achieve the research objectives, a research methodology was used with a mixed, qualitative and quantitative approach that allows a broad description of the research problem, with the support of the statistical data collected for the analysis of the use of play activities at teaching process. - learning, using documentary bibliographic research that allows deepening knowledge of the contribution and benefit of play activities to the educational process and exploratory research, since the demographic situation and the social and cultural characteristics of the sector have not benefited from projects related to playful activities that allow to teacher to diversify their teaching strategies. The obtained results from the research process make it possible to demonstrate that play strategies represent a valuable educational tool, adaptable to any content, situation and age, generating spaces for social interaction and sharing among peers, improving their cognitive and social skills. The contributions of the research have allowed establishing the existing deficiencies in the institution, due to the fact that the benefits of the play strategies are being wasted, as well as the main limitations for their inclusion at educational process. At the end of the research it was possible to conclude that teachers recognize the contribution of play strategies at teaching-learning process; however they detail the limitations for its application, such as insufficient teaching staff, lack of space and materials for the application of these strategies.

**Keywords:** Playful, strategy, method, learning.





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 tesis al Idioma Inglés presentado por los postulantes de la Carrera de Educación Básica: **MARTÍNEZ TOAQUIZA SONIA CARMEN Y COMINA CHACHA ORLANDO NÉSTOR** cuyo título versa “**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE 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 peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Febrero 2018

Atentamente,

M. Sc. Edison Marcelo Pacheco Pruna  
**DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS**

C.C. 0502617350



**CENTRO  
DE IDIOMAS**

## INDICE

Contenido	Pág.
PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
<b>AVAL DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN;Error! Marcador no definido.</b>	
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN;Error! Marcador no definido.</b>	
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>v</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>vi</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>AVAL DE TRADUCCIÓN .....</b>	<b>;Error! Marcador no definido.</b>
<b>INDICE .....</b>	<b>x</b>
<b>INDICE DE TABLAS .....</b>	<b>xiv</b>
<b>INDICE DE GRÁFICOS .....</b>	<b>xv</b>
<b>1. INFORMACIÓN GENERAL.....</b>	<b>1</b>
<b>2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....</b>	<b>3</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....</b>	<b>4</b>
<b>4. BENEFICIARIOS .....</b>	<b>5</b>
<b>5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:.....</b>	<b>5</b>
<b>5.1 Contextualización.....</b>	<b>5</b>

5.2. Antecedentes de Estudio .....	8
5.3. Formulación del problema .....	9
6. OBJETIVOS .....	10
6.1. Objetivo General .....	10
6.2. Objetivos Específicos.....	10
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS .....	10
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA .....	11
8.1. LAS ACTIVIDADES LÚDICAS .....	11
8.1.1. Concepto de lúdica.....	11
8.1.2. Importancia de las actividades lúdicas .....	12
8.3. EL JUEGO .....	14
8.2.1. Definición de juego y juego didáctico .....	14
8.2.2. Tipos de Juegos .....	15
8.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DIDÁCTICO.....	17
8.3.1. Principios del juego didáctico .....	17
8.3.2. Etapas de aplicación del juego didáctico .....	20
8.4. EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE .....	21
8.5. EL APRENDIZAJE .....	22
8.5.1. Definición de aprendizaje .....	22
8.5.2. Proceso de aprendizaje.....	24

8.5.3. Tipos de aprendizaje .....	25
8.5.4. Estilos de aprendizaje.....	26
8.5.5. Factores que inciden en el aprendizaje.....	27
8.6. LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES .....	28
8.7.1. Inteligencias lingüísticas .....	29
8.7.2. Inteligencia Musical .....	29
8.7.3. Inteligencia Lógico-Matemática .....	29
8.7.4. La inteligencia espacial .....	30
8.7.5. Inteligencia Cinestesico-corporal.....	31
8.7.6. La inteligencia intrapersonal.....	31
8.7.7. La inteligencia interpersonal .....	31
8.7. EL PAPEL DEL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	32
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS:.....	34
10. METODOLOGÍAS .....	34
10.1 Enfoque de la investigación .....	34
10.2 Modalidad básica de la investigación .....	35
10.3 Tipos de investigación.....	35
10.4 Población y muestra .....	36
10.5. Técnicas e Instrumentos .....	37
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	39

11.1. Entrevista aplicada al director de la Escuela de Educación Básica Cbop. “Fausto Espinoza Pinto” .....	39
11.2. Entrevista aplicada a los docentes de la Escuela de Educación Básica Cbop. “Fausto Espinoza Pinto” .....	41
11.3. Análisis y Discusión de Resultados de la Encuesta aplicada a los Padres de Familia .....	45
11.4. Análisis y Discusión de la ficha de observación.....	55
12. IMPACTO SOCIAL Y EDUCATIVO .....	57
13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
14. BIBLIOGRAFIA .....	60
15. ANEXOS .....	63

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población y muestra.....	36
Tabla 2: Técnicas e instrumentos.....	38
Tabla 1 Interés del niño/a por los juegos colectivos. ....	45
Tabla 2 Participación de los niño/as en juegos competitivos.....	46
Tabla 3 Frecuencia con la que juegan los padres con los hijos/as. ....	47
Tabla 4 Preferencia del niño/a.....	48
Tabla 5 Conocimiento sobre juegos didácticos.....	49
Tabla 6 Nivel de aprendizaje del niño/a.....	50
Tabla 7 Mejoramiento del aprendizaje mediante juegos didácticos. ....	51
Tabla 8 Solicitud de materiales para juegos didácticos. ....	52
Tabla 9 Inclusión de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza. ....	53
Tabla 10 Interés por los juegos didácticos. ....	54

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> Interés del niño/a por los juegos colaborativos.....	45
<b>Gráfico 2</b> Participación de los niños/as en juegos competitivos. ....	46
<b>Gráfico 3</b> Frecuencia con la que juegan los padres con los hijos/as. ....	47
<b>Gráfico 4</b> Preferencia del niño/a.....	48
<b>Gráfico 5</b> Conocimiento sobre juegos didácticos.....	49
<b>Gráfico 6</b> Nivel de aprendizaje del niño/a.....	50
<b>Gráfico 7</b> Mejoramiento del aprendizaje mediante juegos didácticos. ....	51
<b>Gráfico 8</b> Solicitud de materiales para juegos didácticos. ....	52
<b>Gráfico 9</b> Inclusión de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza. ....	53
<b>Gráfico 10</b> Interés por los juegos didácticos. ....	54

## PROYECTO DE TITULACIÓN II

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Título del Proyecto:**

Las actividades lúdicas en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los niños y niñas de Educación Básica Elemental

**Fecha de inicio:**

Abril 2017

**Fecha de finalización:**

Marzo 2018

**Lugar de ejecución:**

**Comunidad:** Tunduto

**Parroquia:** Chugchilan

**Cantón:** Sigchos

**Provincia:** Cotopaxi

**Zona Educativa:** 3

**Institución:** Escuela de Educación Básica Cbop. "Fausto Espinoza Pinto"

**Facultad que auspicia**

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

**Carrera que auspicia:**

Carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Básica



**Proyecto de investigación vinculado:**

A la carrera de Educación Básica

**Equipo de Trabajo:****Tutora:**

Msc. Lorena Aracely Cañizares Vasconez

**Investigadores:**

Sonia Carmen Martinez Toaquiza    C.C. 0502654585    Telf. 0969574582

**Correo:** sonia.carmita@hotmail.com

Nestor Orlando Comina Chacha    C.C. 0503262776    Telf. 0997856198

**Correo:** orlandocomina1987@hotmail.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 y Sociedad.

## **2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

Las estrategias lúdicas son consideradas como un instrumento potenciador del aprendizaje, pues permite crear espacios para la libre participación del estudiante, motivantes y divertidos, que permiten asociar una carga emocional como valor agregado al conocimiento adquirido.

La estructura de la investigación se describe de la siguiente forma:

Primero se encuentra el ítem de Información general, donde se describen los datos generales para el desarrollo de la investigación, tanto institucionales como a nivel personal, luego la Descripción del proyecto, que hace énfasis en la estructura presentada en el informe final de investigación, seguidamente la Justificación en la cual se exponen los argumentos de interés, importancia, impacto, originalidad y factibilidad de la investigación, posteriormente se describen los Beneficiarios, en esta sección figuran los beneficiarios directos e indirectos de la investigación, a continuación se encuentra el ítem del Problema, en el cual se contextualiza y plantea el problema de investigación, inmediatamente se encuentra el ítem de Objetivos, donde se establecen los objetivos generales y específicos que orientan el proceso de investigación, a continuación el ítem de Sistema de tareas, en este ítem se establecen las actividades y resultados que se espera obtener en el proceso investigativo de acuerdo a los objetivos específicos.

Posteriormente se encuentra el ítem de Fundamentación, en el cual se exponen los fundamentos teóricos de las variables dependiente e independiente, a continuación se encuentra el ítem de Preguntas científicas, donde se elaboran preguntas científicas de acuerdo a los objetivos, seguidamente el ítem de Metodología, en el cual se describe la metodología aplicada en la investigación, paradigma, enfoque, métodos, diseño, nivel y las técnicas e instrumentos, a continuación se encuentra el Análisis y discusión de resultados, en el cual se representan y analizan los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, posteriormente se ubica el Impacto, que describe el impacto alcanzado a nivel educativo y social, a continuación las Conclusiones y recomendaciones, donde se establecen las principales conclusiones y recomendaciones como resultado de la investigación,

posteriormente se encuentra la Bibliografía, donde se detallan las referencias bibliográficas de libros y artículos científicos que constan en la investigación y finalmente se ubican los Anexos, en este ítem se presentan las hojas de vida de tutor e investigador, los instrumentos de recolección de datos.

### **3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

La presente investigación pretende indagar sobre las actividades lúdicas y el desarrollo evolutivo de los niños a fin de establecer relaciones entre las características cognitivas e intereses 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 en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje es importante, pues 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 treinta estudiantes, tres docentes y veinte padres de familia 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 Tunduto perteneciente a la parroquia Chugchilán.

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 pluridocente 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.

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 aporte práctico 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 servirá como fuente informativa para las personas interesadas en el ámbito educativo.

El proyecto investigativo es factible pues cuenta con la predisposición y autorización de los actores educativos, los recursos humanos del docente, los niños, los 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 a mejorar la calidad de la enseñanza mejorando por ende la calidad del aprendizaje y las condiciones educativas del sector, permitiendo a los niños y niñas de esta escuela pluridocente mayores oportunidades para su desarrollo personal y social.

#### **4. BENEFICIARIOS**

<b>BENEFICIARIOS</b>				
Institución	DIRECTOS	INDIRECTOS		Total
	Estudiantes	Docentes	Padres de Familia	
Escuela “Fausto Espinoza Pinto”	30	3	20	53

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

##### **5.1 Contextualización**

Las actividades lúdicas son una pieza clave en la educación durante los primeros años de vida, por ende ha sido aislada a los niveles de educación inicial, negando

a los niños de educación básica elemental la posibilidad de beneficiarse de este tipo de actividades para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En los niveles de educación básica elemental consta el abordaje de asignaturas que han sido consideradas más formales y técnicas, por lo que se ha utilizado métodos más técnicos y especializados dejando de lado la utilización de actividades lúdicas que permitan experiencias dinámicas y motivadas para alcanzar el aprendizaje significativo.

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 inicial en donde se contempla y se promueve principalmente la utilización de la metodología juego-trabajo, considerando el juego como un elemento que puede potencializar el aprendizaje de los niños y niñas.

El juego es una actividad que llama la atención y el 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, captar la atención y motivar a los niños y niñas.

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.

Muy por el contrario los 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 adquiriera la capacidad de poner en práctica estos conocimientos.

En la Zona 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 estudios naturales.

La metodología utilizada se basa en estrategias participativas y colaborativas de manera general se aplican las estrategias basadas en problemas, exposiciones o en desarrollo de proyectos de una manera estricta y formal, donde el docente no cumple su función de guía, lo cual dificulta el proceso de aprendizaje.

La comunidad Tunduto de la parroquia Chugchilán 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 de Educación Básica Cbop “Fausto Espinoza Pinto” es pluridocente, cuenta con treinta estudiantes 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. Los docentes 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.

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.

## **5.2. Antecedentes de Estudio**

Las contribuciones y experiencias de diferentes autores, permiten apreciar muchas e innovadoras estrategias que existen hoy en día, dispuestas a dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación infantil. Por ello se ha documentado firmemente desde ensayos, lecturas, tesis, proyectos, autores que hacen referencia sobre el desinterés escolar en el aprendizaje que en definitiva es lo que nos lleva a la búsqueda de solución, logrando enfatizar mediante estas investigaciones posibles soluciones e innovaciones del quehacer pedagógico para lo cual se ha tomado autores relacionados respecto al beneficio de la lúdica en el aprendizaje.

El primer referente reposa en la Universidad del Tolima, el cual se titula. La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio Los arrayanes de la ciudad de Ibagué, escrito por Mora y Rodríguez (2014). El proyecto hace mención “al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias” (p. 33).

Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una

concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes.

El segundo documento reposa en la Universidad de los Andes, titulado El juego como estrategia de aprendizaje en el aula por Minera (2007), el cual informa que:

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento (p. 12).

Por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención.

Un tercer documento de referencia, reposa en la biblioteca de la Universidad del Tolima titulado Estrategias pedagógicas en preescolar con énfasis en lúdica, realizado por Morales (2001) donde el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje.

Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que esta de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura.

### **5.3. Formulación del problema**

¿Cómo incide la escasa aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de Educación Básica elemental de la escuela Cbop. “Fausto Espinoza Pinto” en el periodo académico 2017- 2018?



## 6. OBJETIVOS

### 6.1. Objetivo General

Fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje mediante la fundamentación de las actividades lúdicas para que los conocimientos sean significativos y duraderos en los estudiantes de educación básica elemental de la Escuela Fiscal Mixta “Fausto Espinoza Pinto” en el año lectivo 2017-2018

### 6.2. Objetivos Específicos

- Establecer las teorías conceptuales sobre el aporte de las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo.
- Describir los componentes del juego y la importancia de este en el desarrollo integral del ser humano.
- Determinar la importancia de incluir actividades lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de educación básica elemental.

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

Objetivo	Actividad	Resultado de la actividad	Medios de verificación
Establecer las teorías conceptuales sobre el aporte de las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo.	Indagar en fuentes de investigación primarias y secundarias	Elaborar la fundamentación científico técnica	Revisión Bibliográfica
Describir los componentes del juego y la importancia de este en el desarrollo integral del ser humano.	Analizar las teorías del juego, del aprendizaje y del desarrollo	Formular las preguntas científicas	Preguntas científicas elaboradas
Determinar la importancia de incluir actividades lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de educación básica elemental	Establecer relaciones juego-aprendizaje-desarrollo	Responder a las preguntas científicas	Presentación de resultados

## **8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA**

Variable Dependiente: Las actividades Lúdicas

### **8.1. LAS ACTIVIDADES LÚDICAS**

#### **8.1.1. Concepto de lúdica**

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 (p. 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.

El componente lúdico es un elemento permanente en el desarrollo de la persona a lo largo de su vida, el ser humano busca permanentemente realizar actividades que le generen satisfacción, bienestar, felicidad, y entre estas actividades se destaca el juego, ya sea espontáneo u organizado el juego hace posible convivir en un ambiente de libertad y simbolismo.

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 (p. 12).

Por consiguiente, 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.

Si bien el juego se desarrolla por medio de reglas y normas que deben seguir los jugadores, eso no le quita la libertad que tiene el participante para interactuar, poner en juego sus habilidades y conocimientos para la resolución de los problemas específicos que se vayan presentando en el transcurso del juego.

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.

Ibidem (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 (p. 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.

### **8.1.2. Importancia de las actividades lúdicas**

Entonces la lúdica se convierte en un elemento importante en la vida de las personas, por el aporte que esta puede brindar, de manera especial a los niños y jóvenes por su contribución en el desarrollo cognitivo, social y afectivo de los estudiantes.

Romera, Ortega y Monks (2008) indica que: “La actividad lúdica es una vía privilegiada de acceso al conocimiento y de potencialidad interactiva, una fuente de vivencia y aprendizajes” (p. 195). Desde esta perspectiva las actividades lúdicas constituyen una estrategia aplicable en múltiples campos de acción, como terapias, actividades educativas, en el campo laboral, para la integración grupal,

para el desarrollo emocional, para mejorar las relaciones interpersonales, para mejorar el clima familiar, entre otras.

Chacón (2008) señala que:

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 (p. 3).

El aporte de la lúdica en el campo de la educación radica en que las actividades lúdicas son entretenidas, motivadoras y permiten asociar los conocimientos que se exponen en el aula de clase con las emociones de felicidad, satisfacción y bienestar, facilitando la creación de aprendizajes significativos.

Reyes y Arrieta (2014) afirman que: “El juego es una actividad que desarrolla integralmente la personalidad del individuo y en particular su capacidad creadora, Tiene un carácter didáctico como actividad pedagógica y cumple con los elementos intelectuales prácticos comunicativos y valorativos de manera lúdica” (p. 390).

Por lo tanto, el juego aporta en distintos aspectos al desarrollo personal, por las características que el juego tiene permite que el individuo se interrelacione con sus semejantes, mejore sus habilidades de comunicación, expresividad, adaptación y aprendizaje.

La utilización de las actividades lúdicas en los distintos aspectos de la vida humana, contribuye al bienestar físico, psicológico y emocional de las personas, les provee de un espacio recreativo para su distracción y el ejercicio de sus destrezas y habilidades, permitiéndole alcanzar un mayor desarrollo físico, motor, afectivo, cognitivo.

## **8.3. EL JUEGO**

### **8.2.1. Definición de juego y 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, risa y diversión que 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.

Los juegos han sido inherentes a la actividad humana desde las primeras civilizaciones, en las que se organizaban grandes olimpiadas de juegos deportivos en las que se medían las habilidades y destrezas de los mejores competidores de cada imperio.

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 (p. 16).

Actualmente el valor del juego ha sido resaltado principalmente en los primeros años de vida, que es en los cuales se despliegan en mayor medida las habilidades y destrezas de la persona. Especialmente en el campo de la educación, en donde se utiliza como principal estrategia metodológica en los primeros niveles de educación formal.

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.

Salazar (2000) afirma que: “El juego es una actividad motriz, lúdica de corta duración, con reglas simples y que moviliza las capacidades del practicante sin grandes exigencias físicas ni complejidades técnicas” (p. 166).

El valor intrínseco del juego radica en las múltiples exigencias que se ponen de manifiesto en su desarrollo, como habilidades motrices, cognitivas, liderazgo, cooperación, que debe poner en marcha cada uno de los participantes a fin de alcanzar las metas propuestas.

### **8.2.2. Tipos de Juegos**

Existen diferentes clasificaciones de los juegos de acuerdo a diversos autores. La Unesco (1980), habla acerca de la clasificación del juego en tres grandes categorías que son:

**Los juegos que hacen intervenir una idea de competición**, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.

**Juegos basados en el azar**, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior

**Juegos de simulacro**, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso (p.19).

Los juegos de competición son aquellos en los que el participante o el equipo de participantes se enfrentan a otro u otros con el objetivo de ganar y demostrar su supremacía, en este tipo de juegos los participantes aplican estrategias y técnicas que resaltan sus habilidades y virtudes para vencer al oponente.

Los juegos basados en el azar, son aquellos en las que las habilidades no tienen una relevancia en el desarrollo del juego, en este caso es más cuestión de suerte,

por ejemplo un sorteo o lotería. Mientras que los juegos de simulacro son aquellos en los que se plantean situaciones y problemas ajenos a la realidad del participante y lo que buscan es generar la función simbólica.

Díaz (2003) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como por ejemplo:

1. JUEGOS SENSORIALES: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
2. JUEGOS MOTRICES: buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. JUEGOS ORGANIZADOS: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. JUEGOS PREDEPORTIVOS: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. JUEGOS DEPORTIVOS: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder (p. 56).

Los juegos sensoriales se caracterizan por ser pasivos y exigen mayoritariamente el ejercicio de las funciones mentales y del pensamiento, para ello se necesita un buen nivel sensorial, visual, auditivo, táctil, principalmente, como los juegos de mesa.

Los juegos motrices por su parte se enfocan en el desarrollo de la psicomotricidad, las capacidades del niño para ejecutar movimientos finos y gruesos de forma voluntaria e intencional, estos juegos realmente son físicos y ejercitan la coordinación mental y corporal de los participantes. En similar forma los juegos del desarrollo anatómico para fortalecer los sistemas óseo y muscular.

Los juegos organizados o también conocidos como didácticos, son aquellos que se utilizan en el campo de la enseñanza, se denominan así porque no pueden o no deben ser desarrollados de forma espontáneo, sino planificados a fin de que se alcance satisfactoriamente el objetivo educativo planteado.

Los juegos pre deportivos y deportivos son todos aquellos que se relacionan con la práctica de los deportes y los ejercicios previos para el desarrollo de los mismos.

Finalmente Salazar (2000) realiza una clasificación de acuerdo al nivel de organización que demanda en:

El juego espontaneo.- Es aquel que inventa el niño o la persona al momento de ejecutarlo.

El juego organizado.- son aquellos que requieren un nivel más complejo de organización y planificación, dentro de estos se encuentran los juegos académicos, adaptados, cooperativos, intergeneracionales, pasivos, de perseguir, la rayuela, de relevo, de refuerzo, tiro al blanco y juegos tradicionales (p. 169).

Desde esta perspectiva se plantea la existencia de dos tipos de juegos, los espontáneos que son aquellos que se desarrollan sin ningún tipo de organización previa, se inventan de acuerdo a una situación específica que sucede de manera imprevista en un determinado espacio y tiempo.

Los juegos organizados por su parte son aquellos que demandan de organización y planificación para su ejecución, como los juegos deportivos, pre-deportivos, didácticos, sensoriales, tradicionales, entre otros. En el caso específico de los juegos didácticos, el nivel de planificación debe ser considerado como una característica del mismo, a fin de que logre alcanzar los objetivos educativos propuestos.

### **8.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DIDÁCTICO**

Dentro de las características del juego didáctico se toman en consideración dos aspectos fundamentales, por una parte, los principios que debe cumplir el juego didáctico y por otra parte las etapas de ejecución para su ejecución.

#### **8.3.1. Principios del juego didáctico**

##### **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 (p. 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 logra establecer con la actividad que está realizando hace que esta tenga una 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 (p. 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.

Piaget e Inhelder (2007), mencionan que “al descubrir que es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se le presenten por medio del establecimiento de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer (p. 65).

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.

El componente cultural se puede reforzar por medio de los juegos didácticos, que permitan a los estudiantes fortalecer su identidad cultural y profundizar en el estudio de la diversidad cultural en el país y en el mundo, fomentando el respeto y la tolerancia hacia la diversidad.

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.

#### **8.3.2. Etapas de aplicación del juego didáctico**

Gallo y Sailema (2011) describen las etapas de aplicación del juego didáctico en 3 partes fundamentales:

**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

**Desarrollo.-** Durante el desarrollo del juego se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

**Culminación.-** 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).

En cada una de las etapas del juego, el docente cumple un rol fundamental, como una guía dentro de la ejecución de los juegos.

En la introducción se deben dejar claro las reglas del juego, y el modo de participación de cada uno de los integrantes del grupo, de tal manera que los estudiantes estén conscientes de las acciones que están permitidas y aquellas que no están permitidas, a fin de precautelar la integridad y seguridad de los estudiantes y el normal desarrollo de la actividad.

En la parte del desarrollo el docente debe ser un orientador y juez a fin de que se cumplan con las reglas y normas estipuladas en la introducción, el desarrollo del juego se culmina cuando uno de los estudiantes o equipos han alcanzado la meta señalada.

Finalmente en la parte del cierre, es necesario realizar una retroalimentación, que invite al estudiante a la reflexión y al análisis de los eventos que sucedieron durante el desarrollo del juego, para obtener una conclusión general, establecida por los estudiantes acerca de las ventajas y desventajas que se presentaron.

Variable Independiente: El proceso de enseñanza aprendizaje

#### **8.4. EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

El proceso de enseñanza aprendizaje, ha ido evolucionando, en cuanto a su conceptualización. Infante (2007) indica:

Enseñar y aprender es un proceso dialógico, en el que un agente (el maestro) ve y piensa en el otro (el estudiante) no como en un paciente, receptáculo de unos saberes, sino como un otro agente con el cual se equipara en unos contextos definidos y con el cual debe estar en perfecto acuerdo; uno y otro, poseedores de un acervo de saberes -teóricos y/o culturales- que, aunque pueden ser en un primer momento frágiles, relativos, imprevisibles,

espontáneos, opacos, polisémicos y sujetos irremediabilmente al crecimiento y la mutación, constituyen un insumo importante y necesario para que entre ambos busquen descifrar y entender porciones determinadas de la realidad haciendo uso de las competencias relativas al lenguaje (p. 34).

En tal virtud el proceso de enseñanza-aprendizaje actualmente debe ser considerado como un proceso dinámico, global y complementario en el que se pretende dotar al estudiante de la capacidad para pensar por sí mismo, descubrir, explorar y reflexionar acerca de la realidad, por medio del uso de sus conocimiento previos, habilidades y destrezas cognitivas.

Dentro del acto didáctico, participan directamente el docente y el estudiante, el docente como proveedor de conocimientos y experiencias educativas, es la guía del proceso de enseñanza aprendizaje, cada una de sus decisiones implica como objetivo principal la formación global del alumno; y el estudiante por su parte como el individuo incompleto falto de formación, que busca incrementar sus conocimientos, habilidades y destrezas para asumir los retos sociales actuales.

## **8.5. EL APRENDIZAJE**

### **8.5.1. Definición de aprendizaje**

Amella Riva (2009) menciona 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. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía (p. 55).

En tal virtud el aprendizaje es un proceso de construcción de significados e interiorización del conocimiento, para lo cual se requiere de experiencias significativas que permitan a quien aprende comprender el mundo que lo rodea.

El aprendizaje se relaciona con los procesos de educación de forma general, pues es un proceso para la transformación y la adaptación, no se refiere solo a la educación formal que se imparte en las instituciones educativas, sino a los

procesos formativos que se ofrecen de modo no formal e informal a través de distintos canales por los cuales el estudiante aprende, como los hechos y fenómenos sociales, los medios de comunicación y los programas educativos extracurriculares.

Meneses (2007) señala. “El aprendizaje es un proceso constructivo que implica buscar significados, así que los estudiantes recurren de manera rutinaria al conocimiento previo para dar sentido a lo que están aprendiendo” (p.33).

El estudiante desde el momento del nacimiento se encuentra recopilando la información del entorno que lo rodea, de tal manera que al ingresar al sistema educativo, ya tiene en su mente un cúmulo de información que ha ido adquiriendo durante años, a partir de las experiencias significativas que ha tenido.

El conocimiento previo es importante desde el enfoque constructivista del aprendizaje, debido a que, esta información sirve como referencia para el análisis y la construcción del nuevo conocimiento.

Gagne (1965) define el aprendizaje como “un cambio en la disposición o en la capacidad de las personas que puede retenerse y que no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento” (p.5).

El aprendizaje por ende, es el resultado de las experiencias de aprendizaje que tienen lugar cada día de la vida del individuo, cada experiencia permite al sujeto construir un nuevo aprendizaje con respecto a la realidad que lo rodea.

Moreira (1997)

Aprendizaje significativo es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto (p. 2).

El aprendizaje significativo, por su parte, corresponde al objetivo ideal del aprendizaje que se debe generar en la mente del estudiante, de esta forma se comprende, asimila y retiene la información, de tal forma que el estudiante es

capaz de utilizar esta nueva información y aplicarla en la resolución de problemas en diferentes condiciones.

Los conceptos adquiridos de forma significativa, adquieren un mayor valor, relevancia y utilidad para el estudiante, por cuanto, el aprendizaje se ha traspasado de la teoría a la praxis y en un contexto conocido para el estudiante, con problemáticas que le son familiares.

### **8.5.2. Proceso de aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso que de acuerdo a muchos autores sucede de diferentes maneras, los modelos más representativos del proceso de aprendizaje son el modelo de transmisión, tecnológico, informal e integral. Rodríguez (2014) describe estos modelos como:

En el modelo de transmisión.- el docente es el único poseedor de los conocimientos y el discente mero receptor que debe plasmarlos en su examen que evalúa el aprendizaje puramente memorístico.

En el modelo tecnológico.- el profesor es un ejecutor de propuestas elaboradas de antemano y que han demostrado su éxito. El aprendizaje consiste no sólo en la enseñanza de conocimientos sino también de otras habilidades y capacidades como son la lectura, la resolución de problemas, la introspección.

En el modelo informal el profesor es un facilitador y el estudiante es el verdadero protagonista, pues tiene un papel muy activo. Este modelo parte de la premisa de que el aprendizaje se produce de manera natural si se dan previamente las condiciones idóneas.

En el modelo integral se concibe el aprendizaje como una actividad autónoma pero guiada del estudiante, con apoyo de los profesores y el grupo de iguales (aprendizaje cooperativo y constructivista). La evaluación es continua y abarca los ámbitos conceptuales, procedimentales y actitudinales (p. 79).

El modelo de aprendizaje de transmisión, se aplicó por muchos años en la escuela, también denominado como modelo tradicional, ubicaba al docente como centro del proceso educativo, el docente era el encargado de transmitir el conocimiento al estudiante y las estrategias de aprendizaje se basaban en la memorización del conocimiento, por lo que no se alcanzaba un aprendizaje significativo, crítico y reflexivo.

El modelo tecnológico contribuye en la resolución de problemas utilizando tanto las habilidades y conocimientos del estudiante, como las tecnologías de información que se disponen, mientras que el modelo informal refiere a las actividades y acciones que el estudiante realiza para auto educarse, fuera del contexto educativo formal.

El modelo integral por su parte busca una formación global del estudiante, en el que el docente es guía y orientador del aprendizaje, para alcanzar una formación integral que aporte al desarrollo cognitivo, social y afectivo del estudiante, de tal forma que adquiere los conocimientos, destrezas y actitudes necesarias para afrontar los retos del diario vivir.

### **8.5.3. Tipos de aprendizaje**

Cada persona constituye un mundo diferente, tanto para percibir, como para analizar y asimilar los estímulos que recibe, por ende, existen diferentes tipos de aprendizaje, enfocados a la manera en la que el individuo aprende mejor.

Mite (2013) señala que los tipos de aprendizaje son:

**Aprendizaje Receptivo:** El alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores.

**Aprendizaje Memorístico:** Surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

**Aprendizaje por Descubrimiento:** El alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor (p. 30).

En el aprendizaje receptivo el estudiante asimila con facilidad la información que le imparte el docente y tienen facilidad para relacionar los contenidos e interiorizar el conocimiento, esto se alcanza debido a que el estudiante presenta habilidades para escuchar y analizar la información.



El aprendizaje memorístico es aquel que se pretende aprender de memoria, por repetición una y otra vez el estudiante guarda esta información, sin embargo, este tipo de aprendizaje no es duradero ni mucho menos significativo, pues el alumno no le construye un significado propio por lo que el conocimiento es fácil.

En cuanto al aprendizaje por descubrimiento, se busca la interacción del estudiante con el conocimiento por medio de material didáctico, de esta forma no se expone el contenido de manera teórica sino de forma práctica para el nivel de comprensión sea mayor.

Riva (2009) por su parte describe los siguientes tipos de aprendizaje:

**Aprendizaje observacional:** tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

**Aprendizaje latente:** aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

**Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas (p. 30).

El aprendizaje observacional, es uno de los tipos de aprendizaje más primitivos e instintivos, en la antigüedad el niño adquiría el conocimiento en base a su observación de los adultos de su entorno, como el hijo aprende a ordenar sus juguetes con base en su observación de la madre cuando realiza esta actividad.

El aprendizaje significativo, como se había analizado es aquel que resulta de la interacción y exploración del entorno por parte del estudiante, para asimilar la información y conocer la realidad.

#### **8.5.4. Estilos de aprendizaje**

Los estilos de aprendizaje corresponden a rasgos cognitivos que presenta cada persona para percibir y analizar los diferentes estímulos que provienen del medio exterior. Díaz (2012) describe los siguientes estilos de aprendizaje:

Divergente.- El estilo divergente se caracteriza por su capacidad imaginativa y por la producción de ideas; cuyos estudiantes son kinestésicos, experimentales, creativos, flexibles, informales, tienden a romper las normas tradicionales de aprender.

Asimilador.- Son educandos que aprenden combinando la observación reflexiva con la conceptualización abstracta. Es decir son personajes reflexivos, analíticos, organizados, metódicos, sistemáticos, lógicos, racionales, secuenciales, rigurosos en sus procesos de razonamiento; tienden a concentrarse en el objeto de estudio.

Convergente.- aprendizaje se caracteriza por la aplicación práctica de ideas; ya que los aprendices se involucran en experiencias relacionadas con él, tienen habilidad para captar ideas y para encontrar soluciones, son prácticos, eficientes en la aplicación y transferencia de la teoría.

Acomodador.- Son educandos que aprenden mejor combinando la experimentación activa con la experiencia concreta. Por ello podemos decir que "son observadores, atentos a los detalles, imaginativos, intuitivos a la hora de anticipar soluciones, son emocionales, con gran capacidad para relacionar y enlazar unos contenidos con otros (p. 8).

Es necesario que el docente conozca la diversidad de estilos de aprendizaje, a fin de que las actividades que planifique y las estrategias metodológicas que utilice atiendan a las necesidades y expectativas de todos los estudiantes, debido a que algunos requieren la aplicación práctica de la teoría como en el estilo convergente, o se caracterizan por el pensamiento lógico como el estilo asimilador, de esta forma mientras que unos estudiantes alcanzan buenos resultados con la simple explicación lógica y sistemática del docente otros requieren de la realización de experimentos y resolución de problemas para alcanzar el mismo nivel de asimilación.

La diversidad de estrategias metodológicas aplicadas por el docente en el aula de clases, constituye entonces, una pieza clave para el aprendizaje igualitario y equitativo de todos los alumnos.

#### **8.5.5. Factores que inciden en el aprendizaje**

Raya (2010) describe estos factores como:

Motivación.- Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el querer aprender. Sin motivación cualquier acción no será satisfactoria.

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.

La inteligencia y conocimientos previos: 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).

Los factores que inciden en el aprendizaje, se describen como elementos que facilitan el proceso de aprendizaje en el estudiante, estos factores corresponden al nivel de predisposición y las condiciones para al aprendizaje.

La motivación representa la predisposición emocional y actitudinal del estudiante para aprender, si el alumno se encuentra motivado con mayor facilidad puede enfocar su atención y concentración en las actividades educativas planteadas. La experiencia representa las actividades significativas que deben ser propuestas y ejecutadas por el docente, como elementos mediadores entre el alumno y el conocimiento.

La inteligencia refiere a la capacidad cognitiva del estudiante, el funcionamiento normal de sus estructuras mentales para el procesamiento de la información y finalmente los conocimientos previos que corresponden al cúmulo de información que el estudiante ha adquirido a lo largo de su vida y que sirven como base para la referencia, comparación y aprensión del conocimiento.

## **8.6. LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

María Carrillo (2014) señala. “Las inteligencias múltiples hacen referencia a una filosofía educativa que se centra en el alumno, y que contempla varias dimensiones de la inteligencia que pueden ser trabajadas en el aula” (p.80). Por consiguiente la teoría de las inteligencias múltiples refiere a la existencia de diversas inteligencias que deben ser consideradas como parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

### **8.7.1. Inteligencias lingüísticas**

Gardner (1993) pone de manifiesto que: “Los futuros escritores son los individuos en los que ha florecido la inteligencia lingüística mediante el trabajo, y quizá también a través de la suerte del sorteo genético. Otros individuos pueden exhibir dificultades peculiares con el lenguaje” (p. 76). La inteligencia lingüística es por consiguiente el amplio dominio en el campo del lenguaje, tanto para la comprensión como para la expresión.

El lenguaje es el medio para la comunicación e intercambio de información, por ende el desarrollo de la inteligencia lingüística es un elemento fundamental para el aprendizaje del individuo a lo largo de su vida.

### **8.7.2. Inteligencia Musical**

Wronsky (1970) manifiesta que:

Lo que he llamado pensamiento musical lógico es la consecuencia de trabajar partiendo de un impulso musical sostenido, persiguiendo un resultado que está implícito en forma constante. En ninguna forma es un cálculo sagaz de lo que deberá... suceder luego. La imaginación auditiva tan sólo es la obra del oído del compositor, del todo confiable y seguro de su dirección como debe ser, al servicio de una concepción visualizada en forma clara (p. 110).

La inteligencia musical se basa en la habilidad para apreciar los diferentes componentes de la música, como las notas musicales, el ritmo, el compás, la armonía, que le permitan desarrollar la capacidad creadora.

Esta capacidad se traduce como sensibilidad estética y permite apreciar las diferentes expresiones musicales, desarrollar un amplio sentido de tolerancia y creatividad.

### **8.7.3. Inteligencia Lógico-Matemática**

Gardner (1993) afirma que:

Los orígenes de esta forma del pensamiento se pueden encontrar en una confrontación con el mundo de los objetos, pues en la confrontación de

objetos, en su ordenación y reordenación y en la evaluación de su cantidad, el pequeño logra su conocimiento inicial y más fundamental acerca del campo lógico matemático (p. 108).

Esta inteligencia se encuentra vinculada a la capacidad de la persona para el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos, por lo que se deben desarrollar las habilidades de secuencialidad, seriación, clasificación, conteo y las funciones matemáticas básica. La inteligencia matemática conviene impulsarla desde la praxis para la comprensión de los contenidos.

Este tipo de inteligencia hace que la persona tenga un razonamiento lógico predominante, analiza previamente las posibles soluciones, compara las variables, idealiza las acciones a seguir antes de realizar una actividad.

#### **8.7.4. La inteligencia espacial**

Gardner (1993) define la inteligencia espacial como:

Las capacidades para percibir con exactitud el mundo visual, para realizar transformaciones y modificaciones a las percepciones iniciales propias, y para recrear aspectos de la experiencia visual propia, incluso en ausencia de estímulos físicos apropiados son centrales para la inteligencia espacial. Se puede pedir a uno que produzca formas o que tan sólo manipule las que se han proporcionado. Es claro que estas habilidades no son idénticas: un individuo puede ser agudo, por ejemplo, en la percepción visual, al tiempo que tiene poca habilidad para dibujar, imaginar o transformar un mundo ausente (p. 141).

La inteligencia espacial corresponde a la habilidad y dominio del pensamiento abstracto, por ende es capaz de analizar distintas perspectivas y crear imágenes mentales de espacios y objetos a fin de tener una idea clara para la creación física.

El sentido de la vista permite percibir y conocer el mundo externo, la distribución de los objetos en el espacio, por lo tanto, esta inteligencia permite la realización de proyecciones, por lo que es característica de diseñadores y arquitectos que crean una imagen mental del producto final de acuerdo a las necesidades y problemáticas concretas que se han identificado.

### **8.7.5. Inteligencia Cinestésico-corporal**

Gardner (1993) señala que:

Una característica de este tipo de inteligencia es la habilidad para emplear el cuerpo en formas muy diferenciadas y hábiles, para propósitos expresivos al igual que orientados a metas. Igualmente característica es la capacidad para trabajar hábilmente con objetos, tanto con los que comprenden los movimientos motores finos de los dedos y manos como los que explotan los movimientos motores gruesos del cuerpo (p. 165).

La inteligencia corporal corresponde a la habilidad para el dominio del cuerpo, sus funciones y movimientos encaminados a la ejecución de diferentes habilidades. Del mismo modo la habilidad para el manejo de herramientas como extensiones del cuerpo que le permiten alcanzar una meta deseada, como el caso de un carpintero que utiliza sus herramientas para la creación de un mueble que sea estéticamente atractivo y funcional.

### **8.7.6. La inteligencia intrapersonal**

Gardner (1993) afirma que: “La inteligencia intrapersonal es la capacidad de ver con realismo y veracidad cómo somos y qué queremos, y de entender cabalmente cuáles son nuestras prioridades y anhelos, para así actuar en consecuencia” (p. 175).

La inteligencia intrapersonal hace referencia al dominio y control que ejerce la persona sobre sus propias emociones, esta inteligencia permite que la persona aprenda a manejar situaciones de estrés frustración o éxito con base en el realismo correspondiente.

### **8.7.7. La inteligencia interpersonal**

Gardner (1993) indica que:

La inteligencia interpersonal es la capacidad de entender a otras personas, interactuar con ellos y entablar empatía. Poder discernir, comprender qué le sucede a otra persona en determinado contexto y actuar de manera apropiada en relación con los estados de ánimo, las conductas y los deseos de esa persona resulta de suma utilidad para comunicarnos efectivamente en nuestra vida diaria (p. 185).

La inteligencia interpersonal corresponde a las habilidades de socialización del individuo, por medio de ella la persona es capaz de relacionarse positivamente con sus semejantes e incluso ejercer cierto nivel de influencia sobre los demás con base en su inteligencia intrapersonal, pues ambas están estrechamente relacionadas.

### **8.7. EL PAPEL DEL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

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 (p. 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 (p. 4).

Dentro de las funciones socializadoras que contempla la formación integral del alumno el juego aporta en el establecimiento de reglas y límites, amonestaciones

en caso de incumplir las reglas y recompensan por el cumplimiento de las mismas, esto ayuda al estudiante a comprender que al igual que el juego en la vida existen reglas y límites que se deben respetar a fin lograr una convivencia armoniosa.

Mejora 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, los juegos generalmente son normados, los niños deben respetar un sistema reglamentado al cual moldean sus actitudes y comportamientos.

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 (p. 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, tiene la capacidad de captar fácilmente la atención y predisposición del estudiante para jugar.

Además el juego sirve como un medio para asociar e conocimiento que se expone con estados emocionales positivos, como la alegría y la felicidad, de esta forma el conocimiento se asocia con la satisfacción y adquiere un significado más representativo para los estudiantes.



Por ello es necesario que este tipo de estrategia metodológica no se centre solamente en los primeros niveles de escolaridad, sino que sea una estrategia activa a lo largo de la vida académica del estudiante, pues es un instrumento potenciador del aprendizaje y de las habilidades del individuo.

## **9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS:**

- ¿Qué son las actividades lúdicas y como contribuyen al mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de educación básica elemental?
- ¿Cuáles son las características del juego didáctico para el aprendizaje de los niños/as?
- ¿Qué ventajas tiene el juego didáctico para la comprensión, asimilación y verificación del conocimiento en los niños de educación básica elemental?

## **10. METODOLOGÍAS**

### **10.1 Enfoque de la investigación**

#### **Cualitativo**

Martínez (2006) Señala que:

La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones. De aquí, que lo cualitativo del todo integrado no se opone a lo cuantitativo de un sólo aspecto, sino que lo implica e integra, especialmente donde sea importante (p. 128).

Se aplicó el enfoque cualitativo para el estudio profundo de la problemática, determinando así las características y beneficios que aportan las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **Cuantitativo**

Campo (2009) afirma que “La investigación cuantitativa, como su nombre lo indica, se centra en cantidades numéricas. Se puede utilizar tanto en ciencias naturales como en ciencias culturales” (p.15).

El enfoque cuantitativo de la investigación contribuyo a determinar las principales deficiencias del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje con base en datos numéricos cuantificables que puedan respaldar los objetivos de la investigación, así como las características y beneficios que aportan las estrategias lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje.

## **10.2 Modalidad básica de la investigación**

### **Bibliográfica**

Jiménez (1998) señala que: “La investigación bibliográfico-documental es la que se realiza apoyándose en fuentes de carácter documental” (p.24).

La investigación bibliográfica aporta con conceptos y teorías científicas que permiten profundizar en el conocimiento de las variables de investigación, como son las estrategias lúdicas como instrumento para mediar entre el conocimiento y el estudiante y el proceso de enseñanza aprendizaje como un proceso continuo de adquisición de conocimientos y habilidades.

### **De campo**

Tamayo (1998) señala que la investigación de campo es “el registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas” (p.35).

La investigación de campo permite identificar las principales deficiencias que existen en la institución para que los estudiantes alcancen un buen nivel de aprendizaje, así como las estrategias que pueden ayudar a mejorar los componentes de motivación, atención y carga emocional que pueden contribuir a mejorar los procesos cognitivos.

## **10.3 Tipos de investigación**

### **Exploratorio**

Cazau (2006) manifiesta que:

El objetivo de una investigación exploratoria es, 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).

La presente investigación es de tipo exploratorio pues busca familiarizar a los docentes de educación básica elemental con la utilización de actividades lúdicas como estrategias metodológicas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Descriptivo**

Jiménez (1998) indica que “En estos casos el problema científico ha alcanzado cierto nivel de claridad pero aún se necesita información para poder llegar a establecer caminos que conduzcan al esclarecimiento de relaciones causales” (p.22).

La investigación descriptiva busca fundamentar científicamente la relación existente entre la utilización de actividades lúdicas en la labor docente para el desarrollo, refuerzo y evaluación de los contenidos planificados en la estructura curricular en el mejoramiento del nivel de aprendizaje que alcanza el estudiante.

### **10.4 Población y muestra**

La población a investigar está conformada por:

Los estudiantes, docentes y padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Cbop Fausto Espinoza Pinto” y se describen a continuación:

Tabla 1: Población y muestra

<b>Descripción</b>	<b>Número</b>
Niños y niñas	30
Docentes	3
Padres de familia	20
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>

Fuente: Escuela de Educación Básica Cbop “Fausto Espinoza Pinto”  
Elaborado por: Martínez, Sonia y Comina, Nestor.

Por ser una población menor a 100, se trabajará con la totalidad del universo.

## 10.5. Técnicas e Instrumentos

- **Entrevista**
- **Guía de preguntas**

Behar (2008) define la entrevista como:

Es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una indagación. El investigador formula preguntas a las personas capaces de aportarle datos de interés, estableciendo un diálogo peculiar, asimétrico, donde una de las partes busca recoger informaciones y la otra es la fuente de esas informaciones (p. 55).

La entrevista se diseñó, por medio de preguntas semi estructuradas dirigidas a los docentes, enfocada a determinar el nivel de conocimiento docente acerca de las actividades lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje en los distintos niveles educativos.

- **Encuesta**
- **Cuestionario**

Carrera (2001) menciona que: “La encuesta es un instrumento de la investigación que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica” (p. 28).

La encuesta se estructuró a través de un cuestionario compuesto por preguntas cerradas y de opción múltiple, dirigida a los padres de familia, con el objetivo de determinar la percepción de los padres en torno a la utilización de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- **Observación**
- **Ficha de Observación**

Según Rodríguez (1999) manifiesta que:

La observación es una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes sería imposible rastrear. A través de sus sentidos, el hombre capta la realidad que lo rodea, que luego organiza intelectualmente y agrega: La observación puede definirse, como el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación (p. 73).

La técnica de la observación permite identificar y registrar los hechos y fenómenos registrados por parte de los investigadores en el desarrollo de las actividades académicas que respalden la necesidad de incluir actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 2: Técnicas e instrumentos

<b>N°</b>	<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Grupo Objetivo</b>
1	Entrevista	Listado de preguntas	Docentes de la institución
2	Encuesta	Cuestionario	Padres de Familia
3	Observación	Ficha de observación	Estudiantes de la institución

Elaborado por: Martínez, Sonia y Comina, Nestor

## **11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

### **11.1. Entrevista aplicada al director de la Escuela de Educación Básica Cbop. “Fausto Espinoza Pinto”**

**Objetivo.-** Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje mediante la fundamentación de las actividades lúdicas para que los conocimientos sean significativos y duraderos en los estudiantes de educación básica elemental.

**Pregunta 1.- De acuerdo a su opinión ¿Las actividades lúdicas mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje? Argumente.**

Las actividades lúdicas permiten que los educados desarrollen habilidades cognitivas que ayuden a mejorar el nivel de aprendizaje.

**Pregunta 2.- En la institución ¿Se han solicitado capacitaciones para los docentes con respecto a las actividades lúdicas? ¿Por qué?**

No por estar alejados de la cabecera cantonal y además el distrito educativo no cuenta con profesionales en la rama.

**Pregunta 3.- Según su percepción ¿Cuáles son las principales dificultades para la utilización de actividades lúdicas en los niveles de educación básica elemental? Argumente.**

Que los estudiantes no entiendan la intención que el docente requiere al utilizar estas estrategias.

**Pregunta 4.- ¿Los docentes de la institución tienen el conocimiento necesario para desarrollar actividades lúdicas?**

No podría precisar debido a que durante todos estos años no hemos tenido capacitaciones, solo lo hacemos en base a nuestros conocimientos.

**Pregunta 5.- ¿Qué estrategias educativas utilizan principalmente los docentes de educación básica elemental?**

Se utiliza como estrategias la lluvia de ideas y las lecturas comentadas debido a que se trabaja con dos o más grados.

## **Discusión**

De la entrevista aplicada al director de la institución, se identifica principalmente la ausencia de capacitaciones en la institución, pues la escuela pertenece a una zona rural alejada de la cabecera cantonal, por lo que la atención que reciben por parte del distrito es deficiente.

El director de la institución respalda la idea del aporte de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque contribuye al ejercicio de las funciones mentales y habilidades cognitivas del estudiante que le permitan mejorar su nivel de comprensión de la asignatura.

Además se reconoce la falta de personal docente en la institución para que las prácticas educativas puedan desarrollarse con mayor eficiencia y responsabilidad, así como el escaso material didáctico con el que cuentan para la innovación metodológica en la institución.

## **11.2. Entrevista aplicada a los docentes de la Escuela de Educación Básica Cbop. “Fausto Espinoza Pinto”**

**Objetivo.-** Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje mediante la fundamentación de las actividades lúdicas para que los conocimientos sean significativos y duraderos en los estudiantes de educación básica elemental.

### **Entrevista**

**Pregunta 1.- ¿Cómo se pueden obtener mejores resultados educativos aplicando actividades lúdicas?**

### **Respuestas**

R1.- Utilizando correctamente las actividades de acuerdo a la necesidad y realidad del estudiante.

R2.- Creando un ambiente de trabajo en el cual resalte los juegos como estrategias para crear el proceso de enseñanza aprendizaje.

R3.- Se puede obtener mayores resultados creando un ambiente de armonía en el aula y fuera de ella, mediante las actividades del juego.

**Pregunta 2.- ¿Qué actividades utiliza usted principalmente para dar clases?**

### **Respuestas**

R1.- Personalmente utilizo la lluvia de ideas y las lecturas comentadas.

R2.- Principalmente yo utilizo la motivación a través de dinámicas en el desarrollo y construcción del conocimiento.

R3.- Tomando en cuenta la edad de mis estudiantes he empleado juegos motrices y psicomotrices como actividades pedagógicas.



**Pregunta 3.- ¿Considera fácil motivar y captar la atención del estudiante en la clase cómo lo realiza usted?**

**Respuestas**

R1.- Depende de la habilidad del docente, la clase debe ser preparada con anticipación, la clase debe ser interesante y activa.

R2.- El docente debe preparar previamente la clase y utilizar materiales didácticos para captar la atención del estudiante.

R3.- Creo que la motivación juega un papel muy fundamental para captar la atención, la aplicación de nuevos y novedosos juegos motivacionales pueden dar lugar a un aprendizaje muy significativo.

**Pregunta 4.- ¿Cómo evidencia usted el nivel de aprendizaje que han alcanzado los estudiantes?**

**Respuestas**

R1.- Realizando las evaluaciones parciales y quimestrales.

R2.- Se evidencia el nivel de aprendizaje del estudiante a través de las evaluaciones que debe ser permanente en las clases.

R3.- Se puede evidenciar el nivel de aprendizaje cuando un estudiante está en la capacidad de construir y aplicar el nuevo conocimiento.

**Pregunta 5.- ¿Cuáles son las principales dificultades para el aprendizaje que presentan los estudiantes?**

**Respuestas**

R1.- En el sector la falta de apoyo de los padres, el desinterés de los mismos estudiantes, la mala alimentación, la mezcla entre el idioma quichua y el español.

R2.- Las dificultades que he podido evidenciar en mis estudiantes es que no tienen el apoyo de los padres de familia para realizar las tareas, también existe mucha migración de los padres de familia.

R3.- La dificultad que he observado en mis estudiantes ha sido la falta de apoyo en el idioma nativo.

**Pregunta 6.- ¿Qué tipo de reacciones tienen los niños frente a la utilización de juegos didácticos?**

**Respuestas**

R1.- Los niños se encuentran muy interesados pero es muy complicado, el empleo de estos métodos o actividades debido a que se trabaja con dos grados o más en el sector rural.

R2.- Los niños se motivan y prestan interés en el desarrollo de las actividades.

R3.- Se ha permitido tener una participación grupal e individual activa, han sido protagonistas de su propio conocimiento, en conclusión el juego didáctico aporta en el desarrollo integral del estudiante.

**Pregunta 7.- ¿Qué tipos de juegos didácticos aplican en las diferentes áreas del saber?**

**Respuestas**

R1.- Ahorcado, adivinanzas con números, adivinanzas con letras y palabras, sopa de letras, laberintos, etc.

R2.- Juegos mentales, crucigramas, sopa de letras, gincanas, etc

R3.- He aplicado juegos funcionales simbólicos, sensoriales y de construcción para desarrollar habilidades motrices

**Pregunta 8.- ¿Qué actividades recomendaría para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?**

## **Respuestas**

R1.- Utilizar actividades de acuerdo a la realidad del entorno y en base a las necesidades de los alumnos.

R2.- Utilizar actividades de acuerdo a la edad del estudiante haciendo énfasis del área o asignatura del trabajo.

R3.- Creo que existen muchas actividades aplicables en función del área o la capacidad que se desea estimular, pero sin embargo la más aplicable en mi área sería el juego funcional y formal.

## **Discusión**

La entrevista se aplicó a tres docentes de la Escuela Cbop. “Fausto Espinoza Pinto”, de la cual se ha podido establecer, que el personal docente tiene un buen nivel de conocimiento acerca de las actividades lúdicas y su aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por cuanto permite dinamizar el entorno educativo y crear espacios más flexibles de aprendizaje, en el que los estudiantes tengan una participación activa.

Se reconoce también la existencia de diferentes actividades lúdicas que pueden ser utilizadas por los docentes para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de la capacidad de los juegos didácticos para adaptarse en función del contexto, del estudiante, de la signatura, del contenido y de las habilidades que se desea promover en el estudiante.

El personal docente identifica como principales limitaciones para el uso de actividades lúdicas, la falta de espacios, materiales y personal docente, pues los profesores tiene a cargo a 2 o 3 grados diferentes, a los que imparten clase de forma simultánea, por ello la principal actividades lúdica que se aplica son las dinámicas entre clases, para captar nuevamente la atención del estudiante.

Por lo que se establece que el personal docente requiere de las garantías que ayuden a eliminar las limitantes para la aplicación de actividades lúdicas que beneficien el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

### 11.3. Análisis y Discusión de Resultados de la Encuesta aplicada a los Padres de Familia

**Objetivo.-** Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje mediante la fundamentación de las actividades lúdicas para que los conocimientos sean significativos y duraderos en los estudiantes de educación básica elemental.

#### Pregunta 1.- ¿Su hijo/a demuestra interés por participar en juegos colectivos?

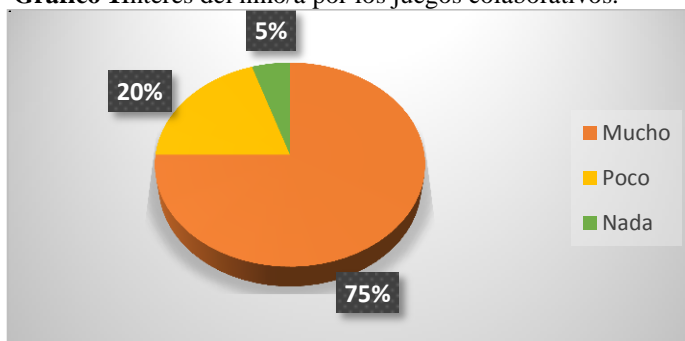
**Tabla 3** Interés del niño/a por los juegos colectivos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	15	75%
Poco	4	20%
Nada	1	5%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

**Gráfico 1** Interés del niño/a por los juegos colaborativos.



**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

#### Análisis y Discusión

Del total de padres de familia encuestados el 75% asegura que sus hijos/as se interesan mucho por los juegos colaborativos, el 20% afirma que es poco el interés por los juegos, mientras que el 5% manifiesta que no les interesa los juegos colaborativos.

La información recolectada, es positiva para el proceso de investigación, pues permite evidenciar el interés del estudiante desde la percepción de los padres de familia, para la participación en juegos colaborativos, por lo que es posible aplicar actividades lúdicas.

**Pregunta 2.- ¿A su hijo/a le gusta participar en juegos de competición?**

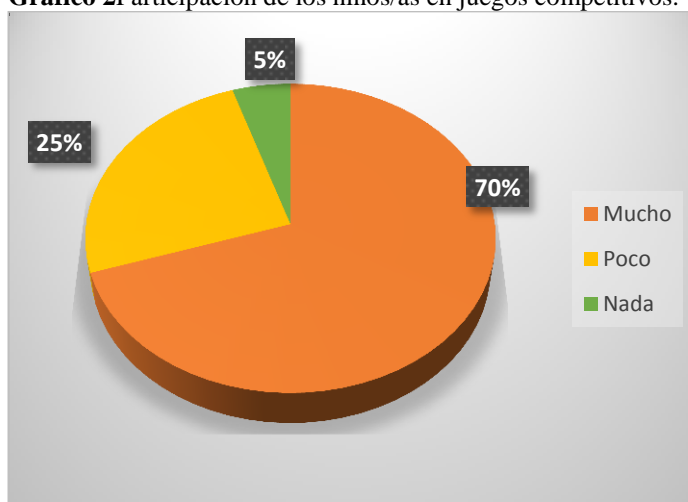
**Tabla 4** Participación de los niño/as en juegos competitivos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
<b>Mucho</b>	14	70%
<b>Poco</b>	5	25%
<b>Nada</b>	1	5%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

**Gráfico 2** Participación de los niños/as en juegos competitivos.



**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

### **Análisis y Discusión**

Del total de padres encuestados el 70% asegura que a sus hijos/as les gusta participar en juegos competitivos, el 25% afirma que les gusta poco participar en este tipo de juegos, mientras que el 5% manifiesta que no les gusta participar en los juegos competitivos.

De esta forma se sustenta el desarrollo de la investigación, pues los estudiantes demuestran actitudes y aptitudes positivas para la incorporación de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sean individuales o colaborativos, que permitan fortalecer los contenidos establecidos en el currículo educativo.

**Pregunta 3.- ¿Con qué frecuencia juega usted con sus hijos en casa?**

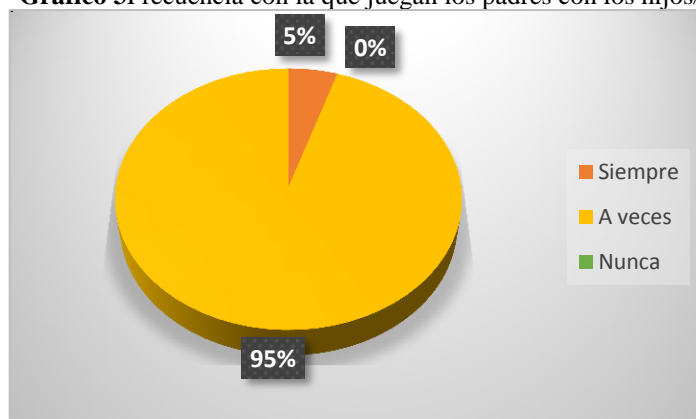
**Tabla 5** Frecuencia con la que juegan los padres con los hijos/as.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	5%
A veces	19	95%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

**Gráfico 3** Frecuencia con la que juegan los padres con los hijos/as.



**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

**Análisis y Discusión**

Del total de padres de familia encuestados el 5% manifiesta que siempre juegan con sus hijos en casa, mientras el 95% asegura que a veces juegan con sus hijos en la casa.

La información recopilada de los padres de familia, se considera negativa, puesto que los padres de familia en su mayoría indican que el juego no es una estrategia activa en el hogar, por lo que se están desperdiciando los beneficios del juego en los diferentes aspectos del desarrollo del estudiante, además de que le permite afianzar sus habilidades y capacidades, contribuye a establecer fuertes lazos afectivos entre padres e hijos.

#### Pregunta 4.- ¿Su hijo/a prefiere?

Tabla 6 Preferencia del niño/a.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Jugar con otros niños	11	55%
Ver televisión	7	35%
Jugar videojuegos	2	10%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martínez Sonia, Comina Nestor

Gráfico 4 Preferencia del niño/a.



**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martínez Sonia, Comina Nestor

#### Análisis y Discusión

Del total de padres de familia encuestados el 55% asegura que a los hijos/as les gusta jugar con otros niños/as, el 35% asegura que a los hijos/as les gusta ver la televisión, mientras que el 10% manifiestan que los hijos les gustan jugar con videojuegos.

Se evidencia que un alto porcentaje de estudiantes gustan mucho de la interacción social en medio de la práctica de juegos que les permiten divertirse, compartir, interactuar, con sus semejantes, lo cual es positivo, pues la relación social es una vasta fuente de conocimiento, sin embargo, hay que poner especial atención a los niños que prefieren ver televisión o jugar video juegos, pues se está descuidando de la adquisición de las habilidades de interacción social.

**Pregunta 5.- ¿Conoce usted algún juego didáctico que pueda utilizar en casa para reforzar el conocimiento de su hijo/a?**

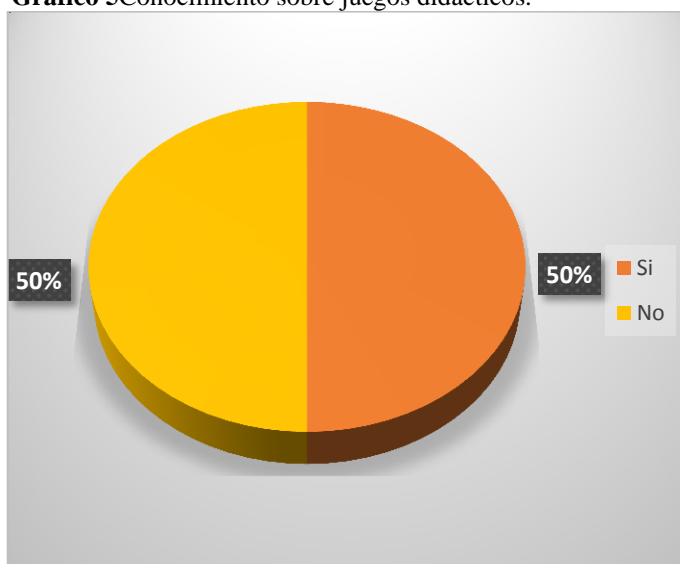
**Tabla 7** Conocimiento sobre juegos didácticos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	50%
No	10	50%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

**Gráfico 5** Conocimiento sobre juegos didácticos.



**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

### **Análisis y Discusión**

Del total de padres de familia encuestados el 50% asegura que si conocen sobre juegos didácticos que ayuden al mejoramiento del conocimiento de los niños/as, mientras que el otro 50% asegura que no conocen ninguno de estos juegos.

Como se aprecia en las gráficas, existen opiniones divididas en cuanto al conocimiento de juegos que se puedan aplicar en el hogar, por lo que es importante que se tome en consideración el rol que pueden jugar los padres de familia, incluyendo como parte de los refuerzos educativos a las actividades lúdicas.



### Pregunta 6.- ¿Cómo considera el nivel de aprendizaje de su hijo?

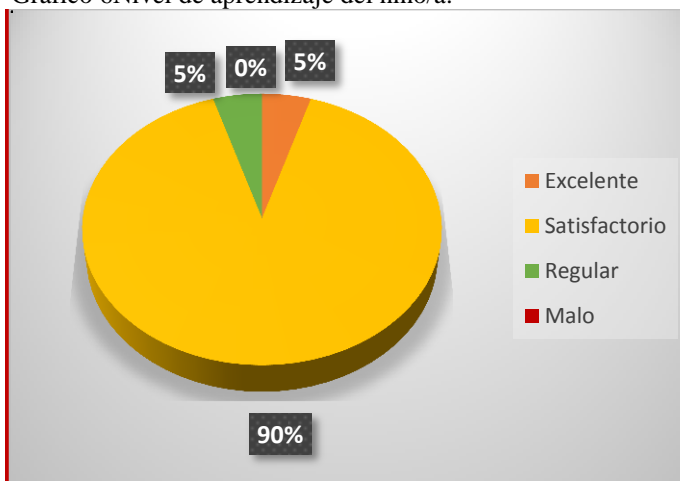
Tabla 8 Nivel de aprendizaje del niño/a.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	1	5%
Satisfactorio	18	90%
Regular	1	5%
Malo	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Martinez Sonia, Comina Nestor

Gráfico 6 Nivel de aprendizaje del niño/a.



Fuente: Padres de Familia

Elaborado por: Martinez Sonia, Comina Nestor

### Análisis y Discusión

Del total de padres de familia encuestados un 5% asegura que el nivel de aprendizaje del niño es excelente, el otro 5% asegura que el nivel de aprendizaje es regular, mientras que el 90% manifiesta que el nivel de aprendizaje es satisfactorio.

De acuerdo a la percepción de los padres de familia, el nivel de aprendizaje que demuestra el estudiante es satisfactorio, mayoritariamente, sin embargo, cabe recalcar que este se puede mejorar para alcanzar la excelencia, que es el objetivo de la educación, por lo tanto se requieren de estrategias innovadoras que permitan alcanzar esta meta.

**Pregunta 7.- ¿Cree usted que con la utilización de juegos didácticos se puede mejorar el aprendizaje?**

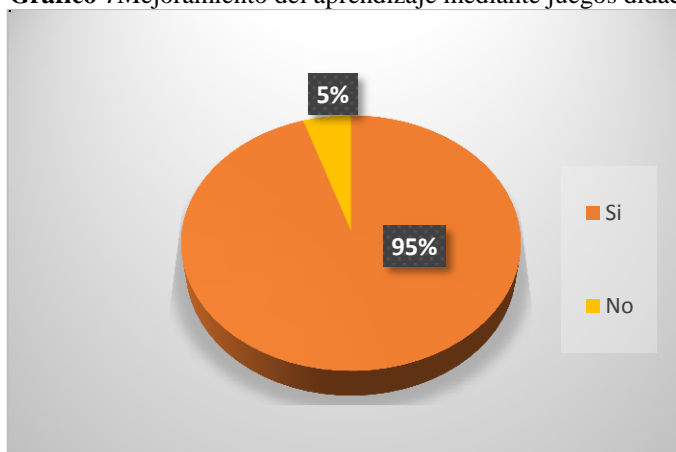
**Tabla 9**Mejoramiento del aprendizaje mediante juegos didácticos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	19	95%
No	1	5%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

**Gráfico 7**Mejoramiento del aprendizaje mediante juegos didácticos.



**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

### **Análisis y Discusión**

Del total de padres de familia encuestados el 95% asegura que si se mejorara el aprendizaje mediante juegos didácticos, mientras que el 5% manifiesta que no se mejorara.

De acuerdo a la percepción de los padres de familia, respaldan la utilización de las actividades lúdicas dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje, por cuanto consideran que esto resulta beneficioso para el aprendizaje, y que con la utilización de juegos didácticos se puede llegar a mejorar el nivel de aprendizaje del estudiante.

**Pregunta 8.- ¿Le han solicitado en alguna ocasión materiales para el desarrollo de juegos didácticos?**

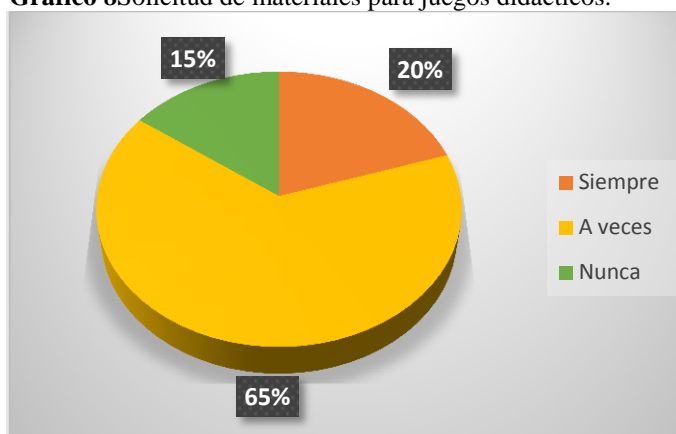
**Tabla 10** Solicitud de materiales para juegos didácticos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	20%
A veces	13	65%
Nunca	3	15%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

**Gráfico 8** Solicitud de materiales para juegos didácticos.



**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

### **Análisis y Discusión**

Del total de padres de familia encuestados el 20% asegura que siempre se ha pedido materiales para realizar juegos didácticos, el 65% afirma que a veces se ha pedido los materiales, mientras que el 15% manifiesta que nunca se ha pedido ningún material para realizar este tipo de juegos didácticos.

De la información obtenida se evidencia que en el aula de clase, no existe una aplicación frecuente de actividades lúdicas, por lo que no se solicita a los padres de familia los materiales pertinentes para su aplicación, o a su vez no se mantiene a los padres de familia informados de las estrategias que aplica la docente.

**Pregunta 9.- ¿Considera usted importante que se incluyan juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

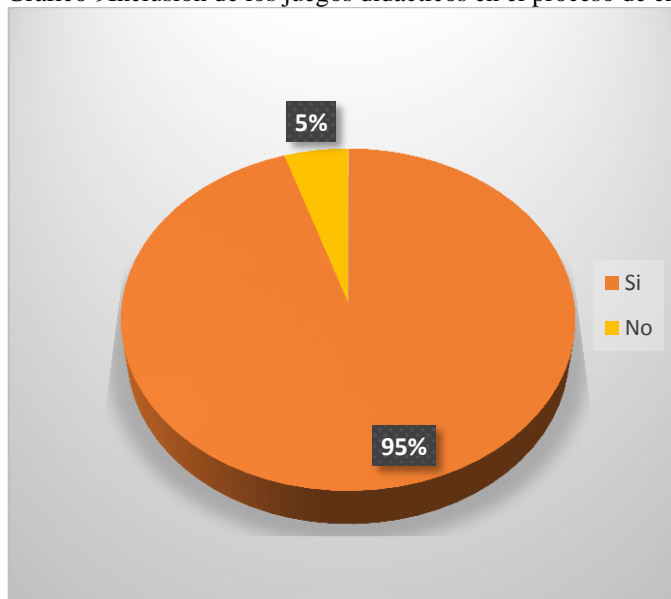
**Tabla 11** Inclusión de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	19	95%
No	1	5%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

**Gráfico 9** Inclusión de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza.



**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

### **Análisis y Discusión**

Del total de padres de familia encuestados el 95% asegura que si es importante que se incluyan estos juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que el 5% manifiesta que no es bueno que se incluya en el proceso.

Los padres de familia señalan mayoritariamente su apoyo a la utilización de juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual se establece que existe una buena predisposición que respalde la labor docente en el camino de la integración de los juegos didácticos.

**Pregunta 10.- ¿Le gustaría conocer algunos juegos didácticos?**

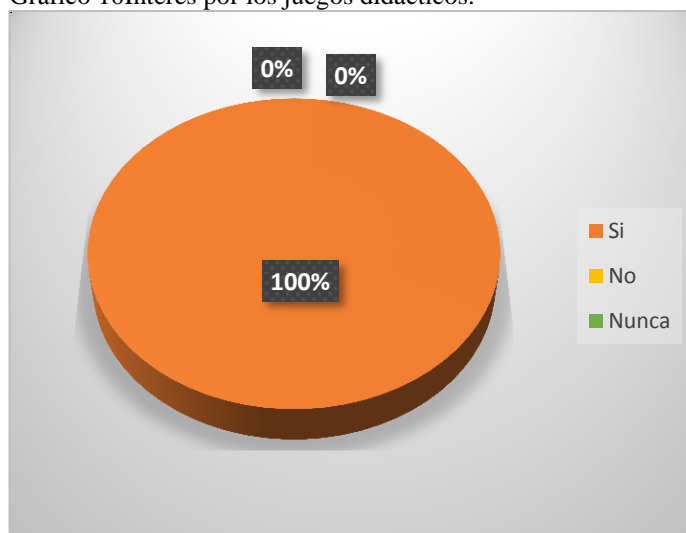
**Tabla 12** Interés por los juegos didácticos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

**Gráfico 10** Interés por los juegos didácticos.



**Fuente:** Padres de Familia

**Elaborado por:** Martinez Sonia, Comina Nestor

### **Análisis y Discusión**

Del total de padres de familia encuestados la totalidad manifiestan que si les gustaría conocer algunos de los juegos didácticos que existen.

La información obtenida es positiva, puesto que los padres de familia manifiestan su predisposición para la socialización de juegos didácticos de tal forma que este recurso metodológico no sea incluido únicamente en la institución sino también en el ambiente familiar, para reforzar, verificar y evaluar el avance progresivo de los conocimientos que tiene el estudiante.

#### 11.4. Análisis y Discusión de la ficha de observación.

**Objetivo.-** Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje mediante la fundamentación de las actividades lúdicas para que los conocimientos sean significativos y duraderos en los estudiantes de educación básica elemental.

INDICADORES	Logrado		En proceso		No logrado		TOTAL	
	FR	%	FR	%	FR	%	Niños	%
1. Se integra con facilidad al grupo.	15	50%	11	37%	4	13%	30	100%
2. Se muestra motivado para participar.	10	34%	13	43%	7	23%	30	100%
3. Demuestra habilidades en el juego propuesto.	14	47%	15	50%	1	3%	30	100%
4. Demuestra compañerismo en el desarrollo del juego.	11	37%	16	53%	3	10%	30	100%
5. Obedece ordenes propuestas en el juego	15	50%	12	40%	3	10%	30	100%
6. Respeta las reglas propuestas en el juego	14	47%	12	40%	4	13%	30	100%
7. Se esfuerza para cumplir el juego propuesto.	15	50%	11	37%	4	13%	30	100%
8. Analiza atentamente la actividad propuesta.	12	40%	17	57%	1	3%	30	100%
9. El juego establecido ayuda a reforzar sus conocimientos.	14	47%	13	43%	3	10%	30	100%
10. Al finalizar el juego se muestra satisfecho.	16	53%	11	37%	3	10%	30	100%

## **Discusión**

De la ficha de observación se establece que:

El 50% de los estudiantes han logrado integrarse con facilidad al grupo, lo cual resulta positivo, pues el aprendizaje se enriquece de la interacción social, de la participación y la cooperación se construye conocimientos más sólidos y significativos.

El 34% de los estudiantes se encuentran motivados por participar, esto es un factor negativo, pues refleja el desconocimiento del uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que al inicio los estudiantes se muestran distantes de las actividades, sin embargo en el transcurso de la actividad su actitud se transforma.

El 47% de los estudiantes ha logrado demostrar habilidades en las actividades propuestas, mientras que el 50% se encuentra en proceso, lo cual es un factor positivo para la investigación, pues se evidencia el mejoramiento de las habilidades, pues los estudiantes están más predispuestos para participar, más activos y atentos.

El 37% de los alumnos muestra compañerismo en el desarrollo del juego, lo cual resulta negativo, pues refleja las deficientes habilidades sociales del alumnado, por la falta de espacios para la interacción entre alumnos que permita establecer y afianzar las relaciones interpersonales positivas.

El 50% de los alumnos muestra respeto por las órdenes que se proponen en el desarrollo de la actividad, mientras que el 40% se encuentra en proceso, lo cual es positivo, pues este factor permite garantizar el orden y el desarrollo normal de las actividades planificadas.

El 47% de los estudiantes respeta las reglas del juego y el 40% se encuentra en este proceso, este dato es beneficioso para la investigación pues el desarrollo del juego didáctico se da en condiciones normales y adecuadas, lo que hace posible que se alcance con éxito en los objetivos planteados.

El 50% de los estudiantes se esfuerza por cumplir el juego propuesto y el 37% de los alumnos se encuentran en este proceso, lo cual es positivo, pues se evidencia que el juego didáctico requiere el mayor esfuerzo del estudiante para que alcance el éxito.

El 47% de los alumnos analiza atentamente la actividad propuesta, lo que refleja la puesta en práctica de sus habilidades cognitivas y de las funciones superiores del pensamiento, a fin de llegar a cumplir una meta individual o colectiva., es decir, ganar el juego y a través de este proceso adquirir nuevos conocimientos y habilidades.

En el 47% de los estudiantes se observa que el juego ayuda a reforzar los conocimientos y en el 43% de los participantes se evidencia que esta habilidad está en proceso, por lo que se respalda que a través de los juegos se contribuye al aprendizaje.

Al finalizar la investigación el 90% de los estudiantes se muestran satisfechos por las actividades cumplidas, lo cual es positivo para la investigación pues se respalda que el juego didáctico produce una mayor satisfacción al estudiante, mejorando las condiciones internas y externas del estudiante para que pueda aprender.

## **12. IMPACTO SOCIAL Y EDUCATIVO**

La investigación ha generado un impacto de tipo social y educativo. A nivel social el impacto radica en la búsqueda de nuevas actividades que permitan mejorar la calidad educativa, creando nuevos espacios para la participación, la reflexión, la formación en valores, es decir, la educación integral que anhela la sociedad.

El impacto educativo se fundamenta en la identificación concreta que se ha realizado acerca de los beneficios de las actividades lúdicas, lo que ha llevado a determinar que las mismas son un instrumento pedagógico de gran valor para el proceso de enseñanza-aprendizaje.



### **13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **Conclusiones**

De la presente investigación se ha podido concluir que:

- Las actividades lúdicas representan un valioso aporte potenciador del aprendizaje, puesto que contribuyen a crear un ambiente participativo y placentero para los estudiantes, mejorando la calidad de la motivación, predisposición y atención del estudiante al proceso de enseñanza-aprendizaje, para de esta manera fortalecer la educación.
- Los padres de familia consideran importante el aporte de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues los estudiantes demuestran reacciones positivas frente a la utilización de juegos, sin embargo, es deficiente la realización de juegos entre padres e hijos en el entorno familiar.
- Los docentes y el director reconocen el aporte de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, pues genera una mayor motivación y satisfacción en los estudiantes, sin embargo detallan las limitaciones para su aplicación en el personal docente insuficiente, la falta de espacio y de materiales para la aplicación de estas actividades.
- En los estudiantes se ha observado el incremento de participación, motivación, integración, predisposición y asimilación durante la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual deduce que se alcanzarán mejores resultados educativos al aplicar actividades lúdicas.

## Recomendaciones

Para mejorar la calidad educativa en la institución se recomienda que:

- Se debe socializar las actividades lúdicas como herramientas innovadoras para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, como las campañas de información, los programas de capacitación docente y la gestión de los materiales didácticos necesarios, a fin de que se puedan incluir de forma activa las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiantado.
- Se debe aprovechar la predisposición de los padres de familia, para informarlos acerca de las diferentes actividades lúdicas y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, a fin de incentivar a su utilización en el entorno familiar, para de esta manera contribuir a fortalecer el proceso de enseñanza –aprendizaje de los estudiantes.
- Es necesario mejorar la dotación de implementos y materiales en la institución educativa, así como exigir el incremento de la planta docente, para que cada docente pueda desarrollar de forma adecuada el acto educativo en su nivel de enseñanza específico, con esto se fortalece además el aprendizaje individualizado, la atención a las necesidades educativas de cada alumno de acuerdo a sus características cognitivas específicas.
- Se recomienda incluir estrategias metodológicas basadas en la lúdica, como juegos individuales, de competencia, grupales, ginkanas del saber, juegos de operaciones, entre otros para potenciar el aprendizaje de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico en cada área del saber.

## 14. BIBLIOGRAFIA

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.

Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Compilación de José Luis Linaza.

Carrillo, M. (2014). Teoría de las inteligencias multiples en la enseñanza de las lenguas. Contextos Educativos, pp. 79-89.

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.

Diaz, A. (2003). Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas enEducación Física. España: Editorial Gymnos.

Díaz, E. (2012). Estilos de aprendizaje. Eídos, 1-96.

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.

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

Gardner, H. (1993). Estructuras de la Mente. Nueva York: Basic Books.

Infante, G. (julio-diciembre de 2007). Enseñar y aprender: un proceso fundamentalmente dialógico de transformación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, vol. 3(núm. 2), pp. 29-40.

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.

Meneses, G. (2007). El proceso de enseñanza- aprendizaje: El acto Didáctico. *Interacción y Aprendizaje en la Universidad*, 31-68.

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.

Mite, D. (2013). *La disortografía y la lecto escritura de los estudiantes de sèptimo grado de la escuela de educación bàsica Benito Juárez de la parroquia Tumbaco, del canton Quito, provincia de Pichincha*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

Moreira, M. (1997). *Aprendizaje Significativo*. Moreira: Instituto de Física.

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

Raya, E. (Marzo de 2010). Factores que Intervienen en el Aprendizaje. *Temas para la Educación(Nº 7)*, 1-6.

Reyes, T., & Arrieta, B. (septiembre-diciembre de 2014). Influencia de las actividades lúdicas grupales en la calidad de la lectura y en las relaciones personales. *Telos*, vol. 16(núm. 3), pp. 388-399.

Riva, A. (2009). "Cómo estimular el aprendizaje". Barcelona, España: Editorial Océano.

Rodríguez, N. (2014). Fundamentos del proceso educativo enseñanza, aprendizaje y evaluación a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, vol. 17(núm. 2), pp. 75-93.

Romera, E., Ortega, R., & Monks, C. (Junio de 2008). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, vol. 8(núm. 2), pp. 193-202.

Salazar, C. (2000). Juegos: Tipos y Características. *Revista Educación*, pp. 165-174.

Sanuy, C. (1998). Enseñar a jugar. España: Marsiega.

Wronsky, H. (1970). La definición de Sessions sobre "razonamiento musical lógico. Nueva York: Norton.

## 15. ANEXOS

### ANEXO 1

#### CURRICULUM VITAE



#### DATOS PERSONALES

**APELLIDOS:** CAÑIZARES VASCONEZ  
**NOMBRES:** LORENA ARACELY  
**LUGAR Y FECHA DE NACIMIENTO:** QUITO, 14 DE AGOSTO DE 1981  
**ESTADO CIVIL:** CASADA  
**CEDULA DE CIUDADANÍA:** 050276226-3  
**DIRECCIÓN DOMICILIARIA:** LAS BETHLEMITAS  
**TELÉFONO CONVENCIONAL:** 032-818-787  
**TELÉFONO CELULAR:** 0989877554  
**EMAIL INSTITUCIONAL:** lorena.canizares@utc.edu.ec

#### ANTECEDENTES ACADÉMICOS

##### **NIVEL TITULOS OBTENIDOS**

**TERCER** LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION EDUCACION PARVULARIA

**CUARTO** MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION EDUCACION PARVULARIA

#### EXPERIENCIA LABORAL

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS  
**ÁREA DEL CONOCIMIENTO:** EDUCACIÓN

## ANEXO 2

# HOJA DE VIDA

SONIA CARMITA MARTINEZ TOAQUIZA



[Sonia.carmita@hotmail.com](mailto:Sonia.carmita@hotmail.com)

SAQUISILÍ – COTOPAXI  
BARRIO MARISCAL SUCRE

CELULAR: 0969574582

### INFORMACIÓN GENERAL

Fecha de nacimiento:	02 de diciembre de 1982
No. Cedula de identidad:	050265458-5
Edad:	35 años
Nacionalidad	ecuatoriana
Celular:	0969574582
Teléfono:	032722680

### ESTUDIOS REALIZADOS

SUPERIOR: “Belisario Quevedo”	Instituto Superior de Pedagogía
Título obtenido	Profesora de Educación Primaria.
SECUNDARIA:	Colegio” Nacional Saquisilí”
Título Obtenido	
Especialización:	Químico Biólogo
PRIMARIA:	Escuela “República de Colombia”

## ANEXO 3

# HOJA DE VIDA

## 1. DATOS PERSONALES:

- 1.1. **APELLIDOS :** Comina Chacha  
1.2. **NOMBRES:** Nestor Orlando  
1.3. **FECHA DE NACIMIENTO:** 10-04-1987  
1.4. **PARROQUIA – PROVINCIA:** Cotopaxi-La Matriz  
1.5. **CÉDULA DE IDENTIDAD:** 0503262776  
1.6. **NACIONALIDAD:** Ecuatoriana  
1.7. **ESTADO CIVIL:** Soltero  
1.8. **DIRECCIÓN DOMICILIARIA:** Pujilí- Chimbacalle  
1.9. **TELEF. CONVENCIONAL** 02 325-059  
1.10. **TELÉF. CELULAR:** 09 88960478  
1.11. **E-MAIL:** orlandocomina1987@hotmail.com



## 2. FORMACIÓN ACADÉMICA

TÍTULO OBTENIDO	ESPECIALIZACIÓN	NOMBRE INSTITUCIÓN	FECHA
Profesor de Educación Primaria.	Educación Primaria.	ISPED: Belisario Quevedo.	16/06/2010
Bachiller en ciencias sociales	Estudios Sociales	Colegio Nacional Provincia de Cotopaxi	19/08/2004

## 3. EXPERIENCIA LABORAL

INSTITUCIÓN O EMPRESA	TIEMPO	CARGO
Escuela Fiscal Garcilazo de la Vega	3 años	Docente
Escuela Fiscal Antonio Millingalli Ayala	1 años	Docente
Unidad Educativa Padre Alberto Semanate	1 año	Docente
Escuela de EGB Ernesto Mora Ruiz	1 año	Docente

## 4. CAPACITACIÓN

N°	CURSO DE	INSTITUCIÓN	N° HORAS
1	Seminario de Educadores para la escuela del siglo XXI	Ministerio de Educación	30
2	Didáctica de matemáticas	Ministerio de Educación	40





Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

## ANEXO 4

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**Facultad de Ciencias Humanas y Educación**

**Carrera de Licenciatura en Educación Básica**

**ENTREVISTA A LAS AUTORIDADES DE LA ESCUELA CBOP.**

**“FAUSTO ESPINOZA PINTO”**

**Objetivo:** Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje mediante la fundamentación de las actividades lúdicas para que los conocimientos sean significativos y duraderos en los estudiantes de educación básica elemental.

### GUÍA DE PREGUNTAS

1. De acuerdo a su opinión ¿Las actividades lúdicas mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje? Argumente.

-----  
-----

2. En la institución ¿Se han solicitado capacitaciones para los docentes con respecto a las actividades lúdicas? ¿Por qué?

-----  
-----

3. Según su percepción ¿Cuáles son las principales dificultades para la utilización de actividades lúdicas en los niveles de educación básica elemental? Argumente.

-----  
-----

4. ¿Los docentes de la institución tienen el conocimiento necesario para desarrollar actividades lúdicas?

-----  
-----

5. ¿Qué estrategias educativas utilizan principalmente los docentes de educación básica elemental?

-----  
-----

Gracias por su colaboración



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

## ANEXO 5

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**Facultad de Ciencias Humanas y Educación**

**Carrera de Licenciatura en Educación Básica**

**Entrevista aplicada a docentes de la Escuela Cbop. “Fausto Espinoza Pinto”**

**Objetivo:** Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje mediante la fundamentación de las actividades lúdicas para que los conocimientos sean significativos y duraderos en los estudiantes de educación básica elemental.

**Pregunta 1.- ¿Cómo se pueden obtener mejores resultados educativos aplicando estrategias lúdicas?**

.....  
.....

**Pregunta 2.- ¿Qué estrategias utiliza usted principalmente para dar clases?**

.....  
.....

**Pregunta 3.- ¿Considera fácil motivar y captar la atención del estudiante en la clase cómo lo realiza usted?**

.....  
.....

**Pregunta 4.- ¿Cómo evidencia usted el nivel de aprendizaje que han alcanzado los estudiantes?**

.....  
.....

**Pregunta 5.- ¿Cuáles son las principales dificultades para el aprendizaje que presentan los estudiantes?**

.....  
.....

**Pregunta 6.- ¿Qué tipo de reacciones tienen los niños frente a la utilización de juegos didácticos?**

.....  
.....

**Pregunta 7.- ¿Qué tipos de juegos didácticos aplicación en las diferentes áreas del saber?**

.....  
.....

**Pregunta 8.- ¿Qué estrategias recomendaría para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje?**

.....  
.....



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

## ANEXO 6

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**Facultad de Ciencias Humanas y Educación**

**Carrera de Licenciatura en Educación Básica**

Encuesta dirigida a los padres de familia de los niveles de educación básica elemental de la Escuela Cbop. "Fausto Espinoza Pinto"

### **Objetivo:**

Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje mediante la fundamentación de las actividades lúdicas para que los conocimientos sean significativos y duraderos en los estudiantes de educación básica elemental.

### **Instrucciones:**

Lea atentamente y seleccione solamente una opción en cada pregunta.

**Pregunta 1.- ¿Su hijo/a demuestra interés por participar en juegos colectivos?**

Mucho ( )

Poco ( )

Nada ( )

**Pregunta 2.- ¿A su hijo/a le gusta participar en juegos de competición?**

Mucho ( )

Poco ( )

Nada ( )

**Pregunta 3.- ¿Con qué frecuencia juega usted con sus hijos en casa?**

Siempre ( )

A veces ( )

Nunca ( )

**Pregunta 4.- ¿Su hijo/a prefiere?**

Jugar con otros niños ( )

Ver Televisión ( )

Jugar con videojuegos ( )

**Pregunta 5.- ¿Conoce usted algún juego didáctico que pueda utilizar en casa para reforzar el conocimiento de su hijo/a?**

Si ( )

No ( )

**Pregunta 6.- ¿Cómo considera el nivel de aprendizaje de su hijo?**

Excelente ( )

Satisfactorio ( )

Regular ( )

Malo ( )

**Pregunta 7.- ¿Cree usted que con la utilización de juegos didácticos se puede mejorar el aprendizaje?**

Si ( )

No ( )

**Pregunta 8.- ¿Le han solicitado en alguna ocasión materiales para el desarrollo de juegos didácticos?**

Siempre ( )

A veces ( )

Nunca ( )

**Pregunta 9.- ¿Cree usted importante que se incluyan juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

Si ( )

No ( )

**Pregunta 10.- ¿Le gustaría conocer algunos juegos didácticos?**

Si ( )

No ( )

Muchas gracias por su colaboración.



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

## ANEXO 7

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

Carrera de Licenciatura En Educación Básica



Licenciatura  
Parvularia

Ficha de Observación aplicada estudiantes de los niveles de educación básica elemental de la escuela Cbop. “Fausto Espinoza Pinto”

Ficha de Observación																																		
<b>Actividad:</b> La gincana del saber																																		
<b>Formación:</b> Aula o patio																																		
<b>Materiales:</b> 4 mesas, tarjetas de retos relacionadas al área de matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y lenguaje																																		
<b>Objetivo:</b> Objetivo: Mejorar el proceso enseñanza aprendizaje mediante la fundamentación de las actividades lúdicas para que los conocimientos sean significativos y duraderos en los estudiantes de educación básica elemental.																																		
N°	Nómina			Indicadores de logro																														
	Segundo “A”			1. Se integra con facilidad a un grupo	2. Se muestra motivado para participar	3. Demuestra habilidades en matemáticas	4. Demuestra habilidades en ciencias naturales	5. Demuestra habilidades en ciencias social	6. Demuestra habilidades en lenguaje	7. Se esfuerza para cumplir la tarea en cada estación	8. Analiza atentamente la actividad propuesta	9. Refuerza sus conocimientos	10. Al finalizar se muestra satisfecho																					
				L	P	N	L	P	N	L	P	N	L	P	N	L	P	N	L	P	N	L	P	N	L	P	N	L	P	N				
1																																		
2																																		
3																																		
4																																		
5																																		

Marcadores: L= Logrado; P= En Proceso; N= No logrado