



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

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

Mención: Educación Básica

## **TEMA:**

---

**“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS/AS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO ÚNICO DE LA “ESCUELA FISCAL MIXTA 17 DE ENERO”CASERÍO JALOA EL ROSARIO, AÑO LECTIVO 2009 – 2010”**

---

**AUTORA:** Sánchez Guilca María Enma

**TUTOR:** Dr. MSc. Danilo Villena

**AMBATO - ECUADOR**

**2010**

AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Las Estrategias Lúdicas y Aprendizaje Significativo en los niños/as de Sexto y Séptimo año de Educación Básica paralelo único dela Escuela Fiscal Mixta 17 de Enero Caserío Jaloa El Rosario, año lectivo 2009 - 2010”, presentada por la Srta. MARÍA ENMA SÁNCHEZ GUILCA, egresada de la Carrera de Educación Básica, promoción 2009-2010 una vez revisado el Trabajo de Graduación o Titulación, considera que dicho informe investigativo reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente, para los trámites pertinentes.

LA COMISIÓN

.....  
MIEMBRO

.....  
MIEMBRO

## APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

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

**“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS/AS DE SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO ÚNICO DELA ESCUELA FISCAL MIXTA 17 DE ENERO CASERÍO JALOA EL ROSARIO, AÑO LECTIVO 2009 – 2010”** desarrollado por la egresada: María Enma Sánchez Guilca de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica, considero 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 del tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, Marzo del 2010

TUTOR

---

Dr. M.Sc. Danilo Villena  
C.I. 1800341388

## AUTORIA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe del Trabajo de Graduación es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad legal y académica de su autora.

Ambato, Marzo del 2010

---

María Enma Sánchez Guilca

C.I. 1803398880

AUTORA

## **DEDICATORIA**

*La razón de la existencia humana tiene una finalidad o una meta.*

*La presente tesis constituye el reflejo de mi perseverancia, desvelo y amor entregado a la elaboración de la misma, que con el esfuerzo conjunto de mi madre y hermanos, quienes supieron brindarme todo su apoyo, desde el privilegio del amor hasta la oportunidad de ubicarme en el lugar en el cual hoy me encuentro.*

*Ya todos quienes han hecho posible que llegue a lograr mi objetivo propuesto.*

***Enma Sánchez***

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios por brindarme la vida y permitir que surja y sea una persona de bien y de servicio para los demás.*

*A mis Maestros, por compartir sus conocimientos en mi proceso de formación ética, profesional, y sobre todo por brindarme su amistad y apoyo.*

*De manera muy especial a Dalila mi madre, a mis hermanos quienes son mi apoyo y mi afán de superación, hacia el cumplimiento de este ideal, siendo guía y ejemplo de trabajo, honestidad, fortaleza y nobleza.*

**Enma Sánchez**

## RESUMEN EJECUTIVO

Este trabajo investigativo es considerado de campo y para contextualizar el problema que me llama la atención y es preocupante para el proceso de enseñanza aprendizaje, no existe un procedimiento que proporcione a los estudiantes y demuestren interés por las actividades realizadas con el juego para obtener un elevado rendimiento. En esta investigación basándose en la prognosis se plantea el siguiente objetivo es cómo influye las estrategias lúdicas y aprendizaje dentro del aula, el mismo que contribuirá para superar su rendimiento escolar con técnicas, métodos, estrategias, dinámicas, material dinámico, trabajos en grupos, por lo cual el juego es una ocupación principal y de importancia para la niñez, esto implica fuertes inclinaciones para asegurar las necesidades básicas para el desarrollo y así podrán progresar y el mismo que ayudará a optimizar y dar un giro dentro del aula y las sociedad. Para sustentar teóricamente este trabajo investigativo está ubicado el paradigma crítico propositivo, desarrollo de contenidos referente al tema de investigación. Además se formula la siguiente hipótesis que es cómo inciden positivamente las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en los alumnos, formar a los estudiantes activos, propositivos, también constructivista para fomentar cambios en el educando; también para comprobar la hipótesis se realizó un proceso de muestra a los niños en la misma institución, luego se revisó las encuestas tomadas para verificar la hipótesis para partir a las conclusiones y recomendaciones y proceder a plantear las propuestas sobre el seminario de capacitación para promover y fortalecer el proceso de estrategia lúdica y aprendizaje para mejorar su desarrollo y su rendimiento escolar, tanto en su vida diaria como en la sociedad.

## INTRODUCCION

El presente proyecto de investigación cuyo tema es : “Las estrategias lúdicas y aprendizaje significativo en los niños del sexto y séptimo año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta 17 de Enero del caserío Jaloa El Rosario en el año lectivo 2009 – 2010.”, tiene un objetivo de comprobar cómo se está aplicando los juegos con los niños dentro de la Educación que contribuya a generar el desarrollo, habilidades, destrezas, que les va a ser necesarias a lo largo de su vida, como personas positivas dentro de la sociedad. Este proyecto está diseñado por capítulos: Capítulo I: Contiene la contextualización del tema: que consta la realidad la cual desarrollamos con respecto a la motivación análisis crítico y planteamos los objetivos, general como específicos; capítulo II: consta de fundamentación tanto epistemológica, sociológica, ontológica y axiológica del tema, está constando la fundamentación legal, también por las variables. En donde contiene acerca del tema de estudio; capítulo III: está enmarcado en la metodología, técnicas e instrumentos de investigación, y recolección de datos: para la población y muestra de la operacionalización de las variables que contiene el procesamiento de la información; capítulo IV: análisis e interpretación de los resultados se describe aspecto cualitativo también presentación e interpretación de resultados sobre los cuadros estadísticos y verificación de hipótesis; capítulo V: conclusiones y recomendaciones; capítulo VI: contiene la propuesta de solución del tema y finalmente se encuentra bibliografías y los anexos.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1.-Tema**

**LAS ESTRATEGIAS LUDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DEL SEXTO Y SEPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO ÚNICO DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA 17 DE ENERO CASERIO JALOA EL ROSARIO DEL CANTÓN QUERO, AÑO LECTIVO 2009-2010.**

#### **1.2.- Planteamiento del Problema**

##### **1.2.1.- Contextualización.**

En el ECUADOR los docentes no usan estrategias lúdicas no se ha logrado un aprendizaje significativo en los procesos y avances se ven dificultados, por el crecimiento de la población y también en la educación y las familias de cada hogar.

Por lo cual el alumno no podrá desarrollar con facilidad el proceso de enseñanza dentro del ámbito escolar.

El juego como estrategias pedagógicas se plantea en esta parte como objetivo de fortalecimiento del concepto de la lúdica como recursos didácticos la identificación de los materiales apropiados para el trabajo del niño/a en las diversas áreas del conocimiento clasifican los juegos por edades sexo intereses común y etapas de desarrollo lo cual en nuestro país, están en alguna manera descuidándose a eso se debe que los aprendizajes devén a ser, mediocres

Recalca que a los niños son el centro del aprendizaje y una totalidad hacer que clasifique en actividades, en rutina, cuentos educación musical educación física, Poesía lo cual todo debe llevar a los niños, aprender, hacer con los padres para aprender (saltar, trepar,)

Se destaca el juego como una constante cultural privilegiada dentro de las actitudes lúdicas que realizan los niños.

El juego es una herramienta didáctica de gran valor preescolar porque fortalezca el desarrollo integral de los niños ya que porta y genera actuaciones de aprendizaje para la vida adulta, se considera todo juego como una acción libre portadora de emociones interna la competencia como fuente de emociones

El Juego es por etapas cuyas actividades ocupan por completo el tiempo del niño además clasifican los juegos en sensorio, motrices, de habilidad motrices

intelectuales, incluye el hecho de las tradiciones culturales en el campo de juego ya que los niños transmiten de una generación a otra.

En nuestra Provincia está descuidado como poco son los docentes que aplican el juego en clases para que los niños aprendan significativamente no contribuyen un aprendizaje significativo el desarrollo y habilidades poco técnicos de los individuos no alcanza el objeto fijado en estas estrategias lúdicas del aprendizaje es un proceso inherente al desarrollo humano.

El aprendizaje significativo está ligado a la continuidad en la búsqueda del sentido de la vida y actividad humana.

El aprendizaje son actividades no es una ciencia ni una disciplina ni una nueva moda, es un proceso que puede desarrollar a los niños mediante el juego.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicarse y sentir de expresarse sentir emocionarse orientados hacia el entretenimiento que puede llevarnos a gozar, reír, gritar.

Siempre hacemos los juegos relacionados con la infancia mental con una aplicación seria la verdad a ellos distan muchos a la realidad

En la institución de la Escuela de Enero de los niños /as del tercer año de educación básica Paralelo único “

Se ha observado por parte de los docentes las estrategias lúdicas y aprendizaje significativo no se practican.

Se ha detectado que no realizan adecuadamente el aprendizaje lúdico en las aulas no usan reglas de juego, tampoco no se desarrolla un aprendizaje significativo.

Para lograr sus existencias e impulso de descubrir grandes posibilidades de información dentro del niño y así lograr su rendimiento adecuado para al futuro de los niños.

El niño con el juego comienza a incorporarse las pautas social a través del proceso de identificación.

Por parte de los docentes no tienen los materiales adecuados, no hay juegos recreativos no tienen colchonetas no hay adecuación para el aprendizaje lúdico las figuras que realizan no colorean adecuadamente eso obliga al estudio tradicional.

El aprendizaje es solo el cuaderno el libro juego en la tierra o veredas de las aulas.

El desarrollo de los niños es bajo en su rendimiento escolar, los niños tienen timidez a las dinámicas por falta de práctica de los docentes.

### **1.2.2.-ANÁLISIS CRÍTICO**

Hoy en día los docentes no usan los materiales adecuados por tanto los niños/as están sufriendo en su desarrollo físico y moral. Ya que los niños mediante el juego ellos aprenden y desarrollan sus capacidades intelectuales en el diario vivir, ayudándoles en su aprendizaje escolar.

También los docentes no ocupan su horario de clase, esto provoca en los niños un rendimiento bajo ya que produce en ellos un desorden total. Lo que se refiere a la educación lúdica no saben que son juegos, dinámicas y otras maneras de aprendizaje para hacer mas amena las clases y significativa.

Sin la actividad del juego los niños están sufriendo un desequilibrio educativos los docentes están ligados hacia el aprendizaje es fuerte no usan el estudio lúdico dentro de las aulas de clase la vista solo al pizarrón las clases son bien dirigidas solo a los cuaderno, las estrategias del juego lo dejan atrás.

### **1.2.3.- PROGNOSIS**

Si no solucionamos el problema tendremos unos niños tradicionalistas con reglas firmes con rigidez fuerte no podrán desenvolverse tanto la sociedad,

frente a la realidad que están viviendo los niños/as no podrán desarrollar sus habilidades también sus hábitos de enseñanza aprendizaje.

Por tanto cuando los docentes hablan qué es educación lúdica no tendrán claro en sus mentes y se enojarán, por ende su rendimiento será bajo; también los hábitos de enseñanza pueden estar alejados de ellos y no sabrán de qué se trata, los niños seguirán siendo novatos en los juegos, no tendrán un aprendizaje significativo y serán mediocres, no saldrá la institución adelante, tendremos niños/as ignorantes, por ende los resultados con los docentes y ante la sociedad no dará un futuro provechoso.

Tendremos niños/as con desorden insuficiente no comprenderán a la larga de su vida huma, y adulta la funciona del juego y no tendrán un límite de edad para que utilice el juego no pondrán atención los niños /as al aprendizaje y no tendrán condiciones para superarla su desarrollo social ante la sociedad .

#### **1.2.4.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo en los niños/as del Sexto y Séptimo año de Educación Básica paralelo único de la **“Escuela Fiscal Mixta 17 de Enero”** durante el año lectivo 2009 - 2010?

#### **1.2.5.- INTERROGANTES DEL PROBLEMA**

¿Cómo ayudar a las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños/as?

¿Qué efecto producirá las estrategias lúdicas en los niños?

¿Se relaciona las estrategias lúdicas con el aprendizaje significativo?

### **1.2.6.- DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN**

**Espacial:** El siguiente trabajo investigativo se realiza

Provincia: Tungurahua

Cantón: Quero

Institución: Centro Educativo Fiscal “17 de Enero”

En el Caserío Jaloa El Rosario

**Temporal:** Entre Noviembre del 2009 hasta Marzo del 2010

### **UNIDADES DE OBSERVACIÓN**

- Niños y niñas de sexto y séptimo año de educación básica , edades de 10 a 12 años .
- Padres de familia
- Docentes.

### **1.3.- JUSTIFICACIÓN**

Como estudiante de Educación Básica elegí este tema de investigación que va a favor de los niños de la Escuela Fiscal "17 de Enero". Esta investigación está enmarcada aplicar el aprendizaje lúdico y personalidad de los niños lo cual lograra obtener cambios y actividades favorables.

- Este proyecto pretende fomentar confianza amor y respeto con los niños/as, al valor del aprendizaje, su incidencia y personalidad de los niños/as.
- Con esta investigación beneficiaremos a todos los niños/as alcanzar un nivel muy alto de conocimientos básicos para un mejor rendimiento escolar y así poder enfrentar la realidad de la sociedad que nos exige.
- En efecto una investigación de este tipo se razona que la originalidad es un característico fundamental de esta trabajo en el ámbito institucional se requiere la investigación del problema con el interés de que ya no exista la mala utilización del aprendizaje lúdico con la importancia de las niños/as sepan mejorar bien el aprendizaje
- Por lo tanto el juego es útil para desarrollar habilidades que les va a ser necesarias a la largo de la vida los comportamientos perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatizamos que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

- Por eso la relación entre juegos y aprendizaje es natural los verbos “jugar” y “aprender” confluyen ambos vocablos, consiste en superar obstáculos para encontrar el camino entre el inventar, lo que permitirá mejorar los hábitos de estudio.

#### **1.4.- OBJETIVOS**

##### **1.4.1.- GENERAL**

- Determinar la incidencia de las Estrategias Lúdicas en el aprendizaje significativo de los niños del Sexto y Séptimo año de Educación Básica paralelo único de la “**Escuela Fiscal Mixta 17 de Enero**”, en el año lectivo 2009 -2010.

##### **1.4.2.- ESPECIFICOS**

- Mejorar el hábito de estudio mediante las estrategias lúdicas en el ámbito escolar.
- Analizar el aprendizaje significativo y su incidencia en la personalidad de los niños /as.

- Preparar talleres o cursos de capacitación para las familias y poner en actividad para poder desarrollar la personalidad de los niños/as y brindar conocimientos y tener confianza hacia ellos .

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

La presente investigación no ha sido objeto de estudio en la institución educativa 17 de Enero del cantón Quero, motivo por el cual me ha motivado a realizar esta investigación.

Porque he constatado que los docentes no usan las estrategias lúdicas como una actividad educativa para mejorar el aprendizaje en los niños.

Los niños no se desenvuelven con facilidad dentro del aula, todo esto se debe a que los estudiantes nunca recibieron actividades lúdicas ya que la educación del juego es una disciplina cuyos medios pueden ejercer una importante influencia en los niños /as en su rendimiento escolar su inteligencia y su afectividades iniciales a los conocimientos surge las necesidades de analizar dicha información del problema que afecta al desarrollo de la personalidad, habilidades de los niños.

## **2.2 FUNDAMENTACIONES**

### **2.2.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

El fundamento filosófico que orienta al presentar el estudio es de carácter humanístico aborda la realidad de aprendizaje lúdico desde lo crítico hasta el análisis y planteamiento de posibles soluciones que contribuyan a mejorar su rendimiento escolar muy alto.

Esta investigación está basada en el Modelo Educativo, Constructivista en los siguientes fundamentos Teóricos.

Para Ausubel... surge cuando el alumno como constructor de su propio conocimiento relaciona con los conceptos a aprender los conocimientos previos que ya posee.

Dice la Educación acertada debe concentrarse más que el pensamiento del aprendizaje y acciones también son muy importantes y hay que tener en cuenta estas tres formas de aprendizaje (saber la adquisición de comunicación) (aprendizaje cognitivo modificación de las emociones y a las acciones físicas) (aprendizaje psicomotor que incrementa la capacidad de la persona para entender sus experimentos).

Para Bruner... proceso que surge cuando el estudiante descubre el conocimiento asimilando e interpretando lo que aprende, logrando incrementar el desarrollo intelectual y retener que conocimiento organizado en la memoria, y también para Bruner considera que el niño puede crear sus propios

conocimientos en el que el juego es su propio instrumento que construya su desarrollo haciendo uso de los recursos disponibles de su medio ambiente.

En el juego el niño asume su posición por encima de su edad representa funciones a su realidad exija supeditar su comportamiento habitual a lo requerido por el momento convirtiendo en objeto de la conciencia del niño lo cual se coloca mas allá de su propio desarrollo.

La esencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas y conceptos son relacionados de manera no arbitraria con lo que el estudiante sabe.

### **2.2.2 EPISTEMOLÓGICO**

Entre las múltiples responsabilidades del hombre, la más delicada es la educación, pues interviene como principal protagonista de inteligencia y poder de decisión educativo, que en ocasiones se toma fácil y en otros difícil por la diversidad de diversos criterios que al aceptarlos como verdaderos o falsos en la toma de decisiones y actividades complementarias.

Son experiencias educativas innovadoras que surgen para responder a las necesidades del desarrollo del alumno, se ubica en diferentes modalidades y enfoques hacia el pensamiento creativo y participativo a través del proceso, a partir de una investigación reflexiva que transforman los modos de actuar de la persona.

Todo avance tecnológico plantea problemas científicos nuevas teorías o técnicas de investigación que conduzcan a un conocimiento más adecuado y un mejor dominio.

### **2.2.3 SOCIOLÓGICO**

Es la función de la Educación es la integración de cada persona convirtiendo en un hecho social Educativo para construir un objetivo da una reflexión Sociológico, Especifico.

Es un proceso de formación definido en claridad los fines y objetivos de la Educación y se ha identificado la función Educativa de la sociedad.

Así se supone que es necesario establecer a partir de las necesidades actuales de una misión en base del proceso de investigación y formación a través de la enseñanza aprendizaje.

En cuanto a toda la sociedad es educar es parte como una civilización durante el aprendizaje de los niños al cumplimiento de las funciones que el docente exige dentro de la Educación por eso tiene gran importancia el trabajo Metodológico ya que depende de la formación del futuro el desempeño dentro de la sociedad, también puede construir pautas para la realización de los diferentes tipos de juego depende de la edad del niño.

#### **2.2.4 ONTOLÓGICO**

La presente investigación se preocupa entre el saber y el pensamiento educativo interpretando la realidad en lo cual vivimos y pensamos un verdadero cambio ante la sociedad Watson quien demuestra la importancia en la conducta humana.

#### **2.2.5 AXIOLÓGICO**

Es una construcción del desarrollo de etapas vitales de las características individuales también de las condiciones que haya producido da los tiempos históricos.

Articula factores personales Psicosociales, históricos, culturales y su identidad lúdica nos permite relacionar dentro de la sociedad a lo largo y futuro de la vida. Es aquel proceso de valoración dentro de las etapas evolutivas de las personas madurez y personalidad que haya varios elementos para plantear la educación en valores.

Los valores de su propia existencia enseñada a motivar de valores los niños tienen interés de descubrir, nuevos juegos, actuar, escuchar dentro del campo educativo. Por lo tanto en la Escuela 17 de Enero se debe dar cambios, valores para mejorar el aprendizaje significativo.

## **2.2.6 LEGAL**

### **TITULO TERCERO DE LA LEY DE EDUCACION**

#### **DE LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LOS SUBSISTEMA EDUCATIVOS**

b) Desarrollar y fortalecer el proceso de formación hábitos destrezas y habilidades elementales para el aprendizaje.

Garantizar que los centros educativos se han espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros Educativos serán espacios detección temprana de requerimientos especiales tiene por objeto la formación integral de la personalidad del niño mediante programas regulares de enseñanza aprendizaje y que lo habitan para conseguir estudios.

## **2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA CIENTÍFICA**

### **2.3.1 VARIABLE INDEPENDIENTE(V.D) ESTRATEGIAS LÚDICAS**

#### **ESTRATRGIAS LÚDICAS**

En esta actividad prolongada se desarrollan una gran variedad de técnicas lúdicas, se trabaja con los participantes analizando diversas alternativas para trasladarlas a los entornos virtuales y se crean nuevas actividades en base a juegos tradicionales.

Una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás.

El juego es la forma natural en que las personas comienzan a explorar los entornos virtuales. Una experiencia de lúdica de simulación, son algunas de las muestras que nos permiten relacionar el juego con el mundo virtual y las experiencias emocionales y creativas con el proceso de aprendizaje.

Jugar es para los niños una forma de encontrarse con los demás y con uno mismo, con el niño que llevamos dentro. Es animarse a experimentar diferentes roles, a explorar nuevos mundos. Por este motivo los entornos virtuales, nos transportan a mundos nuevos y emocionantes, permitiéndonos jugar nuevo roles y cumplir fantasías imposibles de realizar en el mundo real.

## **CAMINO INICIAL DE APRENDIZAJE DEL JUEGO DE LOS NIÑOS**

El juego es una actividad natural para los niños. Niños en todas las regiones y de todas las culturas del mundo se dedican al juego, y esto siempre ha sido así. Los juguetes más tempranos se formaron utilizando piedras, palos y arcilla. Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba.

Los padres saben que el juego es una actividad positiva para los niños. Cuando están jugando, los niños se mantienen ocupados y también se entretienen. Asimismo, ver a su hijo sonreír y divertirse provoca en usted alegría y

satisfacción. Lo que usted posiblemente no sepa o que no siempre recuerde es precisamente cómo el juego contribuye al desarrollo de su hijo.

El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo de un niño. Forma la base de las destrezas que su hijo desarrollará y aplicará posteriormente en la vida.

El juego es la forma en que los niños aprenden: llegan a conocer y comprender el mundo que les rodea y la forma en que ellos interactúan con él.

Los niños pequeños aprenden haciendo

Los niños aprenden moviendo, tocando, saboreando, viendo, oliendo y oyendo.

Los bebés no necesariamente “juegan” — de la manera en que nosotros conceptualizamos el juego — sino hasta que pueden caminar y moverse libremente.

### **Los niños de cero a dos años**

Practican todas sus capacidades en el campo de la conducta motriz de adaptación lenguaje personal – social sucede los brazos y reflexiona las piernas (Motriz) fija la mirada con atención en la mano cerrada (Adaptación) Arrulla y balbucea ( Lenguaje) Vocaliza al percibir el acercamiento de su madre (Personal social) Durante sus horas de vigilia esta incesantemente activo jugando de una manera u otra . El juego es su ocupación.

### **El niño de 2 a 4 años**

Es la edad de mayor desarrollo motriz. Por lo que es necesario que el niño tenga un espacio para sus movimientos como también juguetes, gatear, sentarse, pararse, caminar correr y saltar son acontecimientos propios de esa edad.

El niño puede identificar sus cosas por su color y su forma luego se interesa por expresar pensamientos con colores para que exprese lo que piensa.

Por lo general el niño intenta hacer sus cosas por si mismo es bueno permitirles que lo hagan para habituarlos en actividades. También se interesa por ayudar a sus padres hacer cosas. Hay que dejarlos hacer para cultivar su hábito de participación e iniciativa.

### **El niño de cuatro a seis años**

A partir de estos años hay que alimentar a los niños de esta edad con mucha leche y otros alimentos que tengan calcio en estas etapas se produce los movimientos voluntarios consientes: Hay que hacerlos pasear y jugar al aire libre

Los niños con edades comprendidas entre los cuatro y seis años se interesan por las cosas que los rodean por eso es el tiempo de preguntas infinitas alas

que responde con mucho cuidado conocimientos y paciencia. Se interesan también en cualidades de las cosas como su forma. Hay que darles oportunidad que experimenten sensaciones agradables ya que por lo general están interesados en la acción y no por algún fin hay que comprenderlos.

### **El niño de seis a ocho años**

En esta edad el cuerpo de los niños y niñas tienden a diferenciarse tomando características del hombre y la mujer. Les nacen dientes definitivos y deben darles alimentos ricos en calcio.

En estas edades los niños sienten mayor interés por las cosas nuevas. Hay que iniciarles en desarrollo de la capacidad de observación. Hay que darles oportunidad para que asuman responsabilidad, su pensamiento y lenguaje.

### **El niño de ocho a diez años**

Estos niños desarrollan por igual los músculos grandes y pequeños y puede realizar trabajos con alguna complejidad. Tiene tendencia a realizar actividades intensas. Y hay que darles la oportunidad de realizar paseos y excursiones. Sienten interés por coleccionar cosas. Es bueno iniciarlos en el conocimiento científico de la naturaleza.

En esta edad sienten responsabilidad por las cosas que hacen. Por lo que hay que cultivar esa actitud positiva.

### **El niño de diez a doce años**

Los niños son muy sensibles a las emociones y a su estado físico, puede decaer, por tanto hay que alimentarlos. Se aclaran para los niños los conceptos de espacio y tiempo. Se define su valoración sobre el bien y el mal. Hay que intensificar el aprendizaje de los principios y la ética.

En esta edad los niños se tornan muy sensibles y se repliegan a su vida interior por las manifestaciones de su sexualidad, lo que les produce diversos malestares que no les son explicables, por lo que buscan la soledad para dialogar consigo mismo. Como gustan de tener éxito, hay que ayudarles a salir de su aislamiento y darles la oportunidad de demostrar sus habilidades.

### **El juego**

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez la naturaleza implica fuertes inclinaciones. El juego en todo niño es

normal para asegurarse que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige y reorienta estos impulsos lúdicos

La vida de los niños es jugar y juegan por instintos por una fuerza interna que les obliga a moverse a manipular, gatear ponerse de pie andar y permite el disfrute pleno de su libertad de movimientos Ellos se revelan de la manera mas clara limpia o transparente en su vida lúdica. No juegan por mandato orden o compulsión exterior. Movimiento por una necesidad interior.

El juego posee cualidades que representan cualidades evolutivas prepara para la madurez. Es un ejercicio natural y placentero poder en crecimiento. Nadie necesita a un niño enseñar a jugar.

### **El juego y Educación**

- Es importante el juego en la educación es grande pone en actividad todos los órganos del cuerpo.
- Fortifica y ejercita sus funciones.
- El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social el niño; jugando aprende la solidaridad, respeto al poder individual desenvuelve su lenguaje despierta el ingenio desarrolla la paciencia
- También favorece su grandeza visual táctil y auditiva dan soltura elegancia y agilidad al cuerpo.

### **Características del juego**

- El juego es una actividad libre.
- El juego no es la vida corriente más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa creado un mundo de fantasías
- El juego es desinteresado es una actividad que transcurre dentro de sí mismo y se practica en razón
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio
- El juego crea orden le hace perder su carácter
- El juego oprime y libera. Está llena de dos cualidades más nobles que el hombre propone encontrarse en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es una tendencia a la resolución porque se pone en juego las facultades del niño.
- El juego es una lucha por algo o una presentación.

## **LA CREATIVIDAD**

### **Creatividad y Los Juegos:**

La creatividad es la forma más libre de expresión propio, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a

consolidar la salud emocional de sus niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. Lo importante de recordar en cualquier actividad creativa es el proceso de la expresión propia. Las experiencias creativas ayudan los niños expresar y enfrentar sus sentimientos. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar el aspecto único y la diversidad de sus niños así como también ofrecer oportunidades excelentes para individualizar sus actos como padre y enfocar en cada uno de sus niños.

### **Los Juegos Creativo**

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos

fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades.

## **Clasificación de los juegos**

### **Juegos sensoriales**

Pone en actividad los órganos de los sentidos Ejemplo: hacer ruido, tocar cosas, probar sustancias.



## **Juegos motores**

Estos juegos ponen en acción los miembros Ejemplos: Saltos, carreras, juegos de pelota de deportes en general.



## **Juegos sociales**

Son juegos de amistad en general.



### **Juego Social “Me Duele”**

Objetivo: Practicar el nombre de las partes del cuerpo humano.

Materiales: cartas.

Procedimientos:

1. Previamente, el profesor debe elaborar cartas con el dibujo y el nombre de las partes del cuerpo que se quiere trabajar, conforme el modelo abajo:



### **2.3.2 VARIABLE DEPENDIENTE (V.D) APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

#### **APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

El aprendizaje en gran parte, depende del significado factor importante de estos procesos y uno de los aspectos fundamentales de lo que se aprende. Por tanto al maestro debe hacer significativo lo adquieren a sus alumnos.

Con el material que tiene significado se aprende más rápidamente y se retiene mayor tiempo por lo que sería el único aconsejable para el logro de un aprendizaje efectivo.

La práctica o experiencias son una participación personal u observación de las realidades cotidianas. El niño comienza a adquirir significados usando sus

órganos sensoriales puede conocer cada tipo de objetos solamente en términos de su propia experiencia.

Es muy importante para el maestro saber que el significado proviene de experiencias. Es muy importante para el maestro saber que el significado proviene de experiencias al tratar de enseñar a los alumnos.

El aprendizaje, en gran parte, depende del significado, factor importante de este proceso y uno de los aspectos fundamentales de lo que se aprende. Por tanto, al maestro debe interesarle hacer significativo el aprendizaje y con qué significado lo adquieren sus alumnos.

El niño comienza a adquirir significados usando sus órganos sensoriales: ojos, oídos, etc., y así llega a conocer cada tipo de objeto solamente en términos de su propia experiencia.

Es muy importante para el maestro saber que el significado proviene de la experiencia. Al tratar de enseñar, cuanto más nos alejemos de las experiencias de primera mano de los estudiantes.

El maestro debe interesarse en que se logren significados y comprensión, no solo porque estos llegan a ser muchos más eficientes a medida que aquellos se acrecientan.

Existe una estrecha relación entre significado y ritmo de aprendizaje, significado y facilidad del aprendizaje, retención del aprendizaje.

## **VENTAJAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Produce una retención más duradera de la información.

Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.

La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.

Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo:

Significatividad lógica del material: el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se de una construcción de conocimientos.

Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.

Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

## **INTERES DEL APRENDIZAJE**

Ese impulso a ocuparse con un objeto suele llamarse interés. El interés es en efecto una persona esencial para un aprendizaje fecundo tanto más cuando mayor es el peligro de aburrimiento o indiferencia en clase.

Someterse a la enseñanza hora tras hora no significa para el alumno un cumplimiento lógico de su deber en la misma medida en que lo es para el maestro.

El interés en forma de curiosidad general y afán de saber se basa probablemente igual que los demás fenómenos psicológicos y espirituales en

predisposición hereditarias su forma específica es producto del medio y factor decisivo para la aplicación de la inteligencia en cuanto a la orientación.

El maestro para atraer el interés al alumno, encontrar puntos de partida natural para sus temas didácticos y penetrar a través de la enseñanza en nuevos campos de interés.

## **LA MOTIVACION EN LOS NIÑOS EN EL APRENDIZAJE**

Cómo desarrollar la motivación en los niños?

En primer lugar, se debe tratar de reforzarles de manera positiva, elogiándolos por sus logros y esfuerzos, y por todo aquello que consigan. Como de buen seguro sabes, todos necesitamos escuchar que estamos haciendo bien nuestro trabajo; y por ende, los niños mucho más.

Los niños tienden a imitar todo lo que hacen los adultos; por este motivo, es de vital importancia proporcionarles modelos de conducta buenos que puedan imitar.

Enseñarles a atribuir el éxito a su talento y a su esfuerzo, valorando el esfuerzo cuando no se han logrado los resultados esperados les ayuda a que no decaigan cuando algo les cuesta; sobretodo, cuando suspenden algún examen.

Saber qué técnicas de estudio son las adecuadas y enseñárselas favorece la sensación de autoeficacia, de forma que los alumnos tenderán a confiar más en ellos mismos.

Motivar es proporcionar una o varias razones hacer que alguien sienta determinada necesidad. La mayor parte de la diferencia del maestro eficaz el incompetente está a su comprensión de la motivación humana.

Cuando la motivación es poder, el aprendizaje también lo es motivar a los estudiantes, es tomar atención a todo lo que se sabe sobre la conducta humana, el aprendizaje y la enseñanza La motivación de los estudiantes es uno de los problemas.

### **Razones para trabajar en clase.**

1. Deseo de dominio y experiencia de la competencia.
2. Deseo de aprender algo útil.
3. Necesidad de la seguridad que da el aprobado.
4. Necesidad de preservar el autoestima.
5. Necesidad de autoestima y control de la propia conducta.
6. Simplemente curiosidad intelectual.

### **Deseo de aprender**

El mejor motivo para el aprendizaje es un deseo intenso por parte del estudiante de lo que le proporcionara. Este deseo da significado a su tarea de

aprendizaje a la actitud o prioridad: le da fuerza para ella y construye a que el estudiante-alumnos muestran deseos de aprender cuando ven como los resultados contribuyen a su bienestar.

Es un hecho confirmado que cuando el muchacho quiere aprender o manejar una bicicleta no tiene necesidad de presiones externos para tomar lecciones de aprendizaje para adquirir esa habilidad.

### **Voluntad en el aprendizaje.**

La voluntad de aprender es un aspecto de la motivación, se puede confiar con mayor seguridad en el aprendizaje y su retención cuando hay intención de aprender y de retener el aprendizaje (muchas de las personas no aprenden el número de teléfono porque no ponen empeño). Cuando se tiene propósito de aprender la pulsión de aprender se convierte en un poderoso determinante del aprendizaje.

El nivel de voluntad es la realización o logro de una persona desea y espera alcanzar en ciertas tareas.

Los seres se enfrentan a situaciones de aprendizaje o actividad sabiendo sus posibilidades de lo que puede hacer, en general tienden a regular su realización y sus impresiones sobre ella de acuerdo con esta noción.

## **Interés en el aprendizaje**

Ese impulso a ocuparse con un objeto suele llamarse interés. El interés es en efecto una persona esencial para un aprendizaje fecundo tanto más cuando mayor es el peligro de aburrimiento o indiferencia en clase.

Someterse a la enseñanza hora tras hora no significa para el alumno un cumplimiento lógico de su deber en la misma medida en que lo es para el maestro.

Para la didáctica resulta de esa exigencia de la cooperación del interés la obligación de hallar medidas que consiguen en despertar interés y producir sentimientos de expectación, suspenso y además desarrollar formas de labor escolar que dejen suficiente lugar a la iniciativa y a la resolución propios que en su forma extrema, de rigidez escolar a semejanza actividad por completo la iniciativa.

El interés en forma de curiosidad general y afán de saber se basa probablemente igual que los demás fenómenos psicológicos y espirituales en predisposición hereditarias su forma específica es producto del medio y factor decisivo para la aplicación de la inteligencia en cuanto a la orientación.

El maestro para atraer el interés al alumno, encontrar puntos de partida natural para sus temas didácticos y penetrar a través de la enseñanza en nuevos campos de interés.

## **LAS EMOCIONES DE LOS NIÑOS EN EL APRENDIZAJE**

Cuando el niño crece todo él es emotividad, y sus expresiones explosivas de, gritos o enfados, son naturales. Y más que conductas que hay que reconducir o controlar, debemos pensar que significan algo y que pueden esconder, sobre todo si son exageradas, un sufrimiento emocional que solamente de esta forma están sabiendo sacar fuera.

Las emociones y especialmente si son en descarga explosiva sirven para expresar y también nos dan pistas sobre lo que bulle en el alma de nuestro hijo. No hay que controlarlas, ni regañar por ello, ni burlarse, ni enfadarse. Las emociones curan y transmiten la necesidad del niño.

Las emociones de este tipo no son su manifestación sino lo que las provoca en el fondo, inseguridad o miedo o soledad. Podemos llegar hasta los niños, pero realizando un proceso de escucha activa, pues ellos no siempre son capaces de expresar con palabras lo que sienten.

## **EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO**

### **(BRUNER)**

Los principios que rigen el aprendizaje por descubrimiento son los siguientes:

- Todo el conocimiento real es aprendido por uno mismo

- El significado es producto exclusivo del descubrimiento creativo y no verbal
- El conocimiento verbal es la clave de la transferencia
- El método del descubrimiento es el principal para transmitir el contenido
- La capacidad para resolver problemas es la meta principal de la educación
- El entrenamiento en la heurística del descubrimiento es más importante que la enseñanza de la materia de estudio
- Cada niño es un pensador creativo y crítico
- La enseñanza expositiva es autoritaria
- El descubrimiento organiza la manera eficaz lo aprendido para emplearlo ulteriormente
- El descubrimiento es una fuente primaria de motivación intrínseca
- El descubrimiento asegura la conservación del recuerdo

El aprendizaje por descubrimiento es un tipo de aprendizaje en el que el sujeto en vez de recibir los contenidos de forma pasiva, descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo. La enseñanza por descubrimiento coloca en primer plano el desarrollo de las destrezas de investigación del escolar y se basa principalmente en el método inductivo, y en la solución de los problemas.

## **2.4 Hipótesis**

Las Estrategias lúdicas inciden positivamente en el Aprendizaje Significativo de los niños/as del sexto y séptimo Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “17 de Enero”, durante el año lectivo 2009 – 2010.

## **2.5 Señalamiento de variables.**

**Variable independiente:** Estrategias Lúdicas

**Variable dependiente:** Aprendizaje Significativo.

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Enfoque Investigativo**

La metodología es un elemento fundamental en todo estudio de investigación por eso en el siguiente trabajo está enmarcado dentro de carácter cualitativo y cuantitativo por tanto el problema planteado requiere de investigación, portando la información recopilada de los resultados acciones, hipótesis, lógica, que me indujo a plantear conclusiones reales y establecer recomendaciones que permita viabilizar soluciones.

### 3.2 Tipo de investigación.

#### 3.2.1. Bibliográfica

La investigación bibliográfica permitió la búsqueda científica mediante el análisis crítico y profundo se constituye en el soporte conceptual y procedimental de la propuesta.

#### 3.2.2. Campo

El presente trabajo de la realidad, con el motivo de recolectar los datos observados registrados del problema.

La investigación de campo permite obtener información tomado en el lugar de los hechos.

### 3.3 Población y Muestra

La población es un motivo de estudio, lo cual se indica que trabajo con todo el universo por eso no se aplica el maestro.

El estudio de esta investigación está conformada 20 niños/as y 1 docentes.

<b>POBLACIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
- Docentes	1	100%
- Estudiantes	20	100%

### 3.4 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

#### VARIABLE INDEPENDIENTE: ESTRATEGIAS LÚDICAS

V.INDEPENDIENTE	CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEM	TÉCNICAS
Estrategias Lúdicas	-Es un proceso y método que existe entre el juego didáctico y la estrategia Educativa para la Educación y un rendimiento escolar dentro del ámbito social. Vinculando al gozo lo cual el niño se involucra a través de sus sentidos percepciones emociones permite a los niños construir experiencia al desarrollo de su personalidad y participación voluntaria	-Método -Estrategia -Social -Activa -Participación	-Proceso -Enseñanza -Sociedad -Interés _Voluntaria	-Te gustaría aprender jugando. -Tienes confianza en tus maestros. -Te gusta ayudar a tus compañeros -Tienes curiosidad dentro del aula. -Participas en clases voluntariamente.	-Encuesta  -Cuestionario a los estudiantes

**VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.**

<b>V.DEPENDIENTE</b>	<b>CONCEPTUALIZACIÓN</b>	<b>CATEGORÍAS</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ITEM</b>	<b>TÉCNICAS</b>
Aprendizaje significativo	<p>-Son actitudes de aportes constructivistas debe tener material adecuado para su aprendizaje.</p> <p>-La actividad favorable que puede influir a través de la motivación y retención duradera de su información.</p> <p>-Favorece la comprensión del aprendizaje de su propia motivación habilidades de realizar nuevos conocimientos descubrimientos de nuevos materiales contenidos capaces de recuperar el ámbito escolar.</p>	<p>-Las actividades</p> <p>-Influencia</p> <p>-Motivación</p> <p>-Información</p> <p>-Descubrimiento</p>	<p>-Comportamiento</p> <p>-Dominación</p> <p>-Creativo</p> <p>-Actitud</p> <p>-Habilidades</p>	<p>-Descubra por su propia cuenta.</p> <p>-Dominas tu en retención en el aprendizaje</p> <p>-Eres hábil dentro del aula</p> <p>-Tiene usted carácter para dar una información a sus compañeros.</p> <p>-Realizar tus tareas solo.</p>	<p>-Encuesta</p> <p>-Cuestionario a los estudiantes</p>

### **3.5 Técnicas Instrumento.**

- Lectura científica
- Cuestionario

Estas técnicas sirvieron para el diagnóstico y recopilación de información que permitió detectar la realidad concreta de dichas instituciones, si utilizan al juego como estrategias de aprendizaje significativo para procesos de enseñanza, aprendizaje, y mediante el cual poder emitir conclusiones y recomendaciones; y a su vez plantear soluciones.

#### **Lectura científica**

Permitió extraer con facilidad las ideas principales de los diferentes temas de la investigación del problema de la Institución.

#### **Cuestionario**

Se ha elegido esta encuesta como un instrumento de recolección con base a un cuestionario con preguntas lo cual haremos preguntas a 20 estudiantes de ambos sexos para conocer sobre el problema planteado a cerca de las estrategias lúdicas y aprendizaje planteado en la escuela 17 de Enero.

### **3.6 Procesamiento de Análisis.**

Realizar el análisis de resultados de las encuestas para que luego ser interpretados al posibilitador las recomendaciones correspondientes estar realizado el cálculo estadístico y su representación grafica, para luego ser interpretados a fin de posibilitar las recomendaciones correspondientes, estará realizado el cálculo estadístico y su presentación gráfica.

### **3.7 Propuesta y solución.**

Realizar talleres para capacitar a los docentes y tener un aprendizaje significativo para tener niños capaces de enfrentar la realidad dentro escolar.

Tener nuevas estrategias de aprendizaje mediante el juego podemos lograr cambios en el aprendizaje y así el niño podrá desarrollar intelectualmente su inteligencia mediante el futuro dentro de la sociedad.

## **CAPITULO IV**

### **ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4. 1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

## PREGUNTA 1

¿Utilizan tus maestros el juego como una actividad educativa?

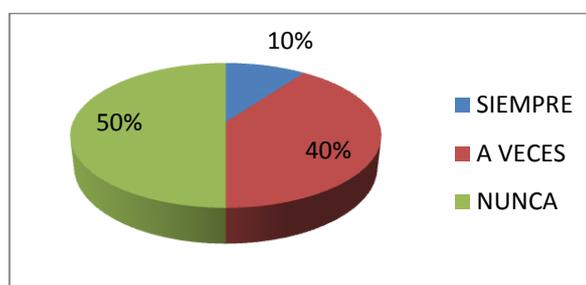
**Tabla N° 1**

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
SIEMPRE	2	10%
A VECES	8	40%
NUNCA	10	50%
Total	20	100%

**Fuente:** Estudiantes

**Elaborado:** Enma Sánchez

**Gráfico N° 1**



Análisis e interpretación según el 50% de estudiantes contestan que maestros nunca utilizan el juego como una actividad educativa, el 40% dice que a veces y el 10 % Siempre.

La mayoría de los estudiantes dicen que las estrategias lúdicas y aprendizaje es una carencia debido a que no hay un material adecuado tienen necesidades económicas también por parte del plantel educativo.

## PREGUNTA 2

¿Realizan tus maestros nuevos materiales para cada asignatura?

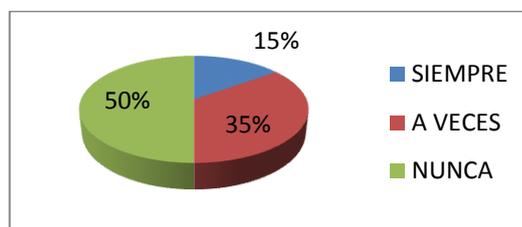
**Tabla N° 2**

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
SIEMPRE	3	15%
A VECES	7	35%
NUNCA	10	50%
Total	20	100%

**Fuente:** Estudiantes

**Elaborado:** Enma Sánchez

**Gráfico N° 2**



Análisis e interpretación según el 50% de estudiantes contestan que los maestros nunca realizan nuevos materiales para cada asignatura, el 35% dice que a veces y el 15 % Siempre.

La mayoría de los estudiantes dicen que nunca se aplican nuevos materiales ya que los docentes no manejan con facilidad los nuevos materiales o son inadecuados para su rendimiento.

### REGUNTA 3

¿Construyen tus maestros conocimientos nuevos utilizando el juego?

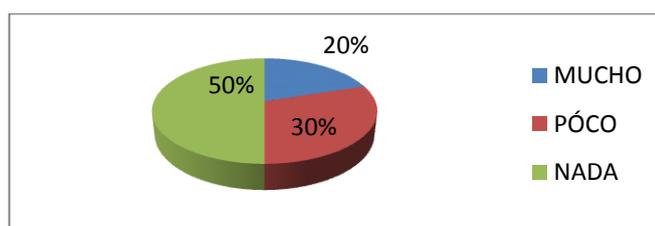
**Tabla N° 3**

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
MUCHO	4	20%
PÓCO	6	30%
NADA	10	50%
Total	20	100%

**Fuente:** Estudiantes

**Elaborado:** Enma Sánchez

**Gráfico N° 3**



Análisis e interpretación según el 50% de los estudiantes contestan que los maestros no construyen conocimientos nuevos utilizando el juego, el 30% dice que poco y el 20 % mucho.

La mayoría de estudiantes señalan que no se utiliza el juego como herramienta para construir conocimiento lo cual lleva a un bajo rendimiento de las estrategias lúdicas dentro de la educación escolar.

#### PREGUNTA 4

¿Tu participación en el juego es voluntario dentro del aula?

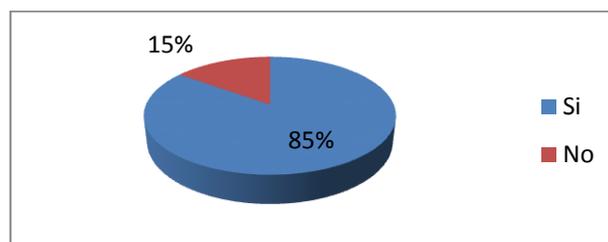
**Tabla N° 4**

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	17	85%
No	3	15%
Total	20	100%

**Fuente:** Estudiantes

**Elaborado:** Enma Sánchez

**Gráfico N° 4**



Análisis e interpretación según el 85% de estudiantes señalan que la participación en el aula es voluntaria, mientras que el 15% señala que no lo es. Según los estudiantes las estrategias lúdicas, por parte de los docentes si se adaptan al sistema de aprendizaje adoptado por ellos.

## PREGUNTA 5

¿Te gustan las dinámicas?

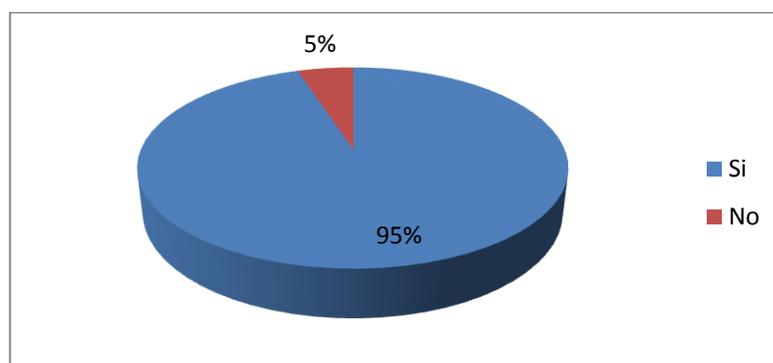
**Tabla N° 5**

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	19	95%
No	1	5%
Total	20	100%

**Fuente:** Estudiantes

**Elaborado:** Enma Sánchez

**Gráfico N° 5**



Análisis e interpretación según el 95% de estudiantes señalan que les gustan las dinámicas y el 5% señala lo contrario.

Según los estudiantes los juegos o dinámicas conducen a un equilibrio físico – mental debido a las condiciones que ayudan para su rendimiento.

## PREGUNTA 6

¿Escuchas con atención a tus maestros lo aprendido con claridad?

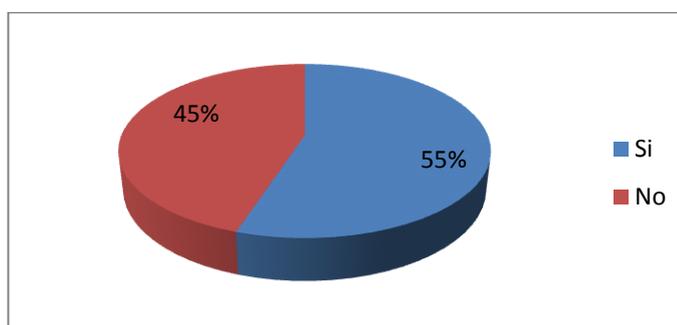
**Tabla N° 6**

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	11	55%
No	9	45%
Total	20	100%

**Fuente:** Estudiantes

**Elaborado:** Enma Sánchez

**Gráfico N° 6**



Análisis e interpretación según el 55% de estudiantes señalan que escuchan con atención a tus maestros lo aprendido con claridad y el 45 % señala lo contrario.

La mayoría de los estudiantes prestan atención a la explicación del maestro, siempre y cuando se utilice material adecuado lo cual permita desarrollar un lenguaje con claridad y precisión.

## PREGUNTA 7

¿Usan tus maestros diferentes materiales para la clase para un mejor entendimiento?

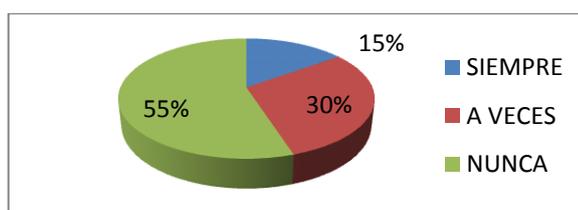
**Tabla N° 7**

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
SIEMPRE	3	15%
A VECES	6	30%
NUNCA	11	55%
Total	20	100%

**Fuente:** Estudiantes

**Elaborado:** Enma Sánchez

**Gráfico N° 7**



Análisis e interpretación según el 55% de estudiantes señala que los maestros nunca usan diferentes materiales para la clase, el 30% plantea que a veces y el 15% dice que siempre.

La mayoría de los estudiantes plantean que debido al poco interés por parte de los docentes para realizar material para la clase tienen un rendimiento bajo y por ende una falta de interés en el aprendizaje.

### PREGUNTA 8

¿Hacen tus maestros trabajos manuales para facilitar el aprendizaje?

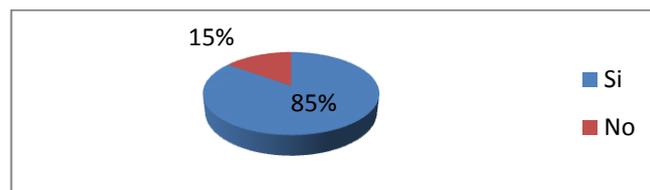
**Tabla N° 8**

Alternativas	Frecuencias	Porcentaje
Si	17	85%
No	3	15%
Total	20	100%

**Fuente:** Estudiantes

**Elaborado:** Enma Sánchez

**Gráfico N° 8**



Análisis e interpretación según el 85% de estudiantes señala que maestros si hacen trabajos manuales para facilitar el aprendizaje y el 15% señala lo contrario.

La mayoría de los estudiantes plantea que el aprendizaje a través de trabajos manuales conduce a facilitar el desarrollo de su inteligencia para lograr un mejor rendimiento escolar.

## **4.2. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS**

Una vez procesada analizada e interpretado toda la información obtenida en la investigación sobre la aplicación de las estrategias lúdicas y aprendizaje, incide positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La mayoría de los niños la necesitan de nuevos aprendizajes para un mayor comportamiento social y participación voluntaria.

Lo cual los docentes no se interesan en invocar la practica a través del juego como un motor dinámico para despertar el interés en los estudiantes tendrán que tomar en cuenta como una actividad educativa para el desarrollar sus capacidades, habilidades, inteligencia, conocimientos para reforzar su rendimiento escolar.

Al revisar estos datos es verificada la hipótesis tomamos en consideración que las recomendaciones concuerdan con la verdad de la misma por lo que estamos seguros que las estrategias lúdicas y aprendizaje ayudan a mejorar el proceso educativo por lo que afirmamos y defendemos su efectividad.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

- De acuerdo a los resultados de la investigación se deduce en su totalidad los docentes desconocen al juego como un motor de aprendizaje.
- El rendimiento de los estudiantes en las estrategias lúdicas es mediante satisfactorio no existe procedimientos y técnicas los conocimientos llevan a las aulas de manera abstracta de actividad lúdica.
- Mediante las encuestas realizadas a los estudiantes no existe una facilidad en los docentes el uso de materiales nuevos que les conduzca hacia el desarrollo de un aprendizaje significativo.
- En el desarrollo del aprendizaje los docentes no utilizan material adecuado ni didáctico haciendo que los estudiantes sean rígidos,

memoristas, repetitivo impidiendo desarrollar su capacidad creativa.

- La mayoría de los estudiantes plantean que el aprendizaje conduce a facilitar el desarrollo de su inteligencia o demostrar sus actividades propias cantar, saltar, disfrutar, la amistad con sus compañeros trabajar en equipo lo que facilitan el trabajo en aula para obtener un aprendizaje significativo durante su vida cotidiana.
- Se concluye que los docentes no proporcionan las estrategias lúdicas y aprendizaje para un mejor rendimiento escolar que no sea repetitivo mecanizado como nada tiene que ver con su inteligencia pero pueda llevar a un fracaso en el rendimiento escolar la personalidad del estudiante dentro de la sociedad

## **5.2 Recomendaciones**

- Con base a las conclusiones se recomienda capacitar a los docentes en la fundamentación teórico-práctico del juego.
- Emplear las diferentes clases de juego en los procesos de enseñanza, aprendizaje como una actividad normal dentro del aula para el desarrollo integral del estudiante.
- Fomentar mediante dinámicas, métodos, material didáctico, trabajos en grupos y el niño simulara y presentara comportamiento social.

- Motivar a los docentes que deben ser capacitados para un mejor aprendizaje mediante sus conocimientos nuevos que poseen los estudiantes le ayudara a mejorar su rendimiento escolar favoreciendo la comprensión y conocimiento su alegría por sus nuevos conocimientos logrados que el estudiante se sienta en un ambiente familiar.
- Motivar a los docentes que debe conocimientos de una metodología para un mejor desarrollo potencial de los estudiantes. Ofertar a los estudiantes que tengan conocimientos nuevos para crear expectativas e interés de los estudiantes para alcanzar comportamientos adecuados. Aprovechar la predisposición de los docentes que deben ser actualizados constantemente siguiendo a recursos seminarios para intercambiar ideas experiencias que permita crecer un alto rendimiento en beneficio individual, colectivo.

## **CAPITULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1. TÍTULO**

Elaborar una guía didáctica de proceso lúdica para desarrollar el aprendizaje significativo de los niños.

#### **6. 2. DATOS INFORMATIVOS**

##### **INSTITUCION EJECUTORA**

Escuela Fiscal Mixta “17 de Enero”

##### **BENEFICIARIOS**

Estudiantes

Docentes

##### **UBICACIÓN**

Provincia: Tungurahua

Cantón: Quero

Parroquia: la matriz

## TIEMPO

**Inicio:** 22 de febrero del 2010

**Fin:** 27 de marzo del 2010

## EQUIPO TECNICO RESPONSABLE

**Directora:** Glenda Flores

**Ejecutora:** Enma Sánchez

## 6. 3. COSTO

<b>Cant.</b>	<b>Denominación</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Valor Total</b>
1	Flash Memory	15.00	15.00
	Alquiler de computadora		10.00
	Impresiones	0.15	26.00
2	Cuaderno	1.50	3.00
3	Anillados	1.00	3.00
3	CDs	0.25	0.75
2	Esferos	0.30	0.60
		<b>TOTAL</b>	<b>58.35</b>

#### **6. 4. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

Importancia para superar las Estrategias Lúdicas y Aprendizaje.

- Capacitar a los docentes para que sea una educación adecuada para mejorar el rendimiento escolar.
- Promover la aplicación de normas y hábitos de la personalidad de los estudiantes dentro de la educación y sociedad.
- Realizar juegos dentro del aula para motivar a los niños y tener una educación significativa.

#### **6. 5. JUSTIFICACION**

Esta propuesta pone que los docentes conozcan y apliquen el juego en la enseñanza favoreciendo la comprensión y aprendizaje compartiendo su alegría por sus nuevos conocimientos logrados que el niño/a se sienta en su ambiente familiar. Evitar que los estudiantes al andar del futuro sean antisociales.

Mantener un estilo de aprendizaje para mantener un alto nivel de su personalidad en su vida cotidiana.

Generar un nuevo tipo de estudio y supera el aprendizaje y su rendimiento escolar para cambiar un factor individual del niño.

## **6. 6. OBJETIVOS**

### **6. 6.1. GENERAL**

Aplicar las Estrategias Lúdicas en el proceso de aprendizaje.

#### **6.1.6.2. ESPECIFICO**

- Mejorar el aprendizaje en los niños mediante actividades lúdicas.
- Capacitar a los docentes que conozcan el aprendizaje lúdico para tener un rendimiento escolar satisfactorio.

## **6. 7. ANALISIS DE FACTIVILIDAD**

### **6. 7.1. SOCIO-CULTURAL**

Trabajar con seres humanos se encuentra con las autoridades de la institución.

- Promover las necesidades de diseñar para la preparación del docente que no puedan dar clases con nuevos contenidos Métodos, Estrategias.
- Lo cual los estudiantes puedan establecer una enseñanza significativa para superar los diferentes modelos tradicionales en el cual el niño pueda desenvolverse libremente sin trabas dentro de la sociedad ya que los trabajos lúdicos despierta el interés de compartir con los compañeros.

- Posea los recursos.- El aspecto económico que son indispensables recursos metodológico económicos contra con los métodos adecuados con tales guías mercaderes trabajo de factibilidad se entiende que tiene recursos económicos talento humano consta con los materiales porque si es posible hacer el trabajo porque se encuentra en la vida diaria.

## **6. 8. FUNDAMENTACION CIENTIFICA - TÉCNICA**

Es un ambiente potencializador de un auto aprendizaje frecuentemente es necesario fundamentar bajo ciertos parámetros objetivos de una u otra manera el trabajo de la docencia aunque sea difícil porque encontrar un lineamiento estrictamente riguroso.

Es complejo ya que trabajamos con seres humanos y no con objetivos o situaciones predeterminadas nuestros futuros alumnos andan provocando una forma individual con distinto contexto educativo.

Por lo tanto los parámetros científicos con que construye sus conocimientos a la práctica pedagógica. Importante que no se puede dejar de lado el toque humano en la educación.

Los paradigmas científicos como fundamentación es un marco totalmente nos servirá para auto-evaluar críticamente la práctica pedagógica de

facilitar la creación de un modelo educativo didáctico que transforme en algo totalmente propio dentro de la educación escolar social.

### **6. 8.1. Cómo usar los juegos en una actividad educativa**

Los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera a proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje. Es necesario señalar que su uso puede tornarlos productivos.

Para que el juego sea productivo bajo el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claro los objetivos a alcanzarse e inserirlos en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje.

Así, al introducir un juego en clase, se debe confrontar los objetivos pretendidos con las características y necesidades de los alumnos y con los recursos disponibles y analizar qué tipo de actividad será la más provechosa para el grupo en aquel momento.

### **6. 8.2. Cuando usar los juegos**

La selección y la aplicación de juegos en el contexto escolar implica, por parte del profesor, en un trabajo de reflexión y análisis que debe ser programado y coherente y no simplemente como forma de ocupar el tiempo o como improvisación cuando la clase ha cambiado de rumbo y no se sabe qué hacer. Los juegos ofrecen innúmeras opciones de utilización y pueden usarse en distintos momentos de la clase: para introducir un asunto, para fijar y practicar los contenidos después de una explicación o para hacer una revisión, En verdad, el juego no tiene porque ser algo para aprovechar los últimos minutos en aula y puede, incluso, ser el punto central de la clase.

### **6. 8.3. Por que usar los juegos**

Los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. Además, el uso de juegos en clase suele motivar a los alumnos y disminuir la ansiedad en la medida en que, en éstas actividades, es posible reducir la importancia de los errores y entenderlos como parte del proceso de aprendizaje. En las actividades tradicionales en que se marca

claramente el lugar y el papel del profesor y de los alumnos, la inseguridad y el miedo al error inhiben la participación en clase. Sin embargo, cuando se realizan actividades lúdicas, se crea una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

El juego es una situación real de comunicación en la cual los alumnos, sin percibir, ponen en práctica sus habilidades comunicativas, muchas veces, de manera más natural y eficaz que en una clase de conversación. Para poder participar activamente del juego, el alumno necesita argumentar, expresar sus sentimientos e ideas y defender su punto de vista, practicando y desarrollando procesos mentales y emocionales que se van a activar siempre que se someta a una situación de comunicación.

#### **6. 8.4.Ventajas del juego**

La ventaja de los juegos es que ellos pueden acercar el profesor a las particularidades y necesidades de sus alumnos. Eso es posible porque el juego crea un ambiente, donde los alumnos se expresan más libremente. En ese momento, el profesor puede detectar sus reales dificultades de expresión y trabajarlas posteriormente. De esa forma, el juego sirve también como mecanismo de evaluación del proceso de enseñanza – aprendizaje, señalando lo que está bien y lo que puede mejorar y guiando el profesor hacia una enseñanza más completa y productiva.

### **6. 8.5.¿Con quién usarlos?**

Aunque muchos consideren los juegos "cosa de niños", lo lúdico acompaña el ser humano a lo largo de toda su vida adulta. En función de eso, no hay límite de edad para que se utilice el juego como recurso pedagógico. Ellos son una forma de dinamizar la clase y atraer la atención del alumno para el aprendizaje. Por lo tanto, pueden usarse en todos los niveles de enseñanza y para todas las edades. Para ello, es necesario adecuar la actividad a la etapa de desarrollo del aprendiz, de modo que él pueda sentirse motivado por el desafío y con condiciones cognitivas de superarlo.

### **6. 8.6. Aprendizaje**

El aprendizaje refleja un cambio en la posibilidad de aparición de una conducta pero no implica que necesariamente la vayamos a realizar. Debemos estar lo suficientemente motivados para transformar el aprendizaje en conducta. Esto es, puede que sepas dónde está el comedor de tu colegio pero no irás a él salvo que tengas hambre.

Los cambios que el aprendizaje produce sobre el comportamiento no siempre son permanentes. Como consecuencia de una nueva experiencia puede que una conducta previamente aprendida no vuelva a repetirse.

Por ejemplo, puedes aprender un camino más rápido para ir a tu escuela y dejar de utilizar el antiguo.

Los cambios en las conductas pueden deberse a otros procesos diferentes del aprendizaje.

Aprendizaje por Recepción, el alumno recibe los contenidos en su forma final, acabada. No necesita realizar ningún descubrimiento más allá de la comprensión y asimilación de los contenidos. Ha de internalizarlos de forma que sea capaz de recuperarlos. Es el más frecuente en la situación escolar.

Aprendizaje Por descubrimiento, el/la alumno/a no recibe el material en su forma acabada sino que debe ser descubierto por él antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Implica una tarea distinta por parte del alumno.

#### **6.8.7. Tipos de aprendizaje**

Poder: implica que el/la alumno/a disponga de las capacidades suficientes para aprender.

Querer: el aprendizaje no se produce por asistir a una clase en un colegio o por estar en casa delante de un libro durante varias horas. Para que el aprendizaje se pueda llevar a cabo, es necesario que los/as alumnos/as quieran aprender.

Saber: estudiar requiere conocer unas acciones que están guiadas por unos métodos que favorecen el estudio.

## DESARROLLO DEL TALLER N° 1

### DATOS INFORMATIVOS

**Escuela:** Fiscal Mixta 17 de Enero

**Docente del curso:** Lcda. Glenda Flores

**Número de estudiantes:** 20

**Duración:** 1 hora

**Tema:** Estrategias Lúdicas (Me duele)

Saludo de Bienvenida por parte de la directora Lcda. Glenda Flores

**Dinámica:** La perdiz

Objetivo: Enseñar números que se pueda utilizar para fomentar motivaciones activas en los niños; esto se puede dar de primero a séptimo.

### DESARROLLO

Salta, salta la perdiz

por los campos de maíz

Salta, salta la perdiz

por los campos de maíz

ahí viene un cazador

la perdiz se unió de **tres**

ahí viene un cazador

la perdiz se unió de **dos**

la perdiz **lloró**

la perdiz **gritó**

### 6. 8.9. JUEGO 1: ME DUELE

Objetivo: Practicar el nombre de las partes del cuerpo humano.

Materiales: cartas.

Procedimientos:

2. Previamente, el profesor debe elaborar cartas con el dibujo y el nombre de las partes del cuerpo que se quiere trabajar, conforme el modelo abajo:



3. Los alumnos se separan en dos equipos con el mismo número de jugadores.

4. Se reparten las cartas entre los participantes.
5. Cada equipo elige un participante para jugar el turno.
6. La pareja elegida sortea el alumno que inicia.
7. El jugador que empieza pregunta a su adversario: "- ¿Qué te duele?". El otro participante, elige unas de sus cartas y contesta, por ejemplo: "- A mí me duele la mano".
8. El alumno que hizo la pregunta puede aceptar la respuesta o dudar que la carta contenga la parte del cuerpo mencionada. En ese caso, se debe mostrar la carta en cuestión. Si el jugador dijo la verdad, conserva su carta y conquista la del adversario, pero si dijo una mentira, entrega su carta al oponente.
9. Los turnos se repiten hasta que todos los participantes hayan jugado por lo menos una vez.

## 6. 9. PLAN DE ACCIÓN

### PLAN OPERATIVO

Fases	Metas	Actividades	Recursos	Tiempo	Responsables	Resultados
Sensibilización	Motivar a los docentes para utilizar la guía sobre las técnicas lúdicas.	Socializar los docentes sobre la guía y técnicas.	Humanos Materiales Institucionales	90 min	Autoridades Investigadora	Lograr un aprendizaje para un mejor rendimiento
Capacitación	Proponer a los docentes sobre la aplicación de la guía técnicas.	Entrega de la guía y técnica.	Humanos Materiales Institucionales	90 min	Autoridades Investigadora	Detallan adecuadamente la aplicación de los juegos.
Ejecución	Desarrollar los contenidos básicos para mejorar sus habilidades	Llevar en práctica las actividades y desarrollar el juego me duele.	Humanos Materiales Institucionales	90 min	Autoridades Investigadora	Aplican las diferentes técnica de juego
Evaluación	Poner en práctica los conocimientos lúdicos para tener un mejor rendimiento escolar.	Argumentar con los docentes permanentemente.	Humanos Materiales Institucionales	90 min	Autoridades Investigadora	Emplean normas básicas de juego.

## PLAN DE CLASE

### TEMA: TÉCNICA LÚDICA “ME DUELE”

Objetivos Específicos	Contenidos	Actividades	Tiempo	Responsable	Recursos	Evaluación
<p>Establecer un ambiente social y propicio para despertar el interés de los estudiantes. Profundizar con los estudiantes el desarrollo del juego y sus movimientos. Lograr que los estudiantes establezcan sus habilidades.</p>	<p>Los juegos con sus respectivos conocimientos de interés y descubrimiento</p>	<p><b>DINÁMICAS</b> La perdiz 1.- <b>Conocimientos previos</b> Dialogar acerca de juegos. 2.- <b>Esquema conceptual de partida.</b> ¿Como ya conocemos que es el juego ahora que será lúdico.? 3.- <b>Construcción de conocimiento</b> Dar instrucciones del contenido de las fichas. Describir las características del juego. Entregar las fichas a cada estudiante. Realizar el juego me duele. 4.-<b>Transferencia de conocimientos.</b> Realizar ejercicios y dinámicas con los estudiantes.</p>	<p>10 min 10 min 20 min 20 min 20 min 10 min</p>	<p>Profesores Docentes Investigadora</p>	<p><b>Humanos</b>  <b>Materiales:</b> Cartulinas Marcador Gráficos Hojas Colores</p>	<p>Pintar las siguientes frutas de acuerdo a su color.</p>

## **6. 4. ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA**

### **Talento Humano**

**Ejecutara:** Sánchez Enma

**Tutor:** Dr. Danilo Villena

**Autor:** Autoridades de la Institución.

## **6. 5. EVALUACION**

La evaluación será permanente y durante cada clase socializada.

La evaluación podrá realizar formada por docente.

Se evaluará en relación a los objetivos propuestos, mediante técnicas e instrumentos adecuados tales como la observación o el cuestionario.

Desarrollar decisiones tomados o planteados como estrategias para la solución de los problemas de gestión docente.

Elaborar un informe de los resultados obtenidos.

## BIBLIOGRAFIA

- ALONSO TAPIA JESÚS: Motivación Aprendizaje: Aula XXI-Santillana (1994)
- BELLO ESTEVES: Los juegos planteamiento didáctico. Estrategias y recursos básicos: Aula XXI-Santillana PP.136-151(1990).
- CARRASCO JOSÉ BERNARDO: Como aprender mayores estrategias del Aprendizaje ediciones Rialp (1995).
- DEL MORAL PÉREZ: Juegos del rol aventuras graficas y videos juegos creatividad lúdica. Aula de Innovación educativa n'(1996).
- KLEIN STEPHEN B.: Aprendizaje primarios aplicados Mc Graw-Hill.
- Pozo J.L: Teorías cognitivas del aprendizaje Ediciones Morata (1989).
- <http://www.infovis.net/printMag.php?num=127&lang=1>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Experiencia>
- <http://definicion.de/emocion/>
- <http://www.definicionabc.com/general/descubrimiento.php>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje\\_significativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo)

# ANEXOS

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**ENCUESTA**

Dirigido a los estudiantes de sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta “17 de Enero”, caserío Jaloa El Rosario, año lectivo 2010

**Instrucciones:**

Marque con un **X** la respuesta correcta:

**Cuestionario:**

1. ¿Utilizan tus maestros el juego como una actividad educativa?  
Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_
  
2. ¿Realizan tus maestros nuevos materiales para cada asignatura?  
Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_
  
3. ¿Construyen tus maestros conocimientos nuevos utilizando el juego?  
Mucho \_\_\_\_ Poco \_\_\_\_ Nada \_\_\_\_
  
4. ¿Tu participación en el juego es voluntario dentro del aula?  
Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_
  
5. ¿Te gustan las dinámicas?  
Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_
  
6. ¿Escuchas con atención a tus maestros lo aprendido con claridad?  
Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_
  
7. ¿Usan tus maestros diferentes materiales para la clase para un mejor entendimiento?  
Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_
  
8. ¿Hacen tus maestros trabajos manuales para facilitar el aprendizaje?  
Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**  
**ENCUESTA**

Dirigido a los Docentes de la Escuela Fiscal Mixta "17 de Enero", caserío  
Jalao El Rosario, año lectivo 2010

**Intrucciones:**

Marque con un **X** la respuesta correcta:

**Cuestionario:**

1. ¿Los alumnos realizan juegos con facilidad durante la clase?  
Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_
  
2. ¿Realizan los niños los juegos como una actividad educativa?  
Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_
  
3. ¿La participación de los alumnos es voluntaria dentro del aula?  
Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_
  
4. ¿Te gusta trabajar con dinámica dentro del ámbito escolar?  
Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_
  
5. ¿Te gusta dar clases a los niños utilizando conocimientos nuevos?  
Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_
  
6. ¿Tienes interés en realizar las clases con tus alumnos?  
Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_
  
7. ¿Desarrollas con tus alumnos la enseñanza con diferentes materiales?  
Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_
  
8. ¿Realizar trabajos manuales con tus alumnos para facilitar el aprendizaje?  
Siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_

## FOTOGRAFIAS



Los niños realizan actividades motoras mediante la práctica del fútbol en las canchas de la escuela.



Los niños muestran disciplina al predisponerse para realizar una actividad recreativa.



El juego de los niños ayuda a consolidar los sentimientos de amistad, compañerismo y fraternidad.

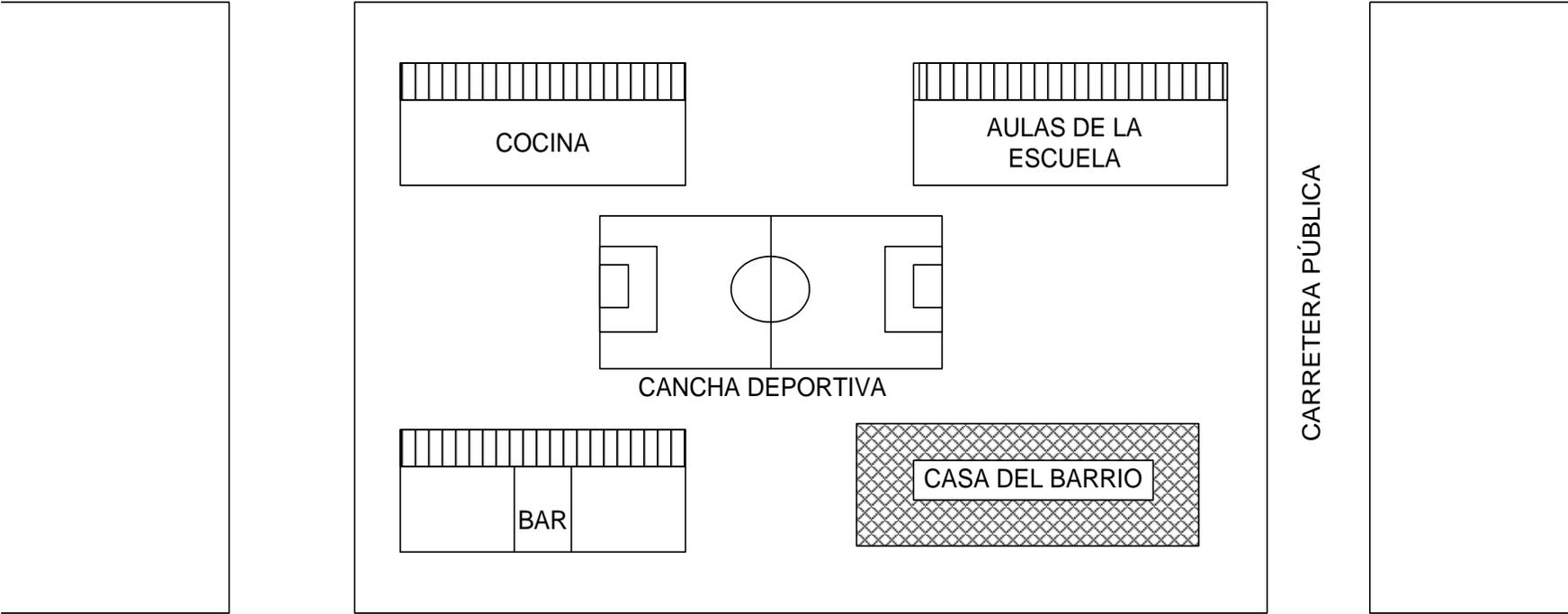


Los niños muestran interés en el aprendizaje significativo.

**CROQUIS**

JALOA EL ROSARIO

VIA A SAN JOSÉ DE PUÑACHIZAC



VIA A QUERO

## INDICE GENERAL

### PÁGINAS PRELIMINARES

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
INDICE GENERAL .....	vii
RESUMEN EJECUTIVO .....	x

<b>INTRODUCCION.....</b>	<b>1</b>
--------------------------	----------

<b>CAPITULO I.....</b>	<b>9</b>
------------------------	----------

<b>EL PROBLEMA .....</b>	<b>9</b>
1.1.-TEMA.....	9
1.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	9
1.2.1.- CONTEXTUALIZACIÓN.....	9
1.2.2.-ANÁLISIS CRÍTICO .....	13
1.2.3.- PROGNOSIS .....	13
1.2.4.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	14
1.2.5.- INTERROGANTES DEL PROBLEMA.....	14
1.2.6.- DELIMITACIÓN .....	15
1.3.- JUSTIFICACIÓN .....	16
1.4.- OBJETIVOS.....	17

<b>CAPITULO II.....</b>	<b>19</b>
-------------------------	-----------

<b>MARCO TEORICO .....</b>	<b>19</b>
2.1.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS .....	19
2.1.2. EL JUEGO.....	29
2.1.2.1. CONCEPTO DEL JUEGO.....	<b>¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.</b>
2.1.2.2. LOS NIÑOS DE CERO A DOS AÑOS .....	26
2.1.2.3. EL NIÑO DE 2 A 4 AÑOS .....	27
2.1.2.5. EL NIÑO DE SEIS A OCHO AÑOS.....	28
2.1.2.6. EL NIÑO DE OCHO A DIEZ AÑOS .....	28
2.1.2.7. EL NIÑO DE DIEZ A DOCE AÑOS .....	29
2.1.2.8. EL JUEGO Y EDUCACIÓN.....	30
2.1.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	30
2.1.4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.....	33
2.1.4.1. JUEGOS SENSORIALES.....	33
2.1.4.2. JUEGOS MOTORES .....	34
2.1.4.6. JUEGOS SOCIALES .....	34

2.1.5. EL APRENDIZAJE .....	35
2.1.5.1. CONCEPTO DEL APRENDIZAJE .....	<b>¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.</b>
2.1.5.2. PEDAGOGO BRUNER .....	<b>¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.</b>
2.1.5.3. LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE .....	<b>¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.</b>
2.1.5.4. RAZONES PARA TRABAJAR EN CLASE .....	40
2.1.5.5. DESEO DE APRENDER .....	40
2.1.5.6. VOLUNTAD EN EL APRENDIZAJE .....	41
2.1.5.7. INTERÉS EN EL APRENDIZAJE .....	42
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA .....	20
2.2.2 EPISTEMOLÓGICO .....	21
2.2.3 SOCIOLOGICO .....	22
2.2.4 ONTOLÓGICO .....	23
2.2.5 AXIOLÓGICO .....	23
2.2.6 LEGAL .....	24
2.3. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA .....	24
2.3.1. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....	<b>¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.</b>
2.4 HIPÓTESIS .....	45
2.5 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES .....	45
<b>CAPITULO III .....</b>	<b>46</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>46</b>
3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO .....	46
3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	47
3.2.1. BIBLIOGRÁFICA .....	47
3.2.2. CAMPO .....	47
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA .....	47
3.4 OPERACIONALIZACION DE VARIABLES .....	48
3.5 TÉCNICAS INSTRUMENTO .....	50
3.6 PROCESAMIENTO DE ANÁLISIS .....	51
3.7 PROPUESTA Y SOLUCIÓN .....	51
<b>CAPITULO IV .....</b>	<b>52</b>
<b>ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>52</b>
4. 1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	52
4.2. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS .....	61
<b>CAPITULO V .....</b>	<b>62</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>62</b>
5.1. CONCLUSIONES .....	62
5.2 RECOMENDACIONES .....	63
<b>CAPITULO VI .....</b>	<b>65</b>
<b>PROPUESTA .....</b>	<b>65</b>
6.1. TÍTULO .....	65
6. 2. DATOS INFORMATIVOS .....	65
6. 3. COSTO .....	66
6. 4. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA .....	67

6. 5. JUSTIFICACION.....	67
6. 6. OBJETIVOS.....	68
6. 7. ANALISIS DE FACTIVILIDAD .....	68
6. 8. FUNDAMENTACION CIENTIFICA - TÉCNICA .....	69
6. 8.1. CÓMO USAR LOS JUEGOS EN UNA ACTIVIDAD EDUCATIVA.....	70
6. 8.2. CUANDO USAR LOS JUEGOS .....	71
6. 8.3. POR QUE USAR LOS JUEGOS .....	71
6. 8.4.VENTAJAS DEL JUEGO .....	72
6. 8.5.¿CON QUIÉN USARLOS? .....	73
6. 8.6. APRENDIZAJE.....	73
6.8.7. TIPOS DE APRENDIZAJE .....	74
6. 8.9. JUEGO 1: ME DUELE.....	76
6. 9. PLAN DE ACCIÓN.....	78
6. 10. MODELO OPERATIVO .....	<b>¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.</b>
6. 4. ADMINISTRACION DE LA PROPUESTA.....	80
6. 5. EVALUACION .....	80
BIBLIOGRAFIA .....	81
ANEXOS .....	72