



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMIPRESENCIAL

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Semipresencial Educación Básica

TEMA:

**“LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE
DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE
SUIZA”, PARROQUIA EL TRIUNFO, DEL CANTÓN PATATE,
PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.**

AUTORA: Judith Susana Carrasco Melo

TUTORA Lic. Carmen Vaca Vaca

AMBATO – ECUADOR

2011

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Lic. Carmen Vaca Vaca Portadora de la cedula de Identidad N.- 180338142-3. En mi calidad tutora del trabajo de graduación sobre el tema: **“LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE SUIZA”, PARROQUIA EL TRIUNFO, DEL CANTON PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**. Desarrollado por la estudiante Judith Susana Carrasco Melo egresada de la carrera de Ciencias Humanas y de la Educación, considerando y que debido que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora asignada por el H. Consejo Directivo.

TUTORA

Lic. Carmen Vaca Vaca

AUTORÍA DE LA TESIS

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quién basada, en los estudios realizados durante la carrera; a demás de la revisión bibliográfica y de campo, se ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son exclusiva responsabilidad de su autora.

Judith Susana Carrasco Melo

C. I. 180236305-9

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR

Sedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE SUIZA”, PARROQUIA EL TRIUNFO, DEL CANTÓN PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice confines de lucro.

Fecha 26 de marzo del 2012.

Judith Susana Carrasco Melo

C.C: 180236305-9

Autora.

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACION:**

La comisión de estudios y calificación del informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema. **“LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BASICA DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE SUIZA”, PARROQUIA EL TRIUNFO, DEL CANTON PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**. Presentado por la señora Judith Susana Carrasco Melo egresada de la Carrera de la promoción Septiembre 2011 Enero 2012 una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación de..... en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

LA COMISIÓN

Msc. Oscar Abril
MIEMBRO

Psi. Ind. Santiago Ortuño
MIEMBRO

DEDICATORIA

Esta dedicada a mi esposo por el apoyo constante y el sacrificio realizado, para culminar mis metas en el ámbito estudiantil.

A mi hija que siempre me brindó su cariño y apoyo para seguir adelante en los días difíciles

Judith

AGRADECIMIENTO

Con satisfacción y humildad, mi reconocimiento a todas las personas que de una u otra manera brindaron su apoyo para que el presente trabajo académica haya concluido con éxito.

A la Lic. Carmita Vaca Vaca tutora del presente trabajo de investigación quién participó con sus sugerencias, enseñanzas y tiempo en el desarrollo y culminación del mismo.

Judith

ÍNDICE

Portada.....	i
Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación.....	ii
Autoría de la tesis.....	iii
Cesión de derechos del Autor	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación..	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice General.....	viii
Índice de tablas.....	xi
Índice de cuadros.....	xii
Resumen Ejecutivo.....	xiii
Introducción	1

CAPITULO I

EL problema de investigación.....	3
1.1 Tema de Investigación.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis Crítico.....	5
1.2.3 Prognosis.....	7
1.2.4 Formulación del Problema.....	7
1.2.5 Preguntas Directrices.....	8
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	8
1.3 Justificación.....	8
1.4 Objetivos.....	9
1.4.1 Objetivo General.....	9
1.4.2 Objetivos Específicos.....	9

CAPITULO II

2. Marco Teórico.....	10
2.1 Antecedentes investigativos.....	10
2.-2 Fundamentación Filosófica.....	11
2.4 Categorías Fundamentales.....	13
2.5 Hipótesis.....	22
2.6 Señalamiento de las Variables.....	22

CAPITULO III

3. Metodología.....	23
3.1 Modalidad de la investigación.....	23
3.2 Nivel o tipo de investigación.....	23
3.3 Población y Muestra.....	24
3.4 Operalización de las Variables.....	25
3.4.1 Variable independiente: La actividad lúdica.....	25
3.4.2 Variable Dependiente: Aprendizaje.....	26
3.5 Plan de Recolección de Información.....	27
3.6 Plan de procesamiento y análisis de información.....	27

CAPITULO IV

Análisis e interpretación de resultados.....	28
4.1 Encuesta dirigida a los Estudiantes.....	28
4.2.- Encuesta dirigida a los docentes y autoridad.....	35
4.3.- Verificación de la hipótesis.....	40
4.3.1.- Planeamiento de la hipótesis.....	40

CAPITULO V

5. Conclusiones y Recomendaciones.....	43
5.1 Conclusiones.....	43
5.2 Recomendaciones.....	43

CAPITULO VI

Propuesta.....	45
6.1 Datos Informativos.....	45
6.1.1 Título de la propuesta.....	45
6.1.2 Institución Ejecutora.....	45

6.1.3	Beneficiarios.....	45
6.1.4	Cobertura Geográfica.....	45
6.1.5	Tiempo Estimado Para la Ejecución de la Propuesta.....	46
6.1.6	Equipo Responsable.....	46
6.1.7	Costo Estimado.....	46
6.2	Antecedentes de la propuesta.....	47
6.3	Justificación.....	47
6.4	Objetivos.....	48
6.5	Análisis de Factibilidad.....	48
6.6	Fundamentación Teórica.....	49
6.6.1	Actividad lúdica.....	49
6.6.2	Fases de los juegos didácticos.....	50
6.7	Desarrollo de la propuesta.....	51
6.8	Metodología.....	73
6.9.	Administración.....	76
6.9.1	Responsables.....	76
6.9.2	Recursos humanos.....	76
6.9.3	Recursos materiales.....	76
6.10	Previsión de la Evaluación.....	77
	Anexos.....	78
7.-	Cronograma.....	86

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1. Población y Muestra.....	24
TABLA N° 2. Variable Independiente.....	25
TABLA N° 3. Variable Dependiente.....	26
TABLA N° 4. Plan de Recolección de Información.....	27
TABLA N° 5. Pregunta 1. Encuesta a los estudiantes.....	28
TABLA N° 6. Pregunta 2. Encuesta a los estudiantes.....	29
TABLA N° 7. Pregunta 3. Encuesta a los estudiantes.....	30
TABLA N° 8. Pregunta 4. Encuesta a los estudiantes.....	31
TABLA N° 9. Pregunta 5. Encuesta a los estudiantes.....	32
TABLA N° 10. Pregunta 6. Encuesta a los estudiantes.....	33
TABLA N° 11. Pregunta 7. Encuesta a los estudiantes.....	34
TABLA N° 12. Pregunta 1 Docentes y Autoridad.....	35
TABLA N° 13. Pregunta 2. Docentes y Autoridad.....	36
TABLA N° 14. Pregunta 3. Docentes y Autoridad.....	37
TABLA N° 15. Pregunta 4. Docentes y Autoridad.....	38
TABLA N° 16. Pregunta 5. Docentes y Autoridad.....	39
TABLA N° 17. Verificación de Hipótesis Estudiantes.....	41
TABLA N° 18. Verificación de Hipótesis Maestros.....	42

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1. Árbol de Problemas.....	5
GRÁFICO 2. Categorías Fundamentales.....	13
GRÁFICO 3. Pregunta 1. Encuesta a los estudiantes.....	28
GRÁFICO 4. Pregunta 2. Encuesta a los estudiantes.....	29
GRÁFICO 5. Pregunta 3. Encuesta a los estudiantes.....	30
GRÁFICO 6. Pregunta 4. Encuesta a los estudiantes.....	31
GRÁFICO 7. Pregunta 5. Encuesta a los estudiantes.....	32
GRÁFICO 8. Pregunta 6. Encuesta a los estudiantes.....	33
GRÁFICO 9. Pregunta 7. Encuesta a los estudiantes.....	34
GRÁFICO 10. Pregunta 1. Encuesta a los Docentes y Autoridades.....	35
GRÁFICO 11. Pregunta 2. Encuesta a los Docentes y Autoridades.....	36
GRÁFICO 12. Pregunta 3. Encuesta a los Docentes y Autoridades.....	37
GRÁFICO 13. Pregunta 4. Encuesta a los Docentes y Autoridades.....	38
GRÁFICO 14. Pregunta 5. Encuesta a los Docentes y Autoridades.....	39
GRÁFICO 15.	53
GRÁFICO 16.	54
GRÁFICO 17.	55
GRÁFICO 18.	56
GRÁFICO 19.	57
GRÁFICO 20.....	58
GRÁFICO 21 Y 22.	59
GRÁFICO 23.	61
GRÁFICO 24.	62
GRÁFICO 25.	63
GRÁFICO 26.	66

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDYCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMIPRESENCIAL

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BASICA DE LA ESCUELA REPÚBLICA DE SUIZA, PARROQUIA EL TRIUNFO, DEL CANTON PATATE.”

AUTORA: Judith Susana Carrasco Melo

TUTORA LIC. Carmen Vaca Vaca

Resumen: El presente trabajo de investigación permitirá determinar la incidencia de la actividad lúdica en el aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la Escuela República de Suiza, de la Parroquia el Triunfo, Cantón Patate, Provincia del Tungurahua.

Además se basa en la recolección e interpretación de información a través de la encuesta y la observación, con la finalidad de determinar causa y solución factible en el área estudiantil.

Por otra parte busca determinar como la actividad lúdica ayuda en el aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica, ya que el proceso educativo es de vital importancia para que la familia pueda tomar decisiones basándose en la realidad.

Por lo mismo se propone la implementación de proyectos que permitan la aplicación de actividades que generen mayor concentración, entusiasmo, conocimiento entre otras. Con esto se podrá lograr tener excelentes estudiantes que en un futuro serán profesionales de éxito que ayuden al desarrollo social, económico y cultural del país.

PALABRAS CLAVES: Lúdica, Capacidades, Participación, Aprendizaje, Educación, Técnica, Metodología, Psicología, Rendimiento, Talento.

INTRODUCCIÓN

Las nuevas orientaciones sobre la actividad lúdica es la base fundamental en la formación de los estudiantes, así como también la sociedad de hoy no es la misma de antes donde predominaba el tradicionalismo y el autoritarismo del maestro quienes daban poca importancia a las actividades lúdicas, por ello se busca nuevas formas de educar desarrollar el aprendizaje de los niños.

Preocupados por mejorar la calidad de la educación y porqué el niño adquiriera los conocimientos en forma diferente de acuerdo a sus necesidades, se ha tomado en cuenta que la actividad lúdica bien utilizada resulta ser muy provechoso, educar a través de la actividad lúdica es propia de los niños sobre todo es agradable porque a la vez que lo disfruta ayuda a mejorar el aprendizaje.

El porqué se quiere realizar esta investigación qué objetivos se adquiere alcanzar con la misma, el objetivo principal es mejorar la educación mediante nuevas formas que permitan aprender al niño de una manera agradable divertida dando paso a un aprendizaje y considerar como una buena opción a la actividad lúdica.

Uno de los problemas que afronta la educación actual es el de no poder enfrentar los cambios sociales y culturales, para lo cual se ve en la necesidad de implementar proyectos que permitan el mejoramiento del aprendizaje.

La presente investigación consta de seis capítulos que lo detallamos a continuación:

Capítulo I: Se enfoca en el problema más importante de la empresa y se lo relaciona de la manera macro, meso y micro; a través de la elaboración de un árbol de problemas se determina causas y efectos que rodean al mismo y que servirán para realizar el análisis crítico del trabajo de investigación y especialmente para darle una solución práctica y oportuna.

Capítulo II: En este capítulo se desarrolla el marco teórico a través de antecedentes los cuales se basan en estudios anteriores. Por otra parte se determina la fundamentación filosófica explicando el paradigma con el que se llevará a cabo la investigación; a demás este capítulo es importante ya que engloba todos los aspectos relacionados con las variables de estudio.

Capítulo III: Aquí se desarrolla el marco teórico que se ubican las características de la investigación de campo y documental bibliográfica, también tenemos los tipos de investigación que es de nivel exploratorio y de nivel descriptivo, está la población y muestreo que se hace a los niños de segundo y tercer año, director y maestros, el plan de recolección de información en la que utilizamos la encuesta y la observación.

Capítulo V: Se ve los resultados de la base teórica se elabora las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo VI: Para finalizar en este capítulo se presenta la propuesta de un manual de apoyo para tratar la actividad lúdica y su incidencia en el aprendizaje en el cual tiene Juegos auditivos motores, Juegos Visuales motores, Juegos para la iniciación del lenguaje, Juegos de iniciación a las matemáticas y así de esta manera mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPITULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Tema de Investigación

“LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BASICA DE LA ESCUELA “REPÚBLICA DE SUIZA”, DE LA PARROQUIA EL TRIUNFO, DEL CANTON PATATE, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

La actividad lúdica en el aprendizaje del aula es reconocida alrededor del mundo la cual preocupada principalmente por la educación, y lograr que los niños aprendan de una manera lógica, creativa, dinámica divertida dejando a un lado la educación tradicional, rígida y autoritaria.

Buscando obtener en la actividad lúdica ayuda en el aprendizaje sobre todo porque jugando el niño aprende. La infancia es una de las edades donde el juego es importante para el niño. En los últimos años sea implementado la actividad lúdica en el aprendizaje porque el niño involucra todo en el juego, con todo lo suyo como es su cuerpo, la inteligencia y principalmente el afecto. La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio de la actividad lúdica, la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o redecoración.

En nuestro país también sucede lo mismo preocupados por mejorar la educación. Y buscando actividades que ayuden en el aprendizaje de los niños de las instituciones ecuatorianas, mediante un ambiente agradable y divertido sin ningún tipo de reglas que perjudiquen en el desarrollo del niño.

El Ecuador está en una era de desarrollo en todos los aspectos, como son económicos, sociales, culturales, educativos entre otros. Es así que durante el proceso de mejoras se ha podido determinar que el principal factor para un óptimo resultado en el proceso enseñanza- aprendizaje es la actividad lúdica ya que la misma permite el desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. Dicho concepto se refiere a la necesidad de comunicarse, de sentir, expresarse y producir, además son una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Es así como a través de dicha actividad los individuos adquieren destrezas, habilidades, prácticas, incorporando contenidos informativos y adoptando nuevas estrategias de conocimiento y acción, es como se relaciona el presente análisis sobre el proceso de aprendizaje por medio del juego, sin perder de vista que este proceso tiene una raíz biológica que se ve reflejada en la conducta de todo individuo, al poner en práctica con los niños.

En el cantón Ambato en algunas instituciones de educación inicial han buscado mejorar el aprendizaje, hoy en la actualidad desean implementar en educación primaria cuyo principal objetivo es desarrollar destrezas, capacidades, actitudes valores a demás de adquirir conocimientos significativos a través de la actividad lúdica.

En la provincia de Tungurahua existe un sinnúmero de escuelas que cuentan con educación básica, las mismas que requieren de proyectos que permitan mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Actualmente un factor fundamental para que los estudiantes de dichas instituciones capten adecuadamente los conocimientos es

la implementación de actividades motrices, emocionales, educativas, entre otras. Por ello sus representantes institucionales consideran importante determinar e implementar proyectos que contengan actividades lúdicas que eliminen debilidades e incrementen fortalezas en el campo académico. Para ello es importante un estudio minucioso de capacidades, destrezas, competencias de los estudiantes de educación básica para que los métodos, técnicas y estrategias a aplicarse tengan resultados óptimos y que los mismos sean aplicables a todas instituciones educativas.

En el manual de convivencia de la Institución no consta el manejo de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje por esta razón se piensa poner en práctica un proyecto que va en beneficio del desarrollo del pensamiento motriz de los niños de segundo y tercer año de educación general básica.

1.2.2 Análisis Crítico

EFFECTOS

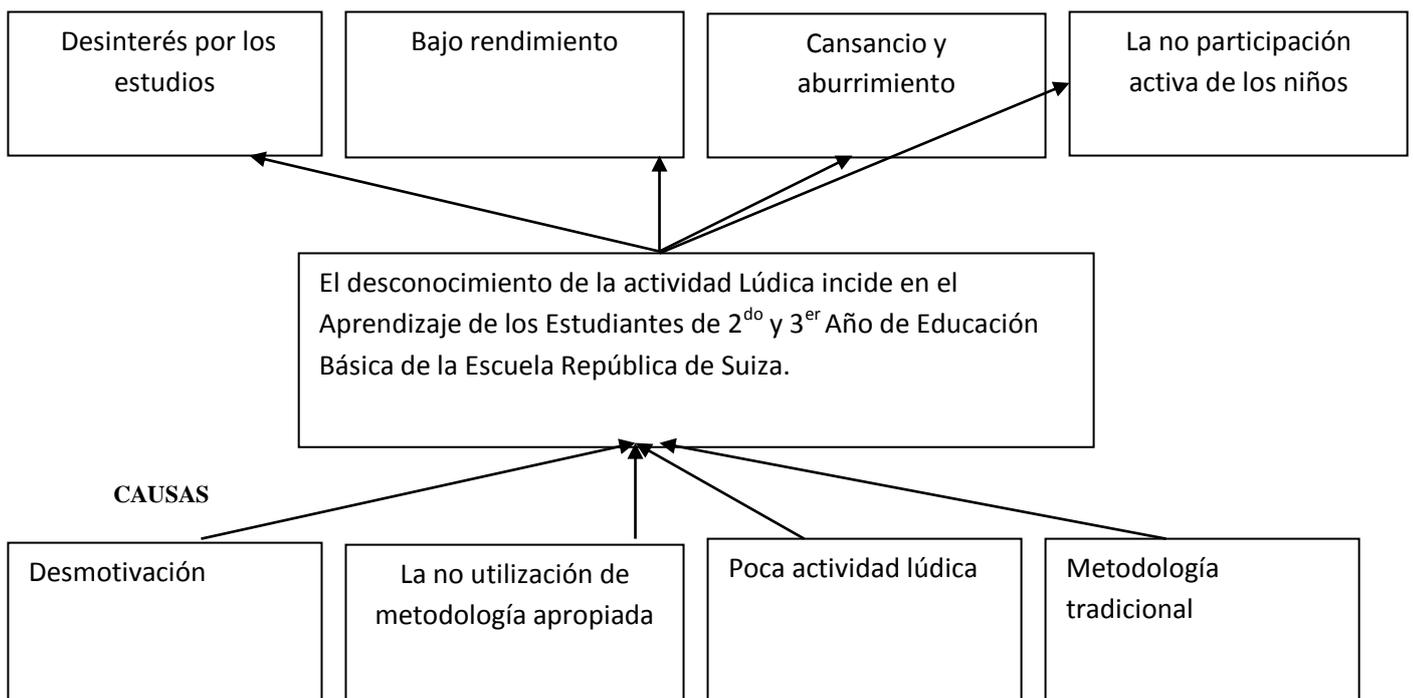


Ilustración 1 Árbol de problemas

La actividad lúdica ayuda a resolver algunos de los problemas de aprendizaje en los estudiantes de 2do y 3er Año de Educación Básica en la Escuela República de Suiza.

Entre las causas que podemos detallar son las siguientes:

La Desmotivación que es evidente especialmente dentro de las clases de las áreas básicas por cuanto no encuentran los estudiantes alternativas válidas para sentirse motivados, ante las nuevas situaciones de aprendizaje por la no utilización de una metodología apropiada por parte de los Docentes que levanten el autoestima e interés por aprender, además se observa la poca actividad lúdica, entendiendo que en la edad de 6 a 7 años se aprende jugando.

Los aprendizajes teóricos deben ser más amenos y prácticos pues resultan monótonos.

Efectos.

Encontramos el desinterés por los estudios se evidencia en el incumplimiento de tareas en clase y en casa, a pesar de la guía de sus padres. Y como consecuencia tenemos el bajo rendimiento que se denota en sus tareas, lecciones o trabajos prácticos.

Si no hay actividad lúdica en el aprendizaje se culmina en el cansancio y aburrimiento de los niños que a veces se duermen en clases, muestran un mal aspecto en su rostro y bostezo constante proponemos una participación activa que cada uno se sienta parte y participe con sus ideas, pensamientos y sobre todo con el disfrute de la actividad lúdica (juegos) que existen en amplia gama para entretener, y aprender con gusto.

En la escuela República de Suiza se ha podido determinar que el problema principal es el proceso – aprendizaje que se da por diferentes razones, una de ellas

es como causa fundamental la inaplicación de la actividad lúdica lo que ocasiona un inadecuado aprendizaje.

Además se estableció que la metodología educativa es tradicional no permite un rendimiento académico eficiente en los niños de segundo y tercer año de educación básica los factores sociales, económicos y culturales no permiten la correcta capacitación y asimilación de conocimientos.

1.2.3 Prognosis

De no aplicar de forma adecuada la actividad lúdica provocará en los niños poco interés por aprender, además los maestros estarían perdiendo la oportunidad de enseñar de una manera creativa y dinámica convirtiendo la clase poco significativa de los niños de la escuela República de Suiza puesto que la actividad lúdica es una dimensión del desarrollo de los individuos siendo parte constitutiva del ser humano, es una manera de sentir, expresar producir, teniendo así como resultados estudiantes con bajo rendimiento, un alto desinterés y futuro fracaso estudiantil, en vista que nos encontramos en un mundo competitivo cada vez más exigente por esta razón la educación ya no debe ser solo una simple pizarra y pupitre sino a que se trascienda y se interactúe en la clase utilizando el juego como estrategia, es un cambio, no el continuismo y la rutina sino al contrario innovar actualizar proyectar hacer más competitivos y trazar un futuro mejor para la educación y el país.

1.2.4 Formulación del Problema

¿Cómo incide la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de segundo y tercer Año de Educación Básica de la Escuela “República de Suiza”?

1.2.5 Preguntas Directrices

¿Qué actividades lúdicas son adecuadas para mejorar el aprendizaje?

¿Cuáles son los beneficios de actividad lúdica en el aprendizaje?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje obtenidos a través de la actividad lúdica?

¿Cree Ud. necesario la implementación de un manual que cuente con actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en la Escuela República de Suiza?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

Delimitación del contenido

Campo: Educativo

Área: Metodología

Aspecto: Actividad Lúdica

Delimitación Espacial

La investigación se realizará con los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica, de la Escuela Fiscal “República de Suiza”, ubicada en la Parroquia el Triunfo del cantón Patate, Provincia del Tungurahua.

Delimitación temporal

La investigación se realizará en el periodo de septiembre 2011 a enero del 2012.

1.3 Justificación

El presente trabajo de investigación es de vital importancia ya que con lleva a un adecuado aprendizaje, los resultados que se obtengan serán de mucha ayuda para resolver la problemática de las instituciones.

La evaluación y determinación permitirán la participación de la familia estudiantil, como son docentes, estudiantes y padres de familia, y a su vez

integrarán a todas las instituciones educativas a dicho ejemplo con ello disminuirá el índice de analfabetismo, se tendrá jóvenes profesionales con éxito. Además permitirá a las escuelas el cumplimiento de metas y objetivos para los cuales fueron creados e implementados. Ayudará a mejorar la calidad de la educación en el país y esto se verá reflejado en un futuro.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

- Investigar la actividad lúdica y su incidencia en el aprendizaje en los niños de segundo y tercer año de educación básica en la escuela “República de Suiza”, Parroquia el Triunfo, Cantón Patate, Provincia del Tungurahua.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Establecer el nivel de aprendizaje obtenidos a través de la actividad lúdica
- Analizar las actividad lúdica para mejorar el aprendizaje
- Proponer una alternativa de solución sobre el uso del manual con actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en la escuela República de Suiza.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

La presente investigación, asume como antecedente las tesis y trabajos que mantienen relación con el presente tema que y sirve de base el diseño de investigación.

En la actualidad hay muchos que se han preocupado por este tema en la Universidad Técnica de Ambato ya existe una investigación sobre el tema, realizado en el año 2000.

Para la Magíster Susana Ponce (2000). “Su investigación se la realizó en forma general viendo la necesidad que se representaba para las instituciones del nivel pre-primario del Cantón Ambato, concluye que el juego ayuda a desarrollar en los niños sus destrezas, habilidades y capacidades para su formación integral”.

Por lo que recomienda mejorar la educación y dejar a un lado las técnicas que causaban poco interés en los niños, se presenta las siguientes conclusiones que los docentes no utilizan la actividad lúdica para incentivar el desarrollo cognitivo destrezas, además menciona que los niños no tienen la facilidad de comunicarse por lo que sugiere que se utilice la actividad lúdica para mejorar su forma de ser consolidar el carácter se estimula el poder creador de los aprendizajes..

Para Yugcha Juana Rocio (2009),” De igual forma existe otra investigación sobre el juego como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños del Primer Año del Jardín de Infantes Irene Caicedo del Cantón en el que concluye que los niños poseen poco desarrollo de destrezas y habilidades motrices debido a que los maestros no han contribuido con la aplicación de la actividad

lúdica en el aprendizaje. Por lo que recomienda que es necesario la capacitación de los maestros y buscar los mejores juegos para contribuir con el aprendizaje de los niños”.

Así mismo existe otra investigación realizada por Orellana Galarza Olga Margoth (2007), “Concluye que: A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas las maestras no ponen en práctica el juego por esta razón el aprendizaje es limitado en los niños y niñas su expresión creativa y corporal”.

De acuerdo a la siguiente investigación se puede concluir que el problema a estudiar lo tienen muchas instituciones de educación del país convirtiéndose en un estadio importante para el aporte de la enseñanza aprendizaje de muchos niños y niñas de los planteles de educación primaria del Ecuador. Como ha concluido en la mencionada investigación que ha que tener en cuenta la falta de capacitación de los docentes en tan valiosa herramienta para logra que los niños aprendan divirtiéndose.

2.-2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

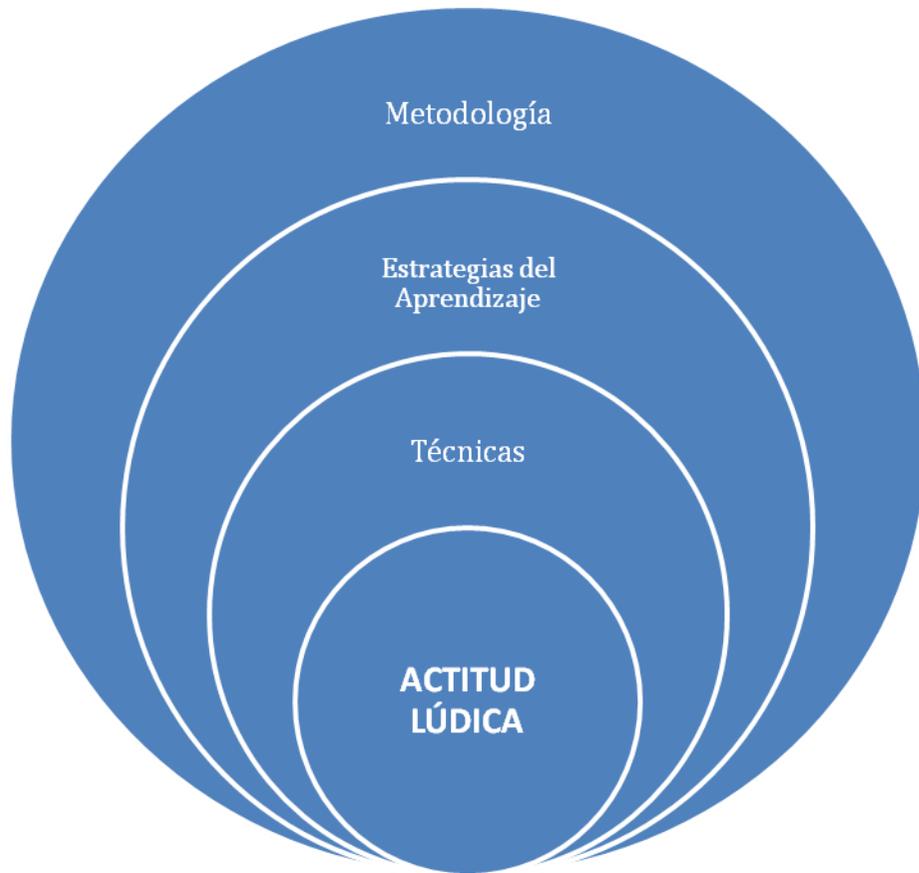
Fundamentación Epistemológica

Para la elaboración del presente proyecto de investigación se utiliza el paradigma Crítico – Propositivo; crítico porque analizará la realidad socio educativa y propositiva porque busca plantear alguna solución al problema investigativo. Aborda su estudio y viene una imperiosa necesidad, para lo cual el juego infantil ésta entrelazada en la educación y el aprendizaje. El reto existe y consientes de este hecho lo hemos aceptado con la intencionalidad expresa de influir y lograr el cambio. Por lo que la actividad lúdica, es el eje fundamental en proceso de aprendizaje del niño.

Fundamentación Axiológica

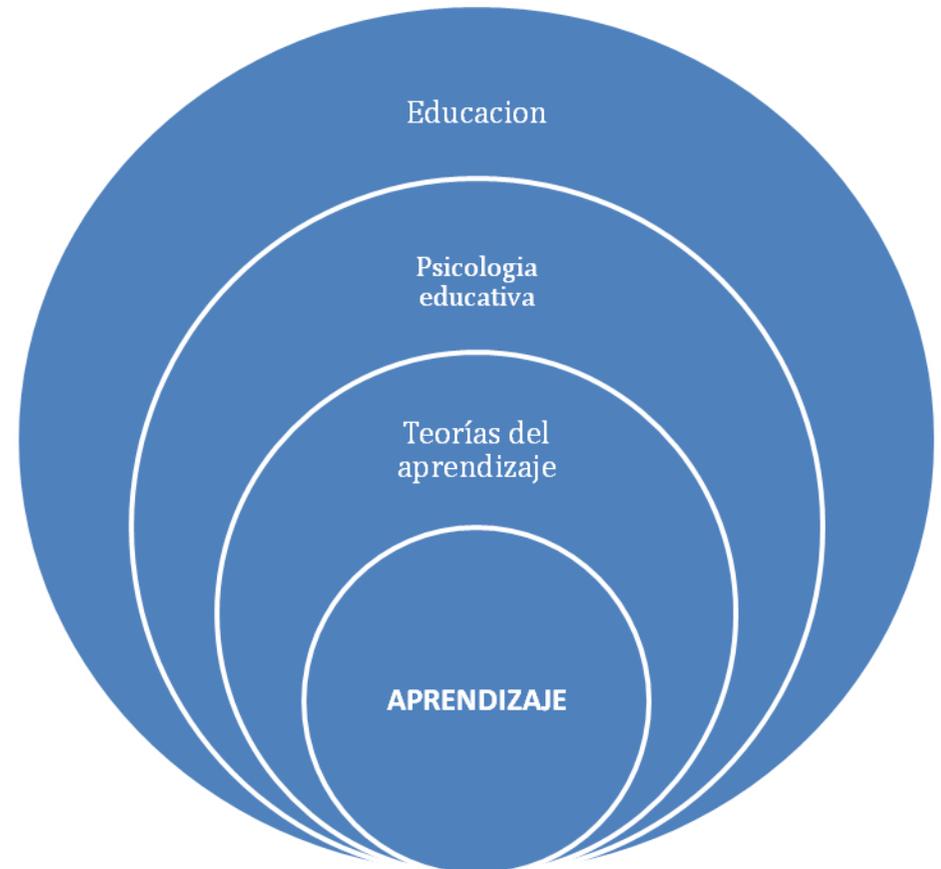
Es necesario y urgente solucionar este problema, día a día se puede palpar las consecuencias de no tener un aprendizaje significativo en los niños, el bajo nivel escolar desde escuela es evidente a la hora de evaluar los conocimientos en la secundaria. El Ecuador se ubica en lugares secundarios dentro de la calidad de la educación y la pérdida de valores tanto morales como éticos, lo que hace necesario ver desde donde nace el problema y a la vez porque se produce este, analizado esto, se encontrará varios motivos dentro de los cuales seguro se encuentra la actividad lúdica, y si este se da desde los primeros años de educación como el caso de la presente investigación, conlleva a una serie de consecuencias o efectos, que por cierto pueden ser fatales para los niños, por lo que hace necesario la presente investigación.

2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES



VARIABLE INDEPENDIENTE

Ilustración 2 categorías fundamentales



VARIABLE DEPENDIENTE

Elaborado por: CARRASCO, Judith (2011)

VARIABLE INDEPENDIENTE

METODOLOGÍA

Según (2007). Es una palabra compuesta por tres vocablos griegos: meta (“más allá”), odós (“camino”) y logo (“estudio”): El concepto hace referencia a los métodos del aprendizaje que permiten lograr ciertos objetivos en una. Mitología también puede ser aplicada al arte, cuando se efectúa una observación rigurosa. Por lo tanto, la metodología es el conjunto de métodos que rigen una investigación científica.

Según Klaplan (2008), Es entender a la metodología como conjunto de técnicas o procedimientos específicos que se emplean en una ciencia; que entenderla como descripción, explicación y justificación de los métodos en general.

Conjunto de métodos que se siguen en una que se siguen en una investigación científica". (Becerra, 1997)

"Es la ciencia del" Es la ciencia del método ".método".

Una metodología es el conjunto de métodos por los cuales se regirá una investigación científica por ejemplo, en tanto, para aclarar mejor el concepto, vale aclarar que un método es el procedimiento que se llevará a cabo en orden a la consecución de determinados objetivos.

Una metodología es aquella guía que se sigue a fin realizar las acciones propias de una investigación. En términos más sencillos se trata de la guía que nos va indicando qué hacer y cómo actuar cuando se quiere obtener algún tipo de investigación. Es posible definir una metodología como aquel enfoque que permite observar un problema de una forma total, sistemática, disciplinada y con cierta disciplina.

ESTRATÉGIA DEL APRENDIZAJE

Moya R. Gonzalo (1988), Las estrategias del aprendizaje conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje. Estas estrategias se van desde las simples habilidades de estudio, hasta los procesos del pensamiento complejo como usar las analogías para relacionar el conocimiento.

Lourdes Flor (1915); Son competencias complejas, formadas por estrategias simples. Una estrategia esta formada por competencias organizadas y utilizadas con la finalidad de realizar una tarea que tiene un propósito definido.

Para lucia Proaño (1714), Es un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento del aprendizaje.

Conjunto de procedimientos o procesos mentales empleados por un individuo en una situación en particular de aprendizaje para facilitar la adquisición de conocimientos (Wenstein, 1999).

Conjunto de procesos o pasos que pueden facilitar la adquisición, almacenaje y utilización de la información (Dumaerau, 1997).

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

TÉCNICA

Oscar R. Cinacchi (1997), Una técnica es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos, que tiene como objetivo obtener un resultado determinado,

ya sea en el campo de la ciencia de la tecnología, del arte de la educación o en cualquier otra actividad.

Por otra parte Javier R. Cinacchi (1996), Técnica es un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado.

Una técnica puede ser aplicada en cualquier ámbito humano: ciencia, arte, educación etc. Aunque no es privativa del hombre, sus técnicas suelen ser más complejas que la de los animales, que solo corresponden a su necesidad de convivencia.

La especialista Lidia Jiménez (1988), Su pone el razonamiento inductivo y analógico de que en situaciones similares una misma conducta o procedimiento produce el mismo efecto, cuando este es satisfactorio. Es por lo tanto el ordenamiento de la conducta o determinadas formas de actuar u usar herramientas como medio para alcanzar un fin determinado.

La técnica es indispensable en el proceso de la investigación científica, ya que integra la estructura por medio de la cual se organiza la investigación.

La técnica se refiere a los procedimientos y recursos que se emplean para lograr un resultado específico. Las técnicas tienen el objetivo de satisfacer necesidades y requieren, de quien las aplica. Cualquier actividad que es realizada en la vida diaria sigue un método o procedimiento es decir una técnica.

ACTIVIDAD LÚDICA

Para Wallon (1979), La actividad Lúdica es un juego ameno que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y efectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido creativo se transforma en una experiencia feliz.

Para Freud (1905), El juego infantil es una manifestación del mundo interno del sujeto, de los conflictos que lo atraviesan y que le dan un significado propio en cada niño. Dice: “Se ve que los niños repiten en sus juegos todo aquello que en la vida les a causado una intensa impresión y que de este modo procuran una salida a energía de la misma, asiéndose, por decirlo así, dueños de la situación.

Winnicott (1952), Dice que el juego es un espacio privilegiado que tiene un lugar y un tiempo, que sigue una serie de secuencias vinculadas con el proceso de desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas.

La actividad lúdica es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la auto confianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

La actividad lúdica es una actividad placentera en sí misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensoriomotriz, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño (Palomo del Blanco, 1995)

VARIABLE DEPENDIENTE

EDUCACIÓN

Para Platón (1988), La educación es un proceso que permite al hombre tomar conciencia de la existencia de otra realidad, más plena, a la que está llamado, de la que procede y hacia la que se dirige.

Jean Piaget (1994), Es forjar individuos capaces de autonomía intelectual y moral; que respeten esta autonomía en el prójimo, en virtud precisamente de la regla de la reciprocidad.

En este tipo de educación hay dos puntos, afrontados de una manera fundamentalmente contraria con respecto a la educación tradicional; de hecho estos son los puntos básicos en que se apoya Piaget éticamente para proponer la educación de forma activa; estos son la educación intelectual y la educación moral.

Para Paul Freire (2004), Indiscutiblemente, La educación ofrecida por una sociedad a los seres humanos que habitan condiciona de manera inexorable el grado de libertad con el que serán capaces de vivir.

Este es un principio en el que tener criterio propio, mirar con sentido crítico la realidad que le rodea y tener una mínima capacidad de elección sobre si lo que le está ocurriendo es bueno o malo para su desarrollo integral.

La **educación** puede definirse como el **proceso de socialización** de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una **concienciación cultural y conductual**, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

La educación es un proceso de socialización y endoculturación de las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, etc.).

Según Sarramona (1989) que las ideas principales que hablan de educación tratan sobre: Que proporciona las metas y ayudas para alcanzar las metas del hombre, partiendo de la aceptación consciente del sujeto.

PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Según Woolfolk, Anita (2010), La psicología educativa es la disciplina que estudia los procesos de enseñanza y aprendizaje; aplica los métodos y las teorías de la psicología, aunque también posee los propios.

Zuluaga Larrabide María Paz (2000), La psicología es la ciencia que estudia el comportamiento humano, es decir, es la ciencia que estudia todas las actividades de los individuos. La Psicología educativa trata de aplicar las teorías de la psicología general.

Según Richard E: Maye (1999), La psicología se puede definir como rama de psicología que trata sobre cómo el entorno y las características del aprendizaje tienen relación con el desarrollo cognitivo que se produce en el estudiante.

La **psicología educativa** (o **psicología educacional**) es el área de la psicología que se dedica al estudio de la enseñanza humana dentro de los centros educativos; comprende, por tanto, el análisis de las formas de aprender y de enseñar, la efectividad de las intervenciones educativas con el objeto de mejorar el proceso, la aplicación de la psicología a esos fines y la aplicación de los principios de la psicología social en aquellas organizaciones cuyo fin es instruir.

La psicología educacional estudia cómo los estudiantes aprenden y se desarrollan, a veces focalizando la atención en subgrupos tales como niños superdotados o aquellos sujetos que padecen de alguna discapacidad específica.

La psicología educativa es una ciencia interdisciplinar que se identifica con dos campos de estudios diferentes, pero interdependientes entre sí. Por un lado, las ciencias psicológicas, y, por otro, las ciencias de la educación.

TEORIAS DEL APRENDIZAJE

Urbina (2003, en [www.](#)) considera que la expresión “teorías del aprendizaje” se refiere a aquellas teorías que intentan explicar cómo aprendemos.

Castañeda (1987, mencionado por Escamilla, 2000) define teoría de aprendizaje como: “un punto de vista sobre lo que significa aprender. Es una explicación racional, coherente, científica y filosóficamente fundamentada acerca de lo que debe entenderse por aprendizaje, las condiciones en que se manifiesta éste y las formas que adopta; esto es, en qué consiste, cómo ocurre y a qué da lugar el aprendizaje”.

Pérez Gómez(1988:13), profundizando más, considera que la mayoría de las teorías del aprendizaje son modelos explicativos que han sido obtenidos en situaciones experimentales, que hacen referencia a aprendizajes de laboratorio, que pueden explicar relativamente el funcionamiento real de los procesos naturales del aprendizaje incidental y del que se hace en el aula.

Dale H. Shunk (1997), La teoría del aprendizaje cognoscitivo. Destaca la idea que buena parte del aprendizaje humano se da el medio social. Al observar a los otros, adquiere conocimientos reglas, habilidades estrategias creencias y actitudes.

Georje S. Morrison (2005), Las estrategias explican como los individuos perciben, piensa, entienden y aprenden es decir piensan en el desarrollo cognitivo del niño.

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido un enorme desarrollo debido a los avances de la psicología.

APRENDIZAJE

Para Carlos Sopo (1368), El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y finalmente, aplicar una información que nos ha sido (enseñada), es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a la exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta.

Según Mcgraw Hill (2000), El aprendizaje es relativamente permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de conocimientos y habilidades a través de la experiencia y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica. Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos y por lo tanto puede ser mediado.

Juan Velasco Alvarado (1997), El aprendizaje es el que nos permite adaptarnos, en periodos relativamente cortos, a los requerimientos de nuestras circunstancias. Por medio del aprendizaje, la información acerca de nuestro medio ambiente llega hasta nuestras mentes y queda disponibles para su uso.

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

Hilgard (1979) define aprendizaje por “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con

fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo (por ejemplo: la fatiga, las drogas, entre otras)”.

Pérez Gómez (1988) lo define como “los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio”.

2.5 HIPÓTESIS

La actividad lúdica incide en el aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la escuela “República de Suiza” de la Parroquia el Triunfo, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

Variable Independiente: Actividad Lúdica

Variable Dependiente: Aprendizaje

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Modalidad de la investigación

El presente trabajo de investigación se empleará la investigación de campo y la documental.

De campo

Este tipo de investigación se utilizó en vista de que todos los recursos necesarios son accesibles para su estudio para ello se utilizo la encuesta

Documental

Es documental porque la investigación está basada en fundamentos bibliográficos como: revistas y folletos.

3.2 Nivel o tipo de investigación

La investigación se basa en dos niveles:

Nivel Exploratorio: Porque se realiza un diagnóstico previo para conocer la actividad lúdica como estrategia de aprendizaje de los estudiantes del segundo y tercer año de educación básica, las mismas que se obtendrá de los resultados de la encuesta.

Nivel Descriptivo: porque se utilizará las causas y efectos de la actividad lúdica en el aprendizaje.

3.3 Población y Muestra

La presente investigación está orientada a los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la escuela “República de Suiza” constituida por 61 estudiantes, 8 maestros y 1 autoridad. Como se detalla continuación.

Cuadro N.- 1: Población y muestra

POBLACIÓN	MUESTRA
2do año de Básica	31
3ro año de Básica	30
Profesores	8
Autoridad	1
TOTAL	70

Tabla 1 Población y muestra
Elaborado por : Carrasco, Judith (2011)

Muestra: Se trabajará con un total de 70 personas.

3.4 OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

3.4.1 Variable Independiente: La actividad lúdica

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITENS BÁSICOS	TÉCNICAS DE INSTRUMENTOS
<p>La actividad Lúdica es un juego ameno que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y efectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido creativo se transforma en una experiencia feliz.</p> <p>Wallon</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juego ▪ Desarrollar capacidades ▪ Participación activa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conocer ▪ Demostrar ▪ Emocional ▪ Intelectual ▪ Previo ▪ Significativo 	<p>¿El docente emplea juegos para desarrollar el aprendizaje?</p> <p>Siempre ()</p> <p>Casi siempre ()</p> <p>A veces ()</p> <p>Rara vez ()</p> <p>¿Considera que los aprendizajes de los niños de 2do y 3er año se basan en el uso de técnicas entre ellas el juego?</p>	<p>Encuesta estructurada y aplicada a los niños.</p> <p>Encuesta estructurada y aplicada a los profesores y autoridad de la escuela</p>

Tabla 2 Variable independiente

Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

3.4.2 Variable Dependiente: Aprendizaje

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y finalmente, aplicar una información</p> <p>Carlos Sopo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adquirir ▪ Procesar ▪ Comprender ▪ Aplicar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Significativo ▪ Descubrimiento ▪ Nuevas actitudes ▪ Calidad de comportamiento 	<p>¿Consideras que la labor de los docentes en la institución está enmarcada a la necesidad de los niños?</p> <p>Siempre ()</p> <p>A veces ()</p> <p>Nunca ()</p> <p>¿El niño desarrolla sus propios conocimientos por medio del juego?</p>	<p>Encuesta estructurada y aplicada a los profesores y autoridad de la escuela.</p>

Tabla 3 Variable Dependiente

Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
¿De qué personas u objetos?	Estudiantes del nivel primario de segundo y tercer año de educación básica de la escuela República de Suiza
¿Sobre qué?	La actividad lúdica como estrategia de aprendizaje
¿Quién?	Autora del proyecto
¿Cuándo?	Septiembre 2011 – Enero 2012
¿Dónde?	Escuela República de Suiza de la Parroquia el Triunfo
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta y cuestionarios

Tabla 4 Plan de recolección
Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANALISIS DE INFORMACIÓN

Este plan contempla estrategias requeridas por los objetivos e hipótesis de la investigación de acuerdo con el enfoque escogido.

Definición de los sujetos: Personas u objetos que van a ser investigados

Selección de las técnicas a emplear en el proceso de recolección de información.

La técnica utilizada en la presente investigación es la encuesta.

Instrumentos seleccionados o diseñados de acuerdo con la técnica escogida para la investigación. Según la técnica de la Encuesta el instrumento es el Cuestionario.

Selección de recursos de apoyo (equipos de trabajo).

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

1.- ¿El docente emplea juegos para desarrollar el aprendizaje?

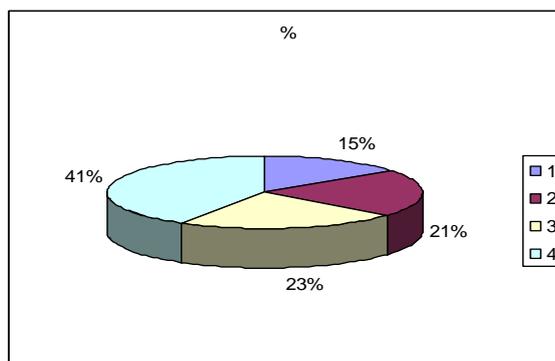
Tabla 5: Pregunta 1

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Siempre	9	14,7
Casi siempre	13	21
A veces	14	22,9
Rara vez	25	40,9
TOTAL	61	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes.

Ilustración 3 Pregunta 1



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

De acuerdo a los datos obtenidos podemos enunciar que el 14,7 % de docentes siempre emplean juegos para desarrollar el aprendizaje; el 21% casi siempre; el 22,9 % a veces; el 40,9 rara vez, siendo este último el mayor porcentaje, dando a conocer así la falta de metodología para desarrollar el aprendizaje.

Interpretación

Esto nos invita a reflexionar que los docentes no utilizan el juego como herramienta valiosa para desarrollar el aprendizaje.

2.- ¿Considera que los aprendizajes de los niños de 2do y 3er año se basan en el uso de técnicas entre ellas el juego?

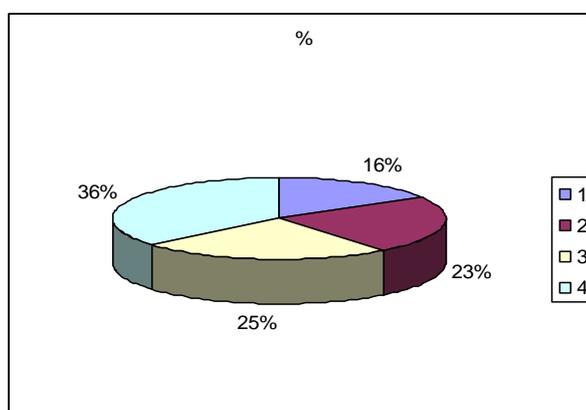
Tabla 6: Pregunta 2

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Siempre	10	16
Casi siempre	14	22,9
a veces	15	24,5
Rara vez	22	36
TOTAL	61	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes.

Ilustración 4 Pregunta 2



Elaborado por la investigadora: Judith Carrasco

Análisis

Como podemos observar el 16 % cree que los aprendizajes de los niños de 2do y 3er año se basan en el uso de técnicas entre ellas el juego; el 22.9 % dice casi siempre; el 24,5 a veces; mientras que un 36% dice que el uso de técnicas se lo hace rara vez, siendo este ultimo el que sobresale, considerando de esta manera la implementación de técnicas que ayuden a desarrollar el proceso de aprendizaje.

Interpretación

Esto nos permite darnos cuenta que como maestros somos conformistas, y no hemos tratado de mejorar y buscar mejores formas de llegar con el conocimiento.

3.- ¿Piensas que el docente maneja juegos que facilite tu aprendizaje?

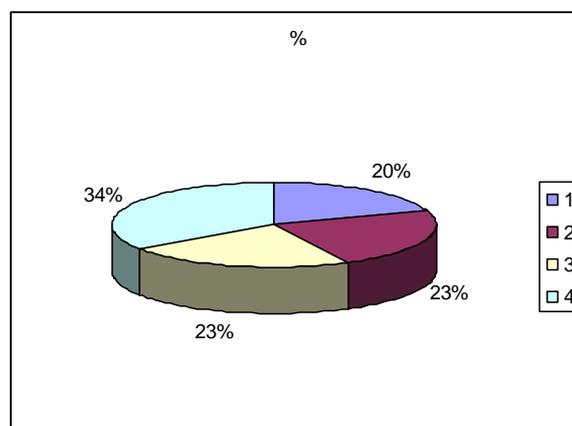
Tabla 7: Pregunta 3

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Siempre	12	19,6
Casi siempre	14	22,9
a veces	14	22,9
Rara vez	21	34,4
TOTAL	61	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes.

Ilustración 5 Pregunta 3



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

El 19,6 % piensa que las maestras imparte la clase en una forma dinámica y creativa de los estudiantes manifiestan que el docente se esmera De la encuesta realizada el 34% mencionan que rara vez el maestro imparte su clase en forma dinámica y creativa. Como opción sobresaliente tenemos el 34.4% que es Rara vez tu maestra imparte la clase en una forma dinámica y creativa.

Interpretación

De ahí que es importante y fundamental realizar actividades donde el niño disfrute y aprenda por medio del juego.

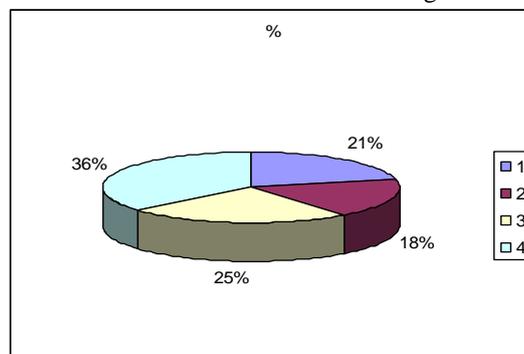
4.- ¿Crees que el docente tiene una buena formación académica?

Tabla 8: Pregunta 4

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Siempre	13	21
Casi siempre	11	18
a veces	15	24,5
Rara vez	22	36
TOTAL	61	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo
Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes.

Ilustración 6 Pregunta 4



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

El 21 % piensa que los docente tiene una buena formación académica, el 18% casi siempre; el 24.5% A veces; el 36% Rara vez piensan que los docentes tienen una buena formación académica. Obteniendo como una opción sobresaliente el 36% Rara vez, que nos da a conocer que rara vez el docente tiene una buena formación académica.

Interpretación

Como podemos darnos cuenta que muy pocas veces nos capacitamos y hoy debemos comprometernos a ser investigativos buscar nuevas técnicas para llegar a nuestros estudiantes de una forma dinámica y creativa.

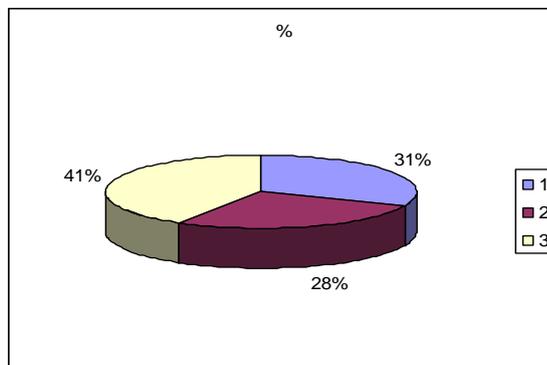
5.- ¿El docente planifica las actividades a realizarse?

Tabla 9 Pregunta 5

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Siempre	19	31
A veces	17	27,8
Nunca	25	40,9
TOTAL	61	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo
Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes.

Ilustración 7 Pregunta 5



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

Del 100% el 31% piensa que el docente planifica las actividades a realizarse, el 27.8% A Veces y el 40.9% Nunca. Dándonos como resultado que el 40.9% Nunca el docente planifica las actividades a realizarse.

Interpretación

Como docentes que somos debemos siempre planificar las actividades que las vamos a realizar, principalmente para no perder el tiempo sin saber lo que se va hacer y causando en los niños el desinterés por la clase.

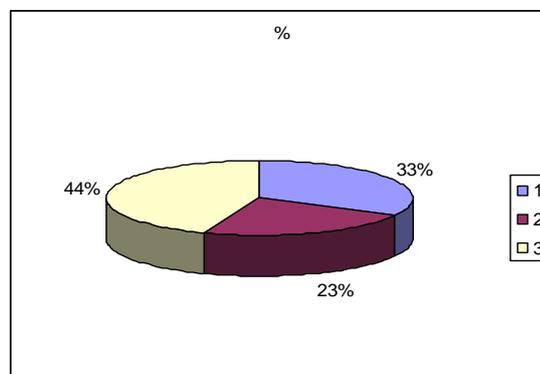
6.- ¿El docente escucha las sugerencias que lo realizan sus estudiantes?

Tabla 10 Pregunta 6

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Siempre	20	32,7
A veces	14	22,9
Nunca	27	44
TOTAL	61	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo
Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes.

Ilustración 8 Pregunta 6



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

Del 100%, el 32.7% manifiesta que el docente escucha las sugerencias que lo realizan sus estudiantes, mientras que el 22.9% A veces y el 44% Nunca. Dándonos como conclusión que el 44% Nunca, mencionan que los maestros nunca escuchan las sugerencias que lo hacen los estudiantes.

Interpretación

Esto nos invita a reflexionar que los docentes no tomamos en cuenta las sugerencias que nuestros estudiantes lo realizan. Conociendo que esto es primordial para un mejor desenvolvimiento en nuestra labor diaria.

7.- ¿Cree usted que es necesario el juego para desarrollar la motricidad?

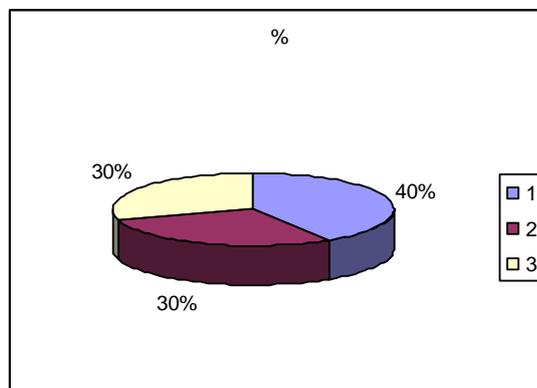
Tabla 11 Pregunta 7

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Siempre	25	40,9
A veces	18	29,5
Nunca	18	29,5
TOTAL	61	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo

Fuente: Encuesta dirigida a los estudiantes.

Ilustración 9 Pregunta 7



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

Del 100%, el 40.9% menciona que siempre es necesario el juego para desarrollar la motricidad; el 29.5% A veces; el 29.5% Nunca. Dándonos como resultado que el 40.9% Siempre, es necesario el juego para desarrollar la motricidad.

Interpretación

Cómo maestra pienso que es necesario utilizar el juego para desarrollar en el niño/a el pensamiento crítico de una forma amena.

4.2.- ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES Y AUTORIDAD

1.- ¿Considera que la labor realizada por los docentes en la institución está enmarcada a la necesidad de los niños?

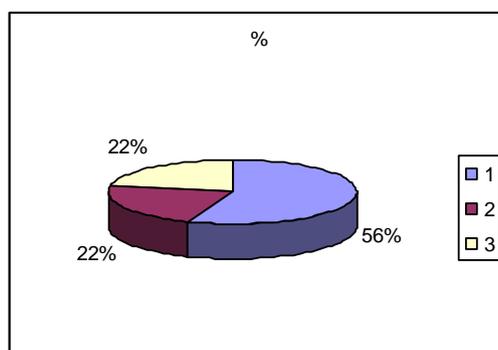
Tabla 12 Pregunta 1

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Siempre	5	55,5
A veces	2	22
Nunca	2	22
TOTAL	9	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes y Autoridades

Ilustración 10 Pregunta 1



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

Del 100%, el 55.5% nos dicen que la labor realizada por los docentes en la institución está enmarcada a la necesidad de los niños, mientras que el 22% A veces; y el 22% Nunca. Dándonos como opción sobresaliente el 55,5% Siempre la labor realizada por los docentes en la institución está enmarcada a la necesidad de los niños.

Interpretación

De la encuesta realizada se observa que la mayor parte de maestros reconocen que su labor cotidiana toma como pilar principal las necesidades de los niños de la institución

2.- ¿Practica usted juegos que ayuden al niño en el aprendizaje?

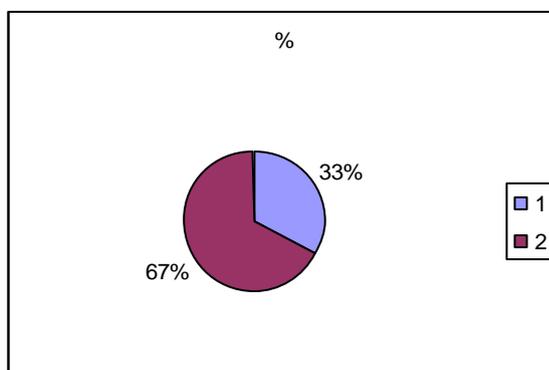
Tabla 13 Pregunta 2

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Si	3	33
No	6	66,6
TOTAL	9	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes y Autoridades

Ilustración 11 Pregunta 2



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

Del 100%, el 33% Practica juegos que ayuden al niño en el aprendizaje, el 66.6% No, dándonos como conclusión que el 66.6% no practica juegos que ayuden al niño en el aprendizaje.

Interpretación

De la encuesta realizada se observa que la mayor parte de maestros no ponen en práctica juegos que motiven a los niños aduciendo situaciones como la falta de tiempo.

3.- ¿El niño desarrolla sus propios conocimientos por medio del juego?

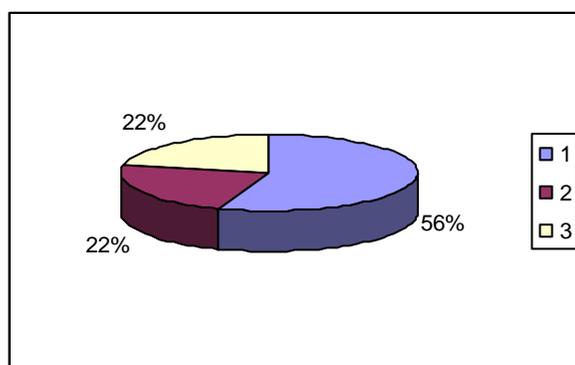
Tabla 14 Pregunta 3

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Siempre	5	55,5
A veces	2	22
Nunca	2	22
TOTAL	9	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo

Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes y Autoridades

Ilustración 12 Pregunta 3



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

Del 100%, el 55.5% nos dicen que el niño Siempre desarrolla sus propios conocimientos por medio del juego, mientras que el 22% % A veces; el 22% Nunca, obteniendo como resultado que el 55.5% nos dicen que el niño Siempre desarrolla sus propios conocimientos por medio del juego

Interpretación

De la encuesta realizada observamos que el niño si desarrolla sus propios conocimientos por medio del juego, como maestros debemos darle libertad para su aprendizaje.

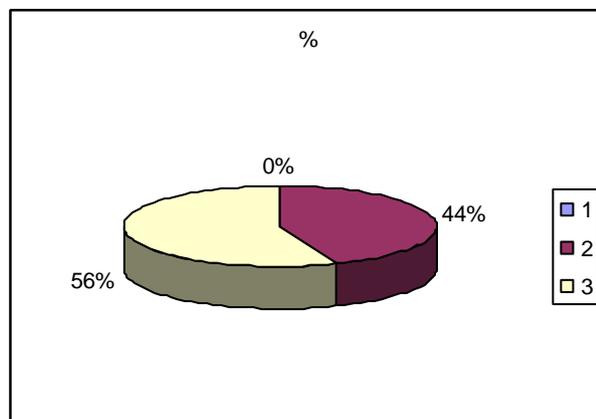
4.- ¿Cree usted como docente que el juego permite el desarrollo integral del niño?

Tabla 15 Pregunta 4

OPCIONES	FRECUENCIAS	%
Siempre	0	0
A veces	4	44
Nunca	5	55,5
TOTAL	9	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo
Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes y Autoridades

Ilustración 13 Pregunta 4



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

Del 100%, el 44% nos dicen que A veces el juego permite el desarrollo integral del niño y el 55.5% nos dicen que el juego nunca permite el desarrollo integral del niño.

Interpretación

Como docente manifiesto que juego si influye en el desarrollo integral del niño tanto físico, motor e intelectual.

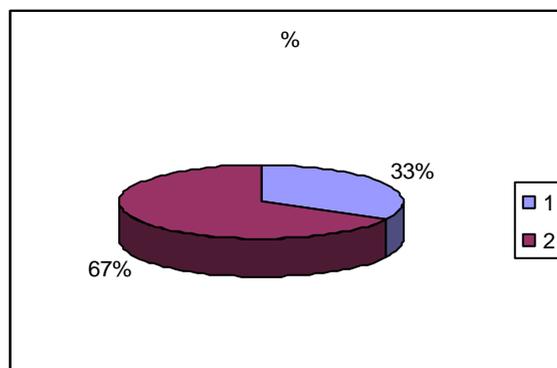
5.- ¿Utiliza usted como docente el juego como medio para desarrollar la imaginación?

Tabla 16 Pregunta 5

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Si	3	33
No	6	66,6
TOTAL	9	100

Elaborado por: Judith Susana Carrasco Melo
Fuente: Encuesta dirigida a los Docentes y Autoridades

Ilustración 14 Pregunta 5



Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Análisis

Del 100%, el 33% nos dicen que SI utilizan el juego como medio para desarrollar la imaginación; el 66.6% que NO.

Interpretación

Esto nos hace reflexionar que hoy tenemos que prepararnos cada día más y ser mejores.

4.3.- Verificación de la hipótesis

4.3.1.- Planeamiento de la hipótesis:

HO: La actividad

d Lúdica no incide en el aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de Educación Básica de la Escuela “República de Suiza” de la Parroquia El Triunfo, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

H1: La actividad si incide en el aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de Educación Básica de la Escuela “República de Suiza” de la Parroquia El Triunfo, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

ESTUDIANTES

Pregunta	Siempre	Casi Siempre	A veces	Rara vez	Nunca
1.- ¿El docente emplea juegos para desarrollar el aprendizaje?	14.7%	21%	40.99%	22.9%	
2.- ¿Considera que los aprendizajes de los niños de 2do y 3er año se basan en el uso de técnicas entre ellas el juego?	16%	22.9%	24.5%	36%	
3.- ¿Piensas que tu maestra imparte la clase en una forma dinámica y creativa?	19.6%	22.9%	22.9%	34.4%	
4.- ¿Crees que el docente tiene una buena formación académica?	21%	18%	24.5%	36%	
5.- ¿El docente planifica las actividades a realizarse?	31%	27%			41%

6.- ¿El docente escucha las sugerencias que lo realizan sus estudiantes?	32.7%	22.9%			44%
7.- ¿Cree usted que es necesario el juego para desarrollar la motricidad?	41%	29.5%			29.5%

Tabla 17 verificación de la hipótesis estudiantes
Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

MAESTROS Y AUTORIDAD

Pregunta	siempre	A veces	nunca	Si	No
1.- ¿Considera que la labor realizada por los docentes en la institución esta enmarcada a la necesidad de los niños?	55.5%	22%	22%		
2.- ¿Practica usted juegos que ayuden al niño en el aprendizaje?				33%	67%
3.- ¿El niño desarrolla sus propios conocimientos por medio del juego?	55.5%	22%	22%		
4.- ¿Cree usted como docente que el juego permite el desarrollo integral del niño?	0%	44%	56%		

5.- ¿Utiliza usted como docente el juego como medio para desarrollar la imaginación?			33%		67%
--	--	--	-----	--	-----

Tabla 18 verificación de la hipótesis Maestros

Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

Una vez analizado el problema se determinó la aceptación de la H1: que la actividad lúdica incide en el aprendizaje de los niños de segundo y tercer año de educación general básica a lo que con esto se verifica satisfactoriamente la hipótesis.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Hay docentes que necesitan actualización en el uso de la lúdica para el desarrollo del aprendizaje.
- Existe poco interés en los maestros por aprender el uso de la lúdica, y no se utiliza como un recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- El uso de la lúdica mejora la enseñanza, convirtiendo a los alumnos en personas críticos y reflexivos.
- Existió responsabilidad y participación, por parte de los estudiantes que se sintieron a gusto de seguir trabajando con las actividades lúdicas.
- Un porcentaje de maestros no utilizan la actividad lúdica por esta razón los estudiantes son pasivos poco reflexivos y críticos.

5.2 RECOMENDACIONES

- El personal docente deberá tener preparación continua, en relación al uso de las actividades lúdicas en la educación, para satisfacer las insuficiencias de los niños.
- El personal docente debe poner empeño para utilizar la lúdica para impartir clases en cualquier área ya que de esta manera formaremos educandos activos.
- Los docentes deben estar dispuestos al cambio, la sociedad evoluciona continuamente, la educación y la humanidad debe ir en forma paralela, puesto que las nuevas generaciones están en contacto directo con una sociedad activa, pues si no lo hacen, lo que creemos serán estudiantes pasivos.
- Elaborar actividades utilizando la actividad lúdica para mejorar el aprendizaje.

- El aprendizaje no puede limitarse a la transferencia de información, la recomendación de la incorporación de la actividad lúdica debe ser considerada como una concepción educativa, con enfoque moderno de educación, conforme a las necesidades de los aprendizajes para los niños/as.
- Contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación valiéndose de todo lo que está a nuestro alcance, para de esta manera mejorar la práctica docente como alternativa de solución asegurando el cumplimiento de la hipótesis planteada sobre la actividad lúdica.

CAPITULO VI

PROPUESTA

6.1 DATOS INFORMATIVOS

6.1.1 Título de la propuesta

Elaboración de un manual de Actividades Lúdicas para mejorar el aprendizaje en los niños de 2do y 3er año de educación básica de la escuela República de Suiza”.

6.1.2 Institución Ejecutora

Universidad Técnica de Ambato

6.1.3 Beneficiarios

Los beneficiarios con la ejecución del proyecto serán los siguientes:

- Estudiantes del 2do y 3er año de educación básica de la escuela “República de Suiza”.
- Maestros de la institución

6.1.4 Cobertura Geográfica

Provincia: TUNGURAHUA

Cantón: PATATE

Parroquia: EL TRIUNFO

ESCUELA	DIRECCIÓN	COORDENADAS
“República de Suiza”	Av. Llanganates y oriente	Altitud 2700msm Long 78707 Latitud 955642.5

6.1.5 Tiempo Estimado Para la Ejecución de la Propuesta

El tiempo en el que se ejecutará este proyecto será a partir de enero a junio del 2012.

6.1.6 Equipo Responsable

La ejecución de la propuesta mencionada se llevará con la participación directa de la Investigadora Carrasco, Judith.

6.1.7 Costo Estimado

RECURSOS NECESARIOS	CANTIDAD	VALOR TOTAL
Recurso Humano		
Investigador	1	\$100
Equipo de Apoyo	1	\$200
Recursos Materiales		
Movilización		\$150
Copias, impresiones y anillados		\$150
Total		\$600

Tabla 19 Costo Estimado
Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la provincia de Tungurahua, cantón Patate, parroquia el Triunfo se encuentra ubicada la Escuela República de Suiza, es una institución mixta, con un total de 177 estudiantes, y en los años de segundo y tercero de básica 61. Además cuenta con ocho docentes y un directivo. Los representantes institucionales están consientes sobre la orientación y estímulos de aprendizajes por esta razón se ha tomado en cuenta que la actividad lúdica, es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños.

Para ello es importante un estudio minucioso de capacidades, destrezas, competencias de los alumnos de educación básica para que los métodos, técnicas, y estrategias a aplicarse tengan resultados óptimos y que los mismos sean aplicables a todos los años de básica de la institución educativa.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta permitirá elevar la incidencia de la actividad lúdica en forma óptima dentro del aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la Escuela República de Suiza, de la parroquia el Triunfo, cantón Patate, provincia de Tungurahua.

Así mismo, se busca demostrar con la actividad lúdica el apoyo en el aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica, ya que el proceso educativo es de vital importancia para la familia estudiantil y sociedad en general, y a través de este la dirección puede tomar decisiones basándose en la realidad.

Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que el docente y docente desempeñen un papel activo en dicho proceso, a

fin de desarrollar habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida.

6.4 OBJETIVOS

Objetivo General

- Elaborar el aprendizaje a través de la elaboración de un manual de actividades Lúdicas que permitan desarrollar el aprendizaje de los niños de segundo y tercer año de educación básica.

Objetivos Específicos

- Socializar y establecer las actividades lúdicas más efectivas.
- Ejecutar a los docentes sobre el uso de actividades lúdicas en el aula.
- Evaluar actividades lúdicas en el aula de clases basándonos en el manual.

6.5 ANALISIS DE FACTIBILIDAD

En el aspecto político y según el Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Económico

Es factible, porque se cuenta con los instrumentos, herramientas, y autorizaciones necesarias para realizar dicha propuesta los mismos que serán cubiertos por la autora del proyecto.

En lo Legal

Art. 26. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber e inexcusable del Estado. Constituyente un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

6.6.1 Actividad lúdica:

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

Aprendizaje

El aprendizaje consiste en adquirir, procesar, comprender y finalmente aplicar una información.

Juego didáctico

Estos juegos están diseñados especialmente con el propósito principal de integrarlos en la institución, como juego educativo con los cuales el maestro puede apoyar en su labor docente.

La importancia del juego en el aprendizaje no había tenido gran repercusión sino hasta 1900, cuando algunos maestros pedagogos le restituyeron su valor.

Decroly aplicó el juego para facilitar el aprendizaje de los niños con problemas mentales y de interacción. Veinte años después, Freinet promovió el método de enseñanza basada en el entusiasmo y el espíritu de creatividad que caracteriza la actividad lúdica.

A partir de la década de los cincuenta se fomentó la investigación sobre la relación entre jugar y aprender. En la actualidad no existen dudas respecto al papel fundamental del juego en la educación.

Los juegos didácticos no son un fin en sí mismos, sino una etapa que se circunscribe en el conjunto de los procedimientos de la pedagogía activa. No son más que un momento del aprendizaje, pero si no son empleados con conocimiento completo constituye un gran momento en la clase.

El juego didáctico integra actividades de percepción, actividades sensoriales motoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

6.6.2 Fases de los juegos didácticos

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 mismo 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

7.- DESARROLLO DE LA PROPUESTA**ELABORACIÓN DE UN MODULO CON ACTIVIDADES LÚDICAS**

Manual: Es un conjunto de enseñanzas que le permitirán utilizar o mejorar adecuadamente una materia determinada o darle un buen funcionamiento a un invento ya creado.

INTRODUCCIÓN

En el trabajo diario, se ha tenido la oportunidad de conocer niños desmotivados en el aprendizaje. Estos seres maravillosos han permitido comprender la grandeza de la vida y la importancia de la solidaridad para descubrir y desarrollar sus potencialidades.

La educación para los niños debe ser llena de gozo, dinamismo e interesante, que capte el interés del niño por aprender. Por esta razón damos una respuesta positiva que beneficie a la comunidad educativa realizando este manual con actividades lúdicas que va en beneficio de los niños de segundo y tercer año de educación básica de la escuela República de Suiza.

OBJETIVO

- Proponer el uso de las actividades lúdicas por parte de los docentes en las diferentes áreas.

DESARROLLO DE LOS JUEGOS PARA EL APRENDIZAJE

1.-Juegos Visuales Motores

Estos juegos consisten en desarrollar la relación de la percepción visual con movimientos, sobre todo la coordinación entre las funciones visuales y los movimientos de manos con niños de 6 a 8 años entre ellos se anotan los siguientes:

Juego de los cubos

Sirve para desarrollar el pensamiento, reconocer figuras geométricas, distinguir colores y para obtener una secuencia lógica.

Pasos

- juego para interiores para un jugador.
- Material: Veinte y cinco cubos de madera, de cinco a diez centímetros.
- aproximadamente, de color rojo, azul, amarillo, verde blanco.

Desarrollo

- Se distribuyen los veinticinco cubos de madera sobre la superficie
- Se le indica al jugador que:
 - a.) agrupe los cubos por colores.
 - b.) construya una línea horizontal colocando los cubos alternando los colores.
 - c.) construya torres con los cubos de un solo color.
 - d.) construya un solo cuadro, utilizando veinticinco cubos donde se varíen los colores.



Ilustración 15

2.- Juego de clasificación de objetos

Con éste juego el niño diferencia formas, textura y tamaños.

Pasos

- Juego para interiores para un jugador.
- Material (de reuso): tapas de refrescos, palitos de madera, vasitos de plásticos de varios tamaños, botones de diversos colores y cajitas de cartón de diferentes tamaños.

Desarrollo

- Todos los objetos se colocan dentro de la caja.
- El juego consiste en que el jugador clasifique los objetos a partir de indicaciones que pueden ser por:

a.) Tamaños b.) materiales c.) colores e.) textura d.) formas



Ilustración 16

3.- Juego de encajado de figuras

Sirve para clasificar las figuras geométricas y ensamblar

Pasos

- Juego para interiores para uno o más jugadores.
- Material: una caja cuadrada plana de madera de 35 centímetros por lado y cuatro centímetros de alto con 24 huecos de distintas formas geométricas.

Desarrollo

- Se sacan las figuras geométricas de la base de la caja.
- El juego consiste insertar en cada hueco de la base de la caja la figura geométrica correspondiente, procurando que ajusten bien.
- Gana el jugador que coloque correctamente las 24 figuras geométricas en sus huecos en el menor tiempo posible (un minuto).



Ilustración 17

4.- Juegos Auditivos Motores

Estos juegos consisten en relacionar sonidos con los movimientos de tal manera que los jugadores asocian y exploran sus posibilidades corporales a partir de percibir los sonidos de instrumentos musicales y de otros objetos

Juegos productores de sonidos.

Pasos

- Juegos para interiores para más de dos jugadores.
- Material: ilustración de animales, objetos y medios de transporte.

Desarrollo

- El juego consiste en reproducir onomatopeyas y movimientos de objetos animales y medios de transportes.
- Se les muestra a los jugadores alguna ilustración por ejemplo un león, y ellos tendrán que hacer los rugidos que produce este y con el cuerpo deberán moverse como el león.
- Se van alternando las ilustraciones.
- Comentar cuales ruidos y movimientos fueron más difícil de preproducir y cuales fueron los más fáciles.



Ilustración 18

5.- Juego de tambores

Sirve para desarrollar el sentido de la audición, identifique sonidos suaves, fuertes reconozca la velocidad: lento, despacio y rápido distinguir colores y para obtener una secuencia lógica.

Pasos

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores.
- Material: cinco cajas de cartón grandes y diez palos que sirvan de paquetas

Desarrollo

- El juego consiste en coordinar, al tocar las cajas, velocidad y la intensidad del sonido.
- A cada jugador se le da una caja y dos palos que serán el tambor y las baquetas.
- Otro jugador será el director de la orquesta, el cual les dará indicaciones para realizar sonidos con diversas intensidades de velocidades.

a) Intensidades: quedito, suave, medio y fuerte.

b) Velocidades: lento, despacio y rápido.

- El jugador que no coordine las intensidades con las velocidades pierde.



Ilustración 19

6.- Juegos Visuales

Estos juegos están encaminados a propiciar por medio de los sentidos, situaciones donde los niños diversifiquen y enriquezcan su percepción al ver y registrar con más detalle las sensaciones visuales, auditivas, sonoras, y táctiles que les sugiere el ambiente que los rodea.

Sabores y colores

Pasos

- Para más de dos jugadores.
- Materiales: sal, azúcar, cebolla, manzana molida, hojas blancas y crayolas.

Desarrollo

- El juego consiste distinguir sabores y relacionarlos con colores.
- En distintos recipientes se colocan la sal, azúcar, cebolla, limón y manzana.
- Se tapan los ojos a un jugador y se le dan algunos alimentos a probar.
- Se pregunta: ¿Cuáles son dulces y cuáles amargos? ¿Cuál le gustó? ¿Cuál no le gustó? ¿Qué alimentos probó?.
- El jugador selecciona dos alimentos y los representa dibujándolos con un color



Ilustración 20

7.- Juegos de iniciación al lenguaje

El propósito de estos juegos es estimular el desarrollo del lenguaje expresivo mediante juegos de formación, articulación y comprensión del lenguaje.

A, e, i, o, u

Desarrollo

- El juego consiste en practicar la correcta fonación de las vocales.
- Se escribe las vocales sobre la pizarrón o en unas hojas.
- Los jugadores leen en voz alta las vocales.
- Forman equipos de cinco jugadores y a cada uno le oca una vocal.
- Al ir señalando cada jugador su vocal debe decir una palabra que comience con la vocal haciendo énfasis en ella; por ejemplo, ardilla, elefante, iglesia, oso, uva.
- Pierde el jugador que no diga las palabras correctas.



Ilustración 21



ilustración 22

8.- La carrera de los adjetivos

- Juego para interiores.
- Más de dos jugadores.
- Material: Escoge el maestro.

Desarrollo

- El juego consiste en aplicar adjetivos a las cosas.
- Uno de los jugadores escribe en medio de la pizarra una palabra, por Ejemplo: CASTILLO.
- Los jugadores se dividen en dos grupos y a una señal pasan por turnos a escribir diferentes adjetivos aplicables al CASTILLO, por ejemplo: funcional, arreglado, acogedor, bonito, moderno, útil, lujoso, oscuro, pobre, rico, grande, frío, alto, etc.
- Gana el grupo que más adjetivos escriba.

9.- Inventando Palabras

Pasos

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores.
- Material: hoja de papel, revistas, diccionario.

Desarrollo

- El propósito de este juego de descubrir palabras a partir del nombre.
- Se forman equipos según el número de jugadores.
- Cada jugador escribe su nombre en la hoja.
- Recortan las letras de sus nombres y juntan con todo el equipo.
- Con las letras del equipo forman palabras que tengan lógica
- Cuando ya están formadas las palabras, buscan su significado en el diccionario gana el equipo que más palabras formó y encontró su significado.



Ilustración 23

10.-Juegos de iniciación a las matemáticas

Estos juegos proponen situaciones que le permitan a los niños vivencias para su iniciación al pensamiento matemático.

Grande – Pequeño

Pasos

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores.
- Material: cajas de cartón de varios tamaños pintadas, grandes de rojo y las pequeñas de azul y plumones.

Desarrollo

- El juego consiste en seleccionar, de acuerdo con su tamaño, cajas grandes y pequeñas y compararlas con otros objetos de casa.
- Los jugadores observan las cajas.
- Un jugador separa, a una indicación, las cajas grandes.
- Los jugadores comparan los diferentes tamaños.
- Dibujan en las cajas objetos, casas y edificios, grandes y pequeños.



Ilustración 24

11.- Cómo Pesa

Pasos

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores.
- Material.

Desarrollo

- El juego consiste en reconocer y diferenciar objetos según el peso.
- Se muestran diversos objetos a los jugadores.
- Por turnos, cada jugador caminará una determinada distancia cargando un objeto para que sienta su peso.
- Se pide al jugador que escoja un objeto pesado y después uno liviano, para que establezca la diferencia.
- Deben nombrar objetos pesados y livianos que conozcan dentro de la escuela o de la casa.



Ilustración 25

12.- Manzanas y Números

Pasos

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores.
- Material: Cuarenta y cinco manzanas de cartón, nueve números de cartón del uno al nueve.

Desarrollo

- El juego consiste en practicar la correspondencia entre las manzanas y los números.
- Se traza con tiza sobre una superficie nueve círculos.
- Un jugador coloca los números sin llevar un orden.
- Otro jugador coloca las manzanas en los círculos de acuerdo con el número.
- El siguiente jugador acomoda las manzanas respetando el orden de los números.
- El jugador que no ordene las manzanas o los números pierde.

13.- Frijoles más o frijoles menos

Pasos

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores.
- Material: un $\frac{1}{4}$ de fríjol, una bolsa de papel donde están impresos los signos más (+) y menos (-) junto a un número.

Desarrollo

- El juego consiste en practicar las sumas y las restas.
- En la bolsa de papel se meten veinte frijoles.
- Junto a la bolsa se colocan las hojas de manera que no se vean los números y signos.
- Por turnos pasa un jugador y levanta una hoja, por ejemplo: + 7, y coloca en la bolsa siete frijoles.
- Los demás jugadores hacen la suma.
- Otro jugador levanta otra hoja, por ejemplo – 3, y saca de la bolsa tres frijoles.
- Los jugadores hacen la resta.
- El juego continua hasta que todos los jugadores intervengan sumando o restando.
- Gana el jugador que al final dé la cantidad correcta de los frijoles que quedaron en la bolsa.

14.- Juego productores de sonido

Pasos

- Juego para interiores
- Para más de dos jugadores
- Material: ilustraciones de animales de animales, objetos y medios de transporte.

Desarrollo

- El juego en reproducir onomatopeyas y movimientos de objetos, animales y medios de transportes.
- Se les muestra a los jugadores alguna ilustración, por ejemplo un león y ellos tendrán que hacer los ruidos que produce éste y con el cuerpo deberán moverse como el león.
- Se van alternando las ilustraciones.
- Comentar cuáles ruidos y movimientos fueron más difíciles de reproducir, y cuáles fueron los más fáciles.



Ilustración 26

15.- Juego de círculos y colores

Pasos

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores.

Materiales

- 50 círculos de 10cm.
- De diámetro cada uno. Cinco de cada color rojo, azul, verde, amarillo, naranja, blanco, morado, rosa, café.

Desarrollo

- El juego consiste en observar y contar los colores.
- Los círculos de colores se van colocando de uno en uno sobre una superficie, que dando todos los colores dispersos.
- Se les pregunta a los jugadores cuantos círculos rojos, azules o negros se encuentran en la superficie.
- Se aumentan o se quitan círculos, así como se hacen nuevas distribuciones.
- Se vuelve a realizar preguntas sobre el número de círculos y colores.

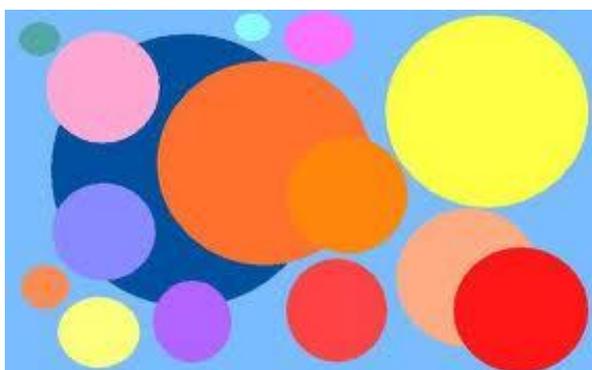


Ilustración 27

16.- Juego con la mano contraria

Pasos.

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores.
- Materiales: plastilina, barro y masa.

Desarrollo

- El propósito de este juego es experimentar el control motor de la mano izquierda con los materiales.
- Los jugadores usarán la mano contraria a la que escriben.
- Sobre una superficie se colocan tres bolas del tamaño de una naranja, una de plastilina, una de barro y una de masa.
- El jugador debe estrujar y sentir cada una de las tres bolas.
- Elaborar tres muñecos utilizando los diferentes materiales.
- Comentar con los jugadores las siguientes preguntas: ¿Cuál fue más difícil de estrujar? ¿Cuál es más agradable? ¿Con cuál se divertieron más? ¿Cuál material fue el más difícil de usar?

17.- Juego va un navío cargado de...

Pasos

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores.
- Materiales: una pelota pequeña

Desarrollo

- El juego consiste en decir, a partir de una letra, una palabra rápidamente.
- Los jugadores forman un círculo y por sorteo seleccionan a uno que se coloca en el centro.
- El jugador del centro toma la pelota y se la avienta a cualquiera de los jugadores diciendo: "va un navío cargado de ..." y menciona una letra, la que él quiera B, F, O...
- El jugador que recibe la pelota tiene que decir rápidamente una palabra que empiece con la letra que indicó el jugador del centro; por ejemplo, si el jugador dijo la letra J, el que recibe la pelota puede decir: Japón, jabón, Juan
- Si el jugador no dice la palabra rápidamente pierde.
- El jugador del centro se puede ir cambiando de acuerdo con las reglas que propongan en el juego.

18.- Juego el mundo al revés

Pasos

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores
- Materiales: pizarrón gises.

Desarrollo

- El juego consiste en pronunciar palabras escritas al revés.
- Se escriben algunas palabras difíciles de pronunciar en el pizarrón, por ejemplo: cartilaginoso, frebricitante, tlapalería.
- Los jugadores, por turnos, las pronuncian en voz alta.
- Las mismas palabras se escriben al revés, ejemplo: osonigalitrac, etnaticirberf, aírelapalt.
- De nuevo, los jugadores por turno, las pronuncian en voz alta.
- Gana el jugador que mejor pronuncie las palabras.
- Una variante del juego puede ser que los nombres con sus apellidos los pronuncien también al revés

19.- Juego de formas

Pasos

- Juego para interiores.
- Para más de dos jugadores.
- Materiales: figuras geométricas de cartón de varios centímetros de diámetro: cuadrados, rectángulos, triángulos, rombos y círculos.

Desarrollo

- El propósito del juego es identificar figuras geométricas y objetos.
- Las figuras geométricas se colocan a la vista de los jugadores.
- Uno de los jugadores seleccionan una figura, por ejemplo un cuadrado.
- El jugador le da el cuadrado a otro jugador y éste buscará entre los objetos que se encuentran en el área de juego un objeto cuadrado.
- El juego continua de esa manera alternando a los jugadores hasta agotarse todas las figuras.
- El jugador que no encuentre el objeto relacionado con la figura pierde.

20.- Juego las cosas numeradas

Pasos.

- Juego para interiores
- Para más de dos jugadores
- Materiales: pizarrón y gises

Desarrollo

- El juego consiste en asignarle a todos los objetos, muebles, útiles escolares, etc., un número de acuerdo con su cantidad
- En el pizarrón se escriben números del uno al cincuenta verticalmente.
- Los jugadores por turno van numerando todos los objetos: ropa, muebles, útiles escolares, etc. Según la cantidad en que se encuentren dentro del salón. Por ejemplo: 1 escritorio, 2 pizarrones, 3 sacapuntas, 4 ventanas, 5 reglas, ... 50 lápices.
- Los jugadores suman todos los objetos que se relacionan en la lista.

6.8 METODOLOGIA

Para aplicar la propuesta se realizaron las diferentes actividades que ayudaron a la obtención de resultados.

En primer lugar socializaremos con los maestros para determinar si es adecuada para su utilización y desarrollo de las actividades lúdicas en el aprendizaje.

También recopilamos y seleccionamos información de acuerdo a la necesidad planteada puesto que solucionaremos el problema de la escuela República de Suiza. Tomando en cuenta que los únicos beneficiarios serán la niñez de esta institución.

Elaboraremos nuestro borrador con actividades lúdicas apropiadas para el aprendizaje.

Diseñaremos el producto de una manera minuciosa analizando cuál de esas actividades recopiladas nos ayudarán para la elaboración del manual, las mismas que pueden servirnos para difundir la información. Lugo de esto aplicaremos en cada una de los años de básica para los cuales fue diseñada.

Para la ejecución del presente manual se ejecutará las siguientes fases:

Plan de acción:

Fases:

- Socializar
- Planificar
- Ejecución
- Evaluación

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	TIEMPO
Socialización	Motivar a los maestros de la institución hacia la aplicación de un manual de actividades lúdica	Recopilación de información Organizar talleres de compromiso por parte de autoridades y personal docente	Director de la Institución Personal docente	humano	Octubre
planificación	Establecer las actividades, recursos y recopilación de información para la ejecución de la propuesta	Planificar cada una de las actividades a seguir Socialización de la planificación elaborada con la autoridad y personal docente	investigadora	Equipo de apoyo Computador proyector	Noviembre

ejecución	Orientar las actividades lúdicas utilizando en el aprendizaje de los niños de segundo y tercero año de la escuela “República de Suiza”	Actividades planteadas en el manual	Director Maestros de la institución niños		diciembre
evaluación	Aplicar la propuesta que se refiere al uso de las actividades lúdicas en el aprendizaje	Gozar de la aceptación de los docentes para la aplicación de las actividades lúdicas	Investigadora Autoridad y personal docente	Copias Computador proyector	Segundo trimestre

6.9. ADMINISTRACIÓN

6.9.1 Responsables

Investigadora Judith Carrasco

6.9.2 Recursos humanos

Investigadora

Maestros

niños

6.9.3 Recursos materiales

Movilización

Copias

Anillados

6.10 PREVISION DE LA EVALUACION

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	Procesos y resultados
¿Por qué evaluar?	Porque es importante conocer los resultados en relación a los objetivos planteados.
¿Para qué evaluar?	Para facilitar la toma de decisiones Para replantear las nuevas propuestas
¿Qué elementos evaluar?	Actitudes de los estudiantes, Aceptación de estudiantes, docentes, directivos y padres de familia, aplicación de las guías.
¿Quién evalúa?	La investigadora y autoridades educativas
¿Cuándo evaluar?	Durante el proceso y al terminar la aplicación de la propuesta.
¿Cómo evaluar?	Con la aplicación de una encuesta y en los registros de calificación
¿Con qué evaluar?	Cuestionario estructurado y fichas de observación.

Tabla 20 Previsión de la Evaluación
Elaborado por: Carrasco, Judith (2011)

1. Anexos

BIBLIOGRAFIA

- PETERSON, LLOYD R. 1989 APRENDIZAJE
- ARRAOZ ROBLES, MARÍA EDITH 2010 ESTRATEGIAS
- WOOLFOLK, AHITA 2010 PSICOLOGÍA EDUCATIVA
- GUTIERRZM, ABRAHAN 2006 ESTRATEGIAS
- ENRIQUE IZQUIERDO ARELLANO 2002 DIDÁCTICA Y APRENDIZAJE
- OLIVIA, TREJO LÓPEZ 2004 EDUCACIÓN CREATIVA ; Lexus
- DAVID TECUATL TREJO 2004 EDUCACIÓN CREATIVA ; Lexus
- JUAN JIMÉNES IZQUIERDO 2004 EDUCACIÓN CREATIVA ; Lexus
- SOFÍA MURIEL SUÁREZ 2004 EDUCACIÓN CREATIVA ; Lexus

Anexo 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

Objetivo: Estudiar la incidencia de la actividad Lúdica en el aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la Escuela República de Suiza, de la Parroquia El Triunfo, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

Instructivo: Este cuestionario tiene como finalidad recopilar información, por tal motivo se le solicita muy comedidamente conteste las siguientes preguntas con la mayor objetividad, ya que de ello dependerá el éxito de este trabajo.

1.- ¿El docente emplea juegos para desarrollar el aprendizaje?

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Rara vez ()

Nunca ()

2.- ¿Considera que los aprendizajes de los niños de 2do y 3er año se basan en el uso de técnicas entre ellas el juego?

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Rara vez ()

Nunca ()

3.- ¿Piensas que tu maestra imparte la clase en una forma dinámica y creativa?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

4.- ¿Crees que el docente tiene una buena formación académica?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

5.- ¿El docente planifica las actividades a realizarse?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

6.- ¿El docente escucha las sugerencias que lo realizan sus estudiantes?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

7.- ¿Cree usted que es necesario el juego para desarrollar la motricidad?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACION BASICA

ENCUESTA A LOS MAESTROS Y DIRECTIVO

Objetivo: Estudiar la incidencia de la actividad Lúdica en el aprendizaje de los estudiantes de segundo y tercer año de educación básica de la Escuela República de Suiza, de la Parroquia El Triunfo, Cantón Patate, Provincia de Tungurahua.

Instructivo: Este cuestionario tiene como finalidad recopilar información, por tal motivo se le solicita muy comedidamente conteste las siguientes preguntas con la mayor objetividad, ya que de ello dependerá el éxito de este trabajo.

1.- ¿Considera que la labor realizada por los docentes en la institución está enmarcada a la necesidad de los niños?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

2.- ¿Practica usted juegos que ayuden al niño en el aprendizaje?

Si ()

No ()

3.- ¿El niño desarrolla sus propios conocimientos por medio del juego?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

4.- ¿Cree usted como docente que el juego permite el desarrollo integral del niño?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

5.- ¿Utiliza usted como docente el juego como medio para desarrollar la imaginación?

Si ()

No ()

Anexo 4

Variable Independiente La actividad lúdica

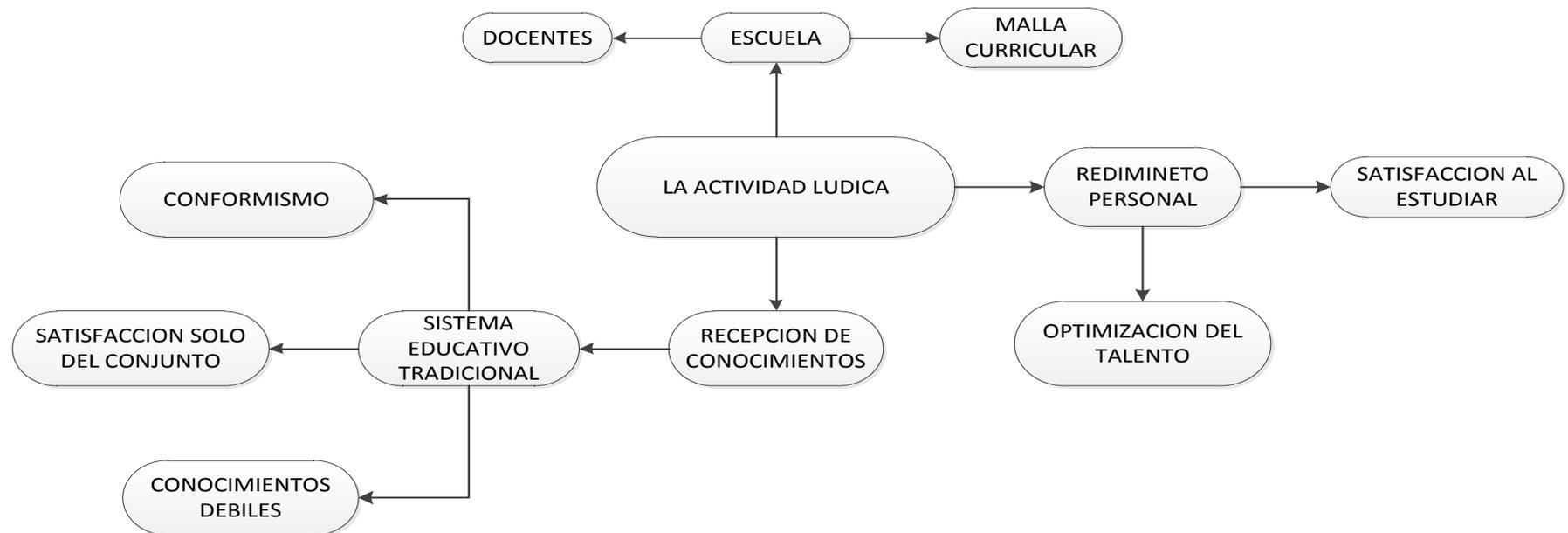
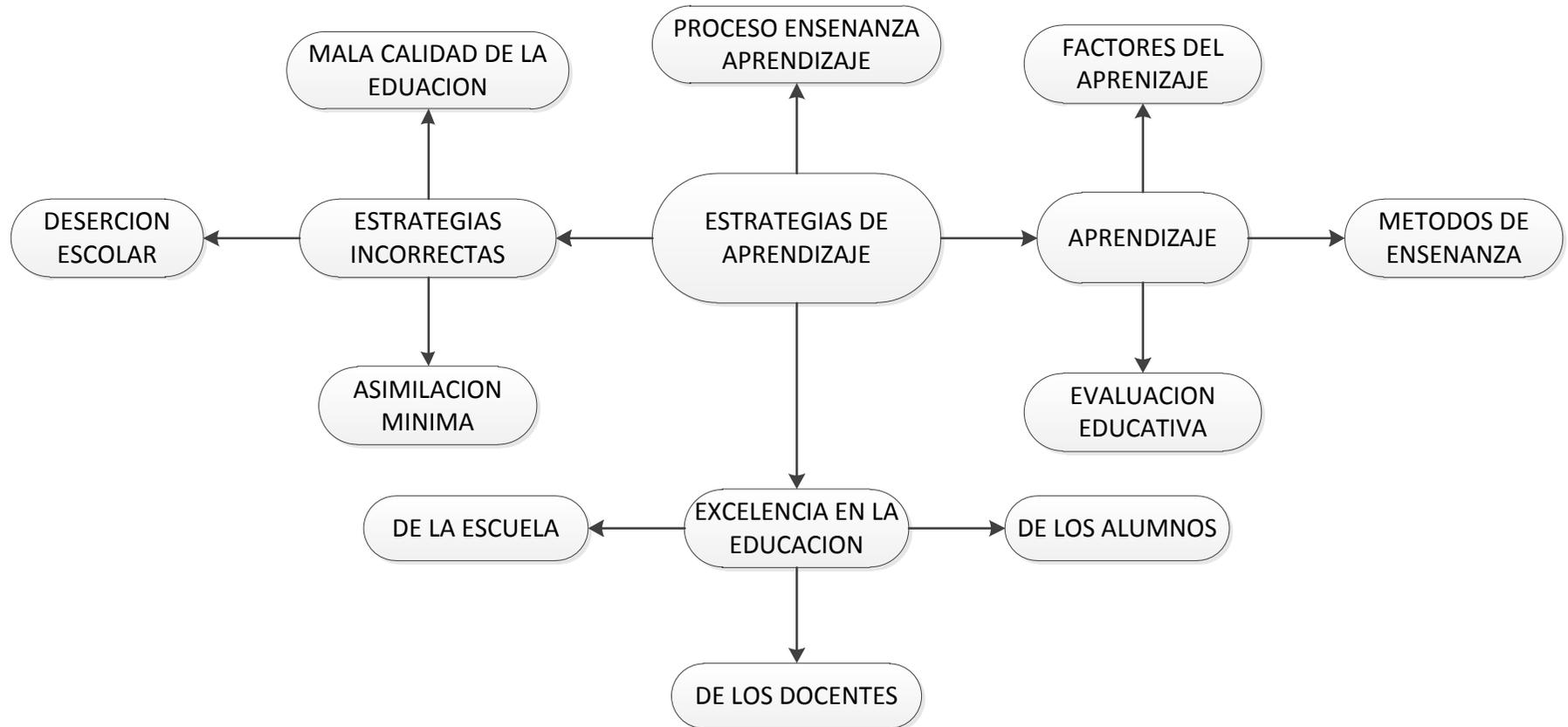


Ilustración 15 Variable Independiente

Elaborado por la investigadora Judith Carrasco

Variable Dependiente: Estrategias de aprendizaje



7.- CRONOGRAMA

ORDEN	NOMBRE DE TAREAS	ENERO 2012	FEBRERO 2012					MARZZO 2012				ABRIL 2012				MAYO 2012			
			03	10	17	24	31	07	14	21	28	05	12	19	26	02	09	16	23
1	Socializar la propuesta	---																	
2	Capacitar a los maestros		--	--															
3	Aplicar la Propuesta				--	--	--												
4	Diseño del proyecto							--	--	--									
5	Evaluación										--	--	--						

Tabla 17 Cronograma

Elaborado por la investigadora Judith Carrasco