UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Psicólogo Educativo y Orientadora Vocacional

Mención: Psicología Educativa

TEMA:

"LA LUDOTERAPIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO ABSTRACTO EN LOS ESTUDIANTES DE 5°, 6° Y 7° GRADO, DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES" DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA"

AUTOR: Diego Alejandro Riera Vargas

TUTORA: Dra. Mg. Carmita del Rocío Núñez López

AMBATO – ECUADOR

2014

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

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:

"LA LUDOTERAPIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO ABSTRACTO EN LOS ESTUDIANTES DE 5°, 6° Y 7° GRADO, DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES" DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA"- presentado por la Sr. DIEGO ALEJANDRO RIERA VARGAS egresado de la Carrera de PSICOLOGÍA EDUCATIVA promoción Marzo-Agosto 2012 una vez revisada la investigación, APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

Ambato, 24 de Febrero del 2014

LA COMISIÓN

Psic. Edu. Mg. Luis Rene Indacochea Mendoza
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Psic. Edu. Mg. Danny Gonzalo Rivera Flores
MIEMBRO

Psic. Edu. Edisson Fernando Pérez Márquez
MIEMBRO

APROBACIÓN DE LA TUTORA

Yo, Dra. MG CARMITA DEL ROCIO NÚÑEZ LÓPEZ con Ci 180190849-0 en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación sobre el tema**: "LA LUDOTERAPIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO ABSTRACTO EN LOS ESTUDIANTES DE 5°, 6° Y 7° GRADO, DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES" DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA"** desarrollado por el egresado Diego Alejandro Riera Vargas considero que dicho Trabajo de Graduación reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo para ser sometido a la evaluación por parte de la Comisión de Estudio y Calificación designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

Dra. Mg. CARMITA DEL ROCIO NÚÑEZ LÓPEZ
TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y criterios emitidos en el trabajo de investigación con el tema **"LA LUDOTERAPIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO ABSTRACTO EN LOS ESTUDIANTES DE 5°, 6° Y 7° GRADO, DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES" DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA",** como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de éste trabajo de grado.

Diego Alejandro Riera Vargas

Ci: 180459832-2

EL AUTOR

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la institución.

Cedo los derechos en líneas patrimoniales de mi tesis., con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Diego Alejandro Riera Vargas

Ci: 180459832-2

AUTOR

DEDICATORIA

En esta etapa crucial de mi vida en que estoy a punto de cristalizar uno de mis sueños más trascendentales, quiero dedicar el presente trabajo de investigación a aquellas personas que han sido mi fortaleza anímica y espiritual:

DIOS: Por ser el ser SUPERIOR que estuvo en todos los momentos difíciles de mi vida como estudiante, dándome la fuerza necesaria para seguir adelante en medio de la incertidumbre, del desaliento y la alegría.

A MI PAPÁ: *Luis Riera*

Con amor por su esfuerzo y apoyo incondicional.

A UNA PERSONA ESPECIAL:

Por estar siempre a mi lado apoyándome en el camino para alcanzar este triunfo, por toda su comprensión y su gran amor.

DIEGO

AGRADECIMIENTO

El proyecto y la realización de esta obra me llevo casi un año Agradezco a la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO especialmente a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación y a la Carrera de PSICOLOGÍA EDUCATIVA por haber aportado en mi proceso estudiantil, a los docentes que supieron inculcarme sus sabios conocimientos en mi larga trayectoria como estudiante y al Centro Educativo "HORIZONTES" por haber abierto las puertas para poder aplicar las técnicas e instrumentos de investigación y haberme proporcionado la información necesaria para llevar a cabo la investigación.

ÍNDICE GENERAL

Portada..... 1
APROBACIÓN DE LA TUTORA ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN iv
CESION DE DERECHOS DE AUTOR v
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL ii
DEDICATORIA vi
AGRADECIMIENTO vii
RESUMEN EJECUTIVO xv
EXECUTIVE SUMMARY xvi
INTRODUCCIÓN xvii

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I 1
EL PROBLEMA 1

1.1..- TEMA: 1

1.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 1

1.2.1.- CONTEXTUALIZACIÓN 1

1.2.2. ANÁLISIS CRÌTICO 4

1.2.2.1 ANÁLISIS CRÍTICO 4

1.2.3. PROGNOSIS 4

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 4

1.2.5. INTERROGANTES 5

1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN 5

1.3. JUSTIFICACIÓN 6

1.4. OBJETIVOS 7

1.4.1. GENERAL: 7

1.4.2. ESPECÍFICOS 7

CAPÍTULO II 8
MARCO TEÓRICO 8

2.1 Antecedentes Investigativos 8

2.2 FUNDAMENTACIÓN 11
2.2.1. FILOSÓFICA: 11

2.2.2. PEDAGÓGICA 12

2.2.3 SOCIOLÓGICA 12

2.2.4. LEGAL 12

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES 13
2.4.1. CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE14

2.4.2. CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE . 15

2.5. HIPÓTESIS 25
2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES 25

CAPÍTULO III 26
METODOLOGÍA 26

3.1 ENFOQUE 26
3.2 MODALIDAD BÀSICA DE LA INVESTIGACIÒN 26
3.2.2. INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÀFICA DOCUMENTAL 26
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN 27
3.3.1 INVESTIGACIÓN EXPLORATIVA 27
3.3.2 INVESTIGACIÒN DESCRIPTIVA 27
3.3.3 INVESTIGACIÓN ASOCIACIÓN DE VARIABLES (CORRELACIONAL) 27
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA 27
3.4.1 POBLACIÓN 27
3.4.2 MUESTRA 28
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES 29
3.5.2 VARIABLE DEPENDIENTE 30
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 31
3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS 31
3.7.1. PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN 32

3.7.2. Plan de análisis e interpretación de resultados..... 32

CAPÍTULO IV..... 33
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN..... 33

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES 5°, 6° Y 7° GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES"……..33

ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES DE 5°, 6° Y 7° GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES"..... 45

ENTREVISTA APLICADA A LAS AUTORIDADES DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES" ... ……...57

4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS……69
4.3.1 CÁLCULO ESTADÍSTICO CHI – CUADRADO……71

CAPÍTULO V..... 73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... 73
5.1 Conclusiones..... 73

5.2 Recomendaciones 74

CAPÍTULO VI..... 75
LA PROPUESTA 75
TÍTULO..... 75
6.1DATOS INFORMATIVOS..... 75
6.2 ANTECEDENTES 76
6.3 JUSTIFICACIÓN 76
6.4 OBJETIVOS..... 77
6.5 ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD 77
6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO – TÉCNICA..... 78
6.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA..... 80
PRESENTACIÓN DE JUEGOS..... 83
OBSERVACIÓN Y DESCRIPCIÓN..... 90
PROCESO DE OBSERVACIÓN 93
DIFERENCIAS 97
CASILLAS HORIZONTALES..... 102
RELACIÓN ENTRE FIGURAS..... 104
6.7 MODELO OPERATIVO……...106
6.8 Administración de la propuesta..... 109
6.9. PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA 110
7. BIBLIOGRAFÍA: 111
ANEXOS..... 113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población y muestra……...…….……27
Tabla 2: Operacionalización de las variables……...……29
Tabla 3: Plan de recolección de información……..……...…….30

Encuesta aplicada a los Alumnos y Entrevistas a Docentes, Autoridades.

Tabla#4 ¿Conoce qué es la ludoterapia…….……...32
Tabla # 5: ¿Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?.....33
Tabla # 6 ¿Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?.....34
Tabla # 7 ¿ Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o Clue?.....35
Tabla # 8 Ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados?.....36
Tabla # 9: ¿Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos? …….....……....37
Tabla # 10:¿Conoce que es razonamiento abstracto?.....38
Tabla # 11:¿Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto?.....39
Tabla # 12:¿Razona antes de decidir la respuesta?.....40
Tabla # 13:¿Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento?.....41
Tabla # 14:¿Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas?...42
Tabla # 15:¿Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto?.....43
Tabla # 16:¿ Conoce qué es la ludoterapia?.....44
Tabla # 17:¿ Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?..... 45
Tabla # 18:¿ Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o clue?.....46
Tabla # 19:¿¿Ha podido encontrar la respuesta en los juegosplanteados?.....47
Tabla # 20:¿ Ubica correctamente en los juegos las intrucciones dadas?.....48
Tabla # 21:¿ Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos?.....49
Tabla # 22: ¿Conoce qué es razonamiento abstracto?.....50
Tabla # 23:¿Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto?.....51
Tabla # 24:¿ Razona antes de decidir la respuesta?.....52
Tabla # 25:¿ Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo

del pensamiento? ……..…...…53
Tabla # 26:¿¿Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas?.54
Tabla # 27:¿ Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar
el razonamiento abstracto?.....55
Tabla # 28:¿ Conoce qué es la ludoterapia?.....56
Tabla # 29:¿ Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?.....57
Tabla # 30:¿ Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o clue?.....58
Tabla # 31:¿ Ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados?.....59
Tabla # 32:¿ Ubica correctamente en los juegos las intrucciones dadas?.....60
Tabla # 33:¿ Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos
o en los cuerpos sólidos?.....61
Tabla # 34:¿ Conoce qué es razonamiento abstracto?.....62
Tabla # 35:¿ Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento
abstracto? 63
Tabla # 36:¿ Razona antes de decidir la respuesta?.....64
Tabla # 37:¿ Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo
del pensamiento?.....65
Tabla # 38:¿ Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas?..66
Tabla # 39:¿ Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar
el razonamiento abstracto?.....67
Tabla N° 40: Frecuencias observadas……...……..…….69
Tabla N° 41: Valor de Chi – Cuadrado……...……70
TABLA 42: cont: Modelo Operativo del Manual de actividades que aplica la ludoterapia
a fin de mejorar el razonamiento abstracto ..……..…….....107
Tabla 43: Plan de Monitoreo y Evaluación……...……109

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de problemas……...…….…….……..……3
Gráfico 2: Categorías fundamentales……..……14
Gráfico 3: Constelación de ideas……..……..……...……16

Encuesta a aplicada a los alumnos y entrevistas a los docentes, autoridades.

Gráfico#4 ¿Conoce qué es la ludoterapia……..32
Gráfico # 5: ¿Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?..... 33
Gráfico # 6 ¿Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?.....34
Gráfico # 7 ¿ Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o Clue?.....35
Gráfico # 8 Ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados?.....36
Gráfico # 9: ¿Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos? …….……..37
Gráfico # 10:¿Conoce que es razonamiento abstracto?.....38
Gráfico # 11:¿Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto?.....39
Gráfico # 12:¿Razona antes de decidir la respuesta?.....40
Gráfico # 13:¿Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento?.....41
Gráfico # 14:¿Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas?.....42
Gráfico # 15:¿Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto?.....43
Gráfico # 16:¿ Conoce qué es la ludoterapia?.....44
Gráfico # 17:¿ Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?.....45
Gráfico # 18:¿ Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), .cuerpos sólidos o clue?.....46
Gráfico # 19:¿¿Ha podido encontrar la respuesta en los juegosplanteados?.....47
Gráfico # 20:¿ Ubica correctamente en los juegos las intrucciones dadas?.....48
Gráfico # 21:¿ Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos?.....49
Gráfico # 22: ¿Conoce qué es razonamiento abstracto?.....50
Gráfico # 23:¿Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto?.....51

Gráfico # 24:¿ Razona antes de decidir la respuesta?.....52
Gráfico # 25:¿ Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento? ……..……..…53
Gráfico # 26:¿¿Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas?.....54
Gráfico # 27:¿ Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto?.....55
Gráfico # 28:¿ Conoce qué es la ludoterapia?.....56
Gráfico # 29:¿ Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?.....57
Gráfico # 30:¿ Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o clue?.....58
Gráfico # 31:¿ Ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados?..... 59
Gráfico # 32:¿ Ubica correctamente en los juegos las intrucciones dadas?.....60
Gráfico # 33:¿Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos?.....61
Gráfico # 34:¿ Conoce qué es razonamiento abstracto?.....62
Gráfico # 35:¿ Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto? 63
Gráfico # 36:¿ Razona antes de decidir la respuesta?.....64
Gráfico # 37:¿ Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento?.....65
Gráfico # 38:¿ Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas?.....66
Gráfico # 39:¿ Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto?.....67

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

TEMA: "LA LUDOTERAPIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO ABSTRACTO EN LOS ESTUDIANTES DE 5°, 6° Y 7° GRADO, DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES" DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA"

AUTOR: Diego Alejandro Riera Vargas

TUTORA: Dra. Mg. Carmita del Rocío Núñez López

RESUMEN EJECUTIVO

El Trabajo de Graduación hace un análisis de las estrategias lúdicas empleadas por parte de los docentes y su efecto en el razonamiento abstracto, el mismo que nos ayudará en el desarrollo de las habilidades y en el aprendizaje de los niños/as, para inducir en este tipo de razonamiento.

Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procedimiento de la misma, que sirvan para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, estableciendo de esta manera las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de solución, la misma que contempla la elaboración de un manual que permita sugerir a los docentes de los niños/as estrategias y metodología aplicable a la edad y que de una manera dinámica, personalizada; puedan lograr aprendizajes significativos en un ambiente de integración pedagógica y humanas, basadas en el respeto a las diferencias individuales y a la consecución del desarrollo integral de la personalidad de los niños/as de los grados que son sujeto de la investigación.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO

FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION

TOPIC: "THE LUDOTERAPIA AND ITS INCIDENCE IN THE DEVELOPMENT OF THE ABSTRACT REASONING IN THE STUDENTS OF FIFTH, SIXTH AND SEVENTH GRADE, OF THE EDUCATIONAL CENTER "HORIZONTES"FROM AMBATO CITY, PROVINCE OF TUNGURAHUA"

AUTHOR: Diego Alejandro Riera Vargas

TUTOR: Dr. Mg. Carmita del Rocío Núñez López

EXECUTIVE SUMMARY

The graduation work makes an analysis of the ludic strategies employed by teachers and their effect on the abstract reasoning, the same that will help us in developing the skills and learning for children, to induce in this type of reasoning.

Once detected the problem thanks to exploratory research proceed to the construction of the theoretical framework to properly substantiate the variables of the investigation, based on information collected from books, pamphlets, and Internet. Once established the research methodology prepares the instruments suitable for the procedure thereof, that serve to make the quantitative and qualitative analysis of the investigated variables, leading to statistically analyze the data obtained, thus establishing the conclusions and relevant recommendations. According to revealed by the research proceeds to consider the proposed solution, which envisages the development of a manual that allows you to suggest to teachers of boys or girls strategies and methodology applicable to the age and in a way dynamic, personalized; they can achieve significant learning in an atmosphere of pedagogical and human integration, based on respect for individual differences and to achieve the full development of the personality of the boys and girls of grades that are subject of research.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el desafío de la educación es el mejoramiento de la calidad de los aprendizajes de los estudiantes. Un factor clave en este proceso es que los docentes puedan reconocer las diferentes individualidades y habilidades de sus alumnos, lo cual les permitirá ayudar a los estudiantes a descubrir y a potenciar sus recursos personales, a objeto de promover aprendizajes más significativos, mejorar el auto concepto de los estudiantes y potenciar el proceso del razonamiento abstracto que necesita el educando. Los maestros cumplen un rol importante dentro de este proceso, pues al brindar sus conocimientos en un ambiente de confianza y respeto mutuo, siendo el guía, motivador y facilitador, podrá lograr el aprendizaje en sus estudiantes de manera eficaz.

Dado que las personas poseen inteligencias diferentes, modos de comprender la realidad, el éxito de la labor docente se fundamenta en diversos parámetros planteados por la didáctica y la pedagogía actual, las exigencias son mayores en el proceso enseñanza – aprendizaje de toda materia. El razonamiento abstracto nos ayudará en el desarrollo de las habilidades del educando, lo representa el paradigma crítico propositivo el mismo que ayuda al estudiante a dar sus criterios y soluciones en la vida diaria. Acorde con los lineamientos propuestos, le corresponde al docente asumir este reto que, en muchos casos, se da de manera algo improvisada. Poco a poco este enfoque se lleva a la práctica mediante propuestas pedagógicas que permiten el fortalecimiento del desarrollo cognitivo, socio - afectivo. Con esta finalidad, el maestro puede buscar las estrategias más adecuadas que le permitan llegar a cada estudiante de una manera más eficaz.

Considerando que los niños mientras más temprano (inicien en grados inferiores como 5°, 6° y 7°) tengan el inicio sobre razonamiento abstracto, podrán enfrentarse a la toma de decisiones en el resto de los niveles superiores, podrán desarrollarlo con normalidad.
Por lo que, la presente investigación de campo consta de seis capítulos, cada uno de los cuales contiene:

Capítulo I el problema
Se enfoca en el problema más importante en el ámbito educacional y se lo relaciona de 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 marco teórico

Se hace mención a trabajos, investigaciones u otros documentos que se refieren al tema por investigarse, dentro de este campo, la ludoterapia ha sido empleada desde un punto de vista, como técnica para desarrollar en los estudiantes y usando los juegos, ayudarle al estudiante a desarrollar el razonamiento abstracto. En este capítulo se mencionan trabajos desde este enfoque y también en investigaciones con persona adultas y adultos mayores. Razón por la cual, se toman las citas de estos trabajos y se aplicarán a las variables de esta investigación.

Capítulo III metodología

Aquí se desarrolla la metodología de la investigación a través del enfoque, modalidad y tipos. Se determina la población para ejecutar el trabajo de campo del próximo capítulo, además se realiza la operacionalización de las variables para conocer a quién, dónde y cómo se va a investigar.

Capítulo IV análisis e interpretación de resultados

Se presentan los resultados del instrumento de investigación, se elaboran las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

Capítulo V conclusiones y recomendaciones

Se describen las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

Capítulo VI propuesta

Se señala el tema, los datos informativos, los antecedentes, la justificación, la factibilidad, los objetivos, la fundamentación, el modelo operativo, el marco administrativo y la previsión de evaluación de la misma.

Finalmente se hace constar la bibliografía que se ha utilizado como referencia en este tipo trabajo de investigación, así como los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

LA LUDOTERAPIA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO ABSTRACTO EN LOS ESTUDIANTES DE 5°, 6° Y 7° GRADO, DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES" DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

En **Ecuador**, los educadores y psicólogos han observado durante los últimos años que el desempeño intelectual de los estudiantes ha disminuido. La investigación demuestra que las dificultades observadas aumentan conforme se alcanzan niveles más avanzados de escolaridad, se vuelven apremiantes en la vida escolar y además están presentes en el desempeño de las personas en su vida profesional y familiar.

Al visitar jugueterías, empresas de expendio de juguetes para niños no encontramos un stock de información de sus diversos usos, los juegos en la mayoría de los observadores pasa por desapercibido, ya que en ellos existe un desconocimiento total de la manera de jugar y más aún, la forma correcta de aplicarlos dependiendo de la edad de los infantes para el desarrollo de habilidades que potenciaran el desempeño de sus vidas.

En la provincia de **Tungurahua**, los centros educativos de educación básica, en los últimos años han utilizado varias publicaciones de algunas editoriales sobre ejercicios de razonamiento abstracto acompañados de juegos para su potenciación pero que no han sido

muy difundidos y poco aceptado por los docentes y estudiantes de los diferentes años en la actualidad inician a prepararse los docentes y el departamento del DECE para instruir en el razonamiento abstracto a los estudiantes y potenciar su razonamiento. Sin embargo, como esto se lo realiza en el último año, la materia revisada es escaza.

El **Centro Educativo "Horizontes"** en aplicación a las nuevas disposiciones del Ministerio de Educación y procurando que la formación del estudiante sea integral, implementa dentro de su currículo escolar, como una asignatura y no como una terapia recreativa, ejercicios que permitan desarrollar en el estudiante el razonamiento abstracto para que al momento que ingrese en el nivel medio, el proceso de aprendizaje continúe y poco a poco vaya adquiriendo destrezas

Podemos sintetizar en los siguientes puntos la situación del Centro Educativo:

1. Para 5° Grado, la población es de 15 niños (42,8% del total), de este porcentaje, el 26,7% tienen poco interés por los juegos que se están aplicando previo a los ejercicios de razonamiento abstracto.
2. En 7° Grado, que representa el 40% del total, existe el 15.4% (1 estudiante) que no participa de los juegos previo al razonamiento abstracto.
3. La participación del DECE como ente responsable del análisis y seguimiento de cada caso en la institución, está participando en la capacitación sobre el tema de investigación, a fin, de implementar completamente el próximo año lectivo.
4. Cuando se emiten órdenes verbales a los estudiantes sobre determinadas actividades lúdicas, un reducido número de los mismos tiende a realizar cosas que no están dadas.

Árbol de problemas

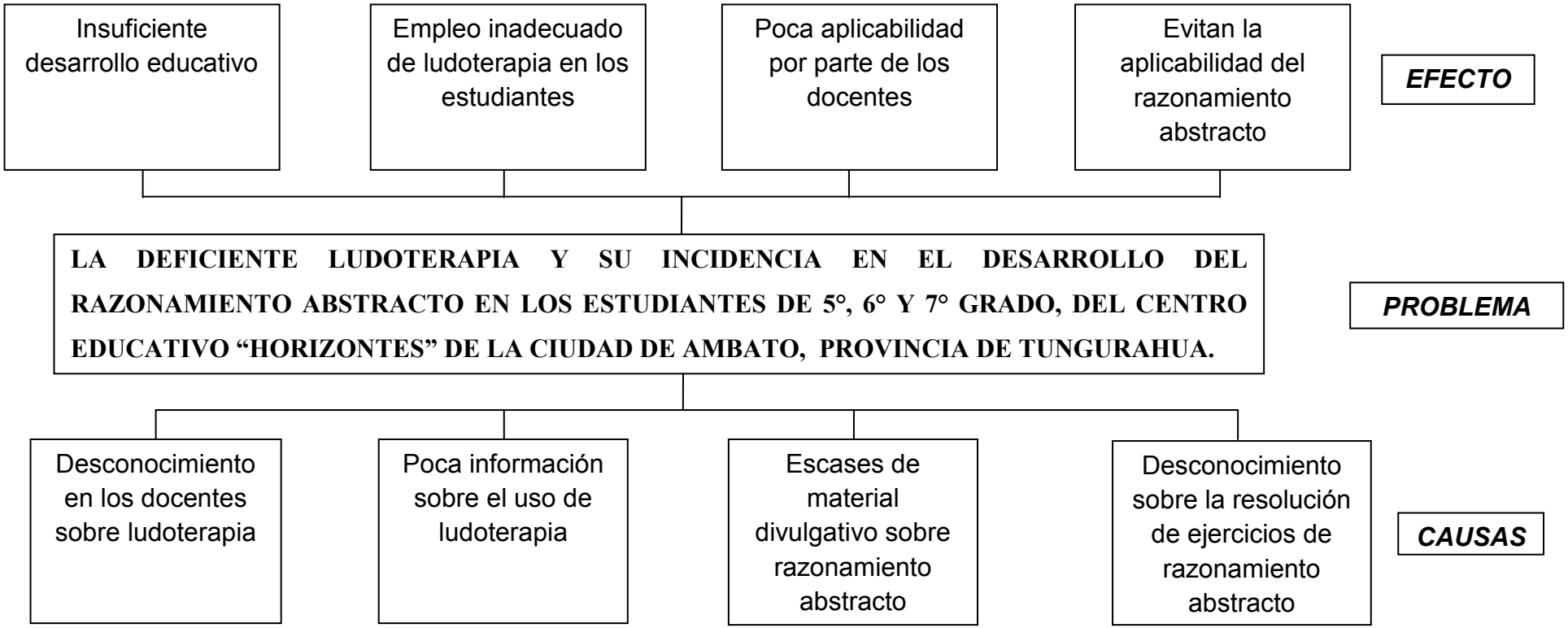


Gráfico 1: Árbol de problemas
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

1.2.2. Análisis Crítico

El desconocimiento en los docentes sobre ludoterapia a nivel de institutos pedagógicos en todo el país, nunca han recibido capacitación o alguna materia que les permita aprender y peor aún desarrollar destrezas con el tema de uso de juegos para incentivar la creatividad y el razonamiento abstracto.

La poca información sobre el uso de la ludoterapia es consecuencia de que en las editoriales en el medio, tienen poco material divulgativo o textos sobre el tema de ludoterapia, lo que dificulta al docente el conocer más de cerca sobre este tema

La escases de material divulgativo sobre razonamiento abstracto en los locales comerciales encargados de expender los diferentes juegos, por su condición primaria, disponen de poca o nada de información concerniente a los mismos; considerando además, que por un principio cultural, los juegos son considerados como un presente de una sola época, pero que al momento de regalar, desconocemos el uso adecuado de ellos.

El desconocimiento sobre la resolución de ejercicios de razonamiento abstracto está en el hecho que al intentar resolver los problemas gráficos planteados presentan dificultad porque no se conocen las reglas o leyes para aplicar a los mismos.

1.2.3. Prognosis

El insuficiente desarrollo educativo se da por el empleo inadecuado de la ludoterapia en los estudiantes por parte de los docentes y no se potencia las capacidades en el razonamiento abstracto si no se da solución al problema se tendrá una población estudiantil numerosa con problemas.

1.2.4. Formulación Del Problema

¿Cómo incide la ludoterapia en el desarrollo del razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua?

1.2.5. Interrogantes

- ¿Como incide la ludoterapia en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua?

- ¿Qué es el desarrollo del razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua?

- ¿Qué alternativas de solución se dará al problema planteado en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua?

1.2.6. Delimitación Del Objeto De Investigación

Campo: Psicología Educativa
Área: Razonamiento
Aspectos: Aplicación Estadística Descriptiva, Fundamentación Psicología educativa, Aplicación de Principios y Técnicas de Razonamiento abstracto, Utilización de Software, Aplicación pruebas sobre razonamiento abstracto.
Espacial: El siguiente trabajo investigativo se realizará en la provincia de Tungurahua, ciudad de Ambato en el Centro Educativo "HORIZONTES", ubicado en el sector de Ficoa, calles Mirabeles Montalvo (puente de Ficoa)
Temporal: El trabajo de investigación se realizará durante el segundo quimestre del Año Lectivo 2012 – 2013, en los meses de Mayo – Julio de 2013.
Unidades de observación: Estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, Docentes y Autoridades del Centro Educativo "HORIZONTES".
Población y muestra: El total de estudiantes es de treinta y cinco, 3 Docentes, 2 autoridades del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. Por lo que se ha considerado como población y muestra ya que el número de observaciones es pequeño.

1.3. JUSTIFICACIÓN

Por qué investigar se pretende investigar el hecho de que al disponer de juegos en el mercado, éstos puedan ser empleados para motivar en los estudiantes el razonamiento abstracto; ya que, siempre la ludoterapia ha sido empleada como una técnica de tratamiento que utiliza el juego como medio de expresión y comunicación entre paciente y terapeuta, para el **interés** de ayudar a los estudiantes a comprender mejor su propio comportamiento y para resolver sus problemas de adaptación

Estableciéndose la **importancia** de cómo la parte teórica concerniente a la ludoterapia, puede aplicarse, esta técnica la usamos como medio de enseñanza–aprendizaje sobre el tema de razonamiento abstracto, a través del empleo de juegos que permitan desarrollar y crear destrezas para que su inteligencia espacial se desenvuelva según su necesidad, complementaría a las exigencias que el gobierno nacional pretende con las modificaciones que ha realizado a nivel primario desarrollar en los estudiantes la creatividad en base a juegos.

Novedad de realizar esta investigación es que a través de esta investigación se pretende elaborar una estrategia metodológica que permita a los estudiantes de educación básica y a los docentes, incursionar en el razonamiento abstracto con el uso adecuado de diversos juegos que encontramos libremente en el mercado local.

Sera de **utilidad** como beneficiarios directos, primero los estudiantes del Centro Educativo "HORIZONTES", ya que se erradicara el problema, así como los docentes y el departamento del DECE que tendrán un conocimiento más amplio para poder educar de mejor manera a los estudiantes y como beneficiario indirectos la sociedad, que se complacerá en tener entre sus integrantes a entes sanos y productivos.

Una vez que se tomen los correctivos necesarios, se espera que se refleje el **impacto** de la presente investigación, al mismo tiempo que se podrá observar en el cambio de los estudiantes, darán muestras de responsabilidad, un mejor razonamiento su comportamiento dentro del aula y fuera de ella, actuarán con criticidad, reflexión, y afectividad en su vida; solo de esta manera los estudiantes aportarían al desarrollo de la sociedad.

La presente investigación es **factible** porque se cuenta con los elementos humanos necesarios como son: los estudiantes, su entorno familiar, motivo de la realización del proyecto, y a la vez porque la institución en la que se realizará la investigación presta predisposición y aceptación necesaria para de esta manera llegar a cabo con las respectivas investigaciones planteadas en el proyecto, el cual será autofinanciado por la persona quien realizará dicha investigación

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Determinar la incidencia de la ludoterapia en el desarrollo del razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua

1.4.2. Objetivos Específicos

- Fundamentar la incidencia de la ludoterapia en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

- Analizar el desarrollo del razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

- Proponer alternativas de solución para mejorar la ludoterapia y su incidencia en el razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisado las diferentes tesis de grado existentes en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, no se a encontrado trabajos similares a una de las variables citadas en el presente proyecto de investigación por lo cual la investigación es auténtica, se encontraron estos trabajos relacionados con el tema de estudio.

Tema: Los juegos lógicos, en el desarrollo del pensamiento matemático, para la promoción del aprendizaje significativo, en las alumnas del tercer año de educación básica en la escuela 11 de noviembre de la parroquia Lizarzaburo, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, ecuador, durante el período lectivo 2010 – 2011.

Autor: Graciela Judith Manzano Ocaña
Nelly Mariela Yungán Yungán
Tutor: M.Sc. LIC. PEDRO PABLO LUCIO G.
Año: 2010 – 2011
Lugar: Universidad Estatal de Bolívar

Resumen: este proyecto es muy significativo, porque ayuda al maestro a concientizar la calidad de una buena educación que mejora el rendimiento académico en los estudiantes. Es por eso que se investigó el siguiente tema: portafolio de los juegos lógicos matemáticos para el desarrollo intelectual y su influencia en el aprendizaje significativo en las niñas de la escuela "11 de Noviembre", ubicada en la parroquia Lizarzaburo, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo en el periodo académico 2011."

Las investigadoras de este proyecto Srta. **Graciela Manzano** y la Sra. **Nelly Yungán** detectaron el siguiente problema "Cómo inciden los juegos lógicos, en el desarrollo del pensamiento matemático, para la promoción del aprendizaje significativo, en los alumnos del tercer año de Educación Básica en la Escuela 11 de Noviembre de la Parroquia Lizarzaburo, del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Ecuador, durante el período lectivo 2010 – 2011"

Para de esta manera ayudar a orientar a los docentes a través de un Portafolio Didáctico de Juegos Lógicos, que le permitan al estudiante desarrollar su imaginación, creatividad, habilidad y razonamiento. Es así que los estudiantes van
a tener la capacidad de desenvolverse con autonomía lo que lograra que aprendan a valorarse, amarse, apreciarse y aceptarse a sí mismo y a los demás por que la autoestima es un aspecto muy importante de la personalidad y del logro de la identidad de una adaptación a la sociedad.

Este trabajo se basa en el análisis de los datos de la Encuesta que se realizó a los
Docentes y Estudiantes, la misma que nos permitió conocer la condición del desconocimiento de la utilización de juegos lógicos de los estudiantes entre 6 y 9 años.

Es por eso que se recomienda el uso del Portafolio Didáctico de los Juegos Lógicos para fortalecer el conocimiento y utilización de algunos juegos y así proveen a los estudiantes formas dinámicas de aprendizaje, realizando la socialización a través de talleres que enriquecerán una forma nueva de impartir la clase.

Asimismo, el rendimiento del niño en la escuela dependerá del interés y creatividad, como de las facilidades físicas existentes y de la capacidad pedagógica e interés de los maestros por desarrollar en sus educandos todo su potencial intelectivo.

Comentario: La presente investigación analiza el desarrollo del pensamiento matemático mediante juegos lógicos para el avance del aprendizaje significativo en alumnos de tercer año de educación básica

Tema: La aplicación de los juegos educativos y su incidencia en el aprendizaje logico-matematico de los niños/as del jardín de infantes "pequeños amigos" de la ciudad Santiago de Pillaro de la provincia de Tungurahua durante el quimestre noviembre 2009 marzo 2010

Autor: Mónica Del Cisne Rogel Días

Tutor: Dr. M.Sc. José Ignacio Merino

Año: 2009

Lugar: Universidad Técnica de Ambato

Resumen: El trabajo de investigación hace un análisis de la metodología aplicada por los maestros y su influencia en el aprendizaje lógico matemático de los niños/as considerando las estrategias metodológicas que actualmente se utilizan en el Jardín de Infantes en lo que concierne a su aplicación, eficacia, y a los niveles e aprendizaje alcanzados por los estudiantes. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del marco teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, e internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirve para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a continuación a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las conclusiones y recomendaciones pertinentes. En función de los resultados de la investigación se procede a plantear la propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en aplicación de juegos educativos que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras puedan emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos

Comentario: El presente trabajo de investigación tiene como objetivo investigar la incidencia de la limitada aplicación de los juegos educativos y el aprendizaje lógico matemático en los niños/as del jardín de infantes pequeños amigos del cantón Pillaro provincia de Tungurahua

Tema: Estrategias Didácticas para el desarrollo del Razonamiento Verbal en la Lectura Comprensiva de los niños(as) del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Isabel La Católica del Cantón Píllaro.

Autor: Chicaiza Moreta Miryam Alexandra

Tutor: Aída Robles Dra.

Año: 2008

Lugar: Universidad Técnica de Ambato

Resumen: El presente trabajo investigativo tiene como objetivo elaborar estrategias didácticas para el desarrollo del Razonamiento verbal en la lectura comprensiva de los niños de cuarto año de educación básica de la Escuela Fiscal Mixta Isabel la Católica para ello se tomó como muestra a los docentes y estudiantes a quienes se les aplico una encuesta. Además se ha observado que el razonamiento verbal siempre ha sido un problema ya que los niños en la actualidad no les gusta leer por lo tanto carecen de razonamiento y criticidad por la misma razón en este trabajo de investigación se dan algunas estrategias para sobrellevar este problema mediante el habito de la lectura para así poder obtener estudiantes críticos, reflexivos que aporten al progreso de nuestro país.

Comentario: La presente investigación tiene como objetivo elaborar estrategias didácticas para el desarrollo del Razonamiento Verbal en la lectura comprensiva de los niños de Cuarto Año de educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Isabel la Católica"

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Esta investigación se basa en el paradigma crítico - propositivo, a través de este paradigma el estudiante tiene criterio propio, coherente y con lógicas instrumentales del poder y propositivo porque plantea alternativas de solución dentro de su realidad.

2.2.1. Fundamentación Epistemológica

Defiende que el conocimiento científico no es solo una información, se puede entender como una interrelación entre sujeto y objeto para lograr cambios él mismo que va más allá de la comprobación experimental, para llegar a una comprensión crítica de conocimientos y a la transformación social la que nos ayudará a superar la calidad de vida en las personas.

2.2.2. Fundamentación Axiológica

A través de la presente investigación queremos impartir al estudiante la necesidad de cultivar los valores del respeto, la honestidad y sobre todo la confianza en sí mismos y para así poder tener una sociedad diferente y comprometida a un verdadero cambio, el mismo que

afecta al investigador quien no se conformará con saber, sino, que asumirá el compromiso de cambio tomando en cuenta el contexto socio-cultural en el que se desarrolla el problema

2.2.3. Fundamentación Ontológica

Siendo la técnica de la ludoterapia y el desarrollo del razonamiento abstracto interactivo en la relación docente-estudiante, sustentado en el realismo que considera a la realidad como algo construido por el hombre, ya que, como esta se forma de múltiples construcciones mentales cuyas características son asignadas por la persona.

2.3. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Pestalozzi estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación. En este contexto, la educación tiene como propósito incorporar a los sujetos a una sociedad determinada que posee pautas culturales propias y características; es decir, la educación es una acción que lleva implícita la intencionalidad del mejoramiento social progresivo que permita que el ser humano desarrolle todas sus potencialidades.

2.4. FUNDAMNETACIÓN SOCIOLÓGICA

La educación es un hecho social para toda persona, su función es la de fomentar entre los estudiantes una interacción entre ellos mismos dentro y fuera del aula y así guardar una comunicación activa para luego relacionarse sin ninguna dificultad con las demás personas que forman la sociedad en la que nos desenvolvemos en nuestro diario vivir.

2.5. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Sección Primera Educación:

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 mensaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes artes y cultura."

Art. 347. Literal 11:

"Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos."

2.6. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Grafico # 2 Categorías fundamentales

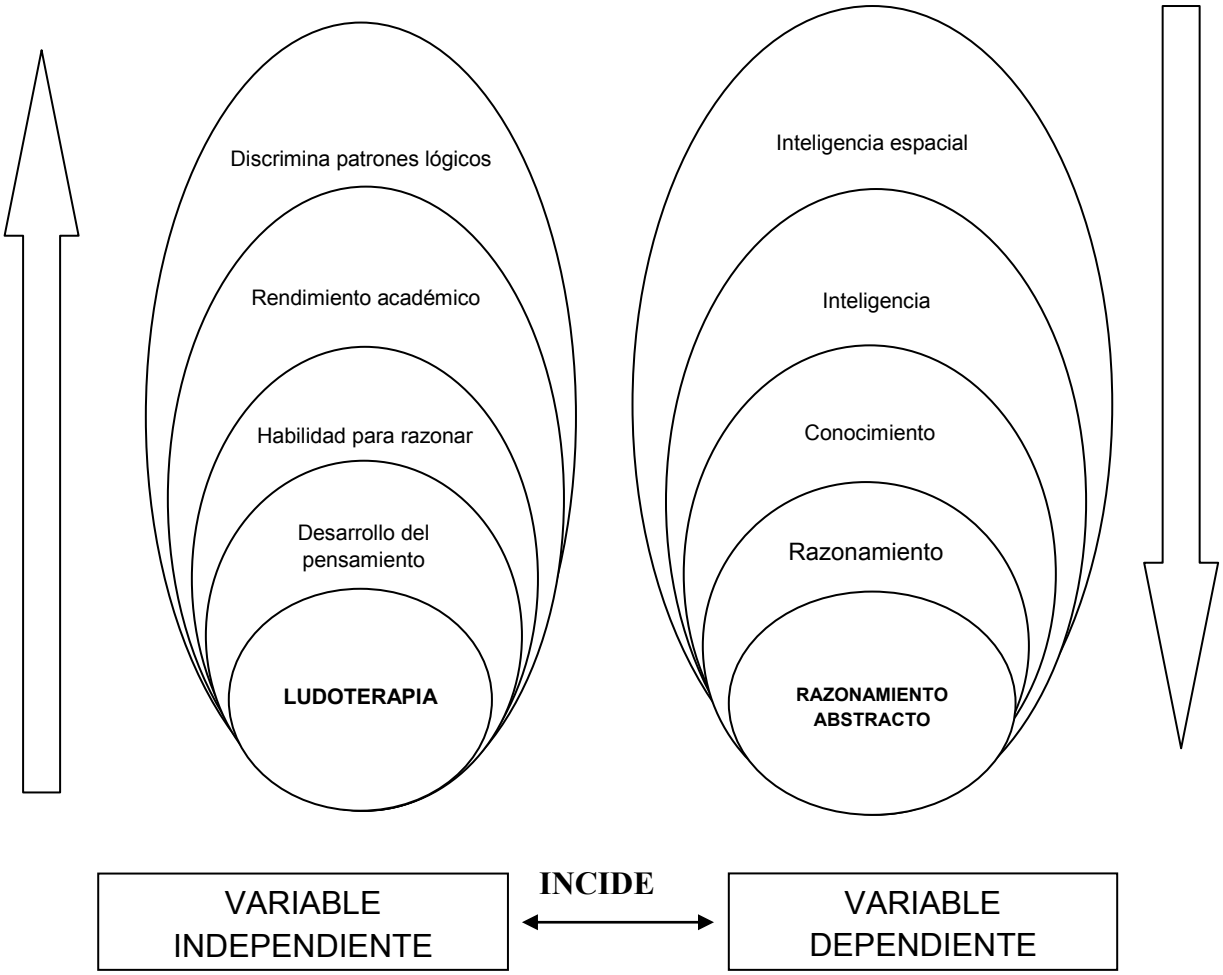
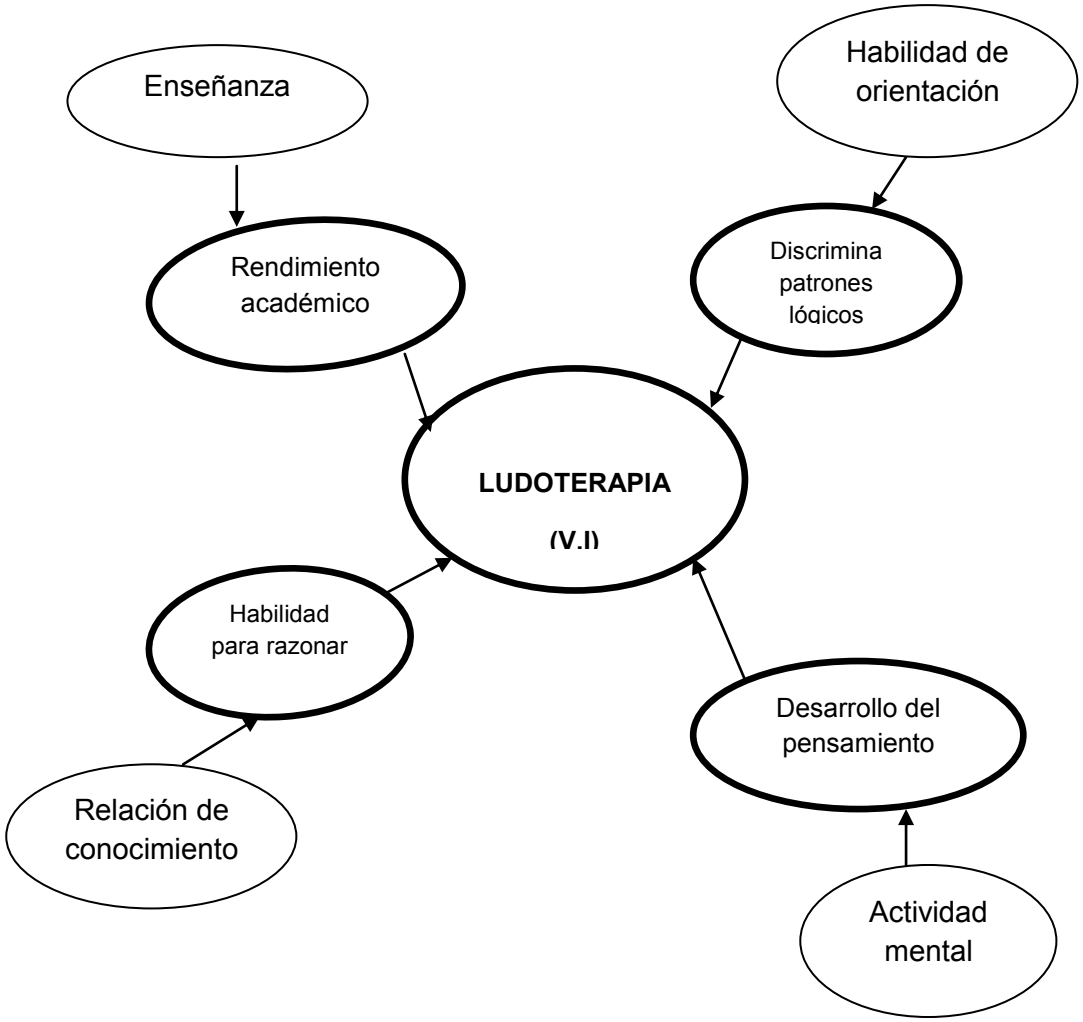


Gráfico 2: Categorías fundamentales
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

2.6.1. Constelación De Ideas De La Variable Independiente



2.6.2. Constelación De Ideas De La Variable Dependiente

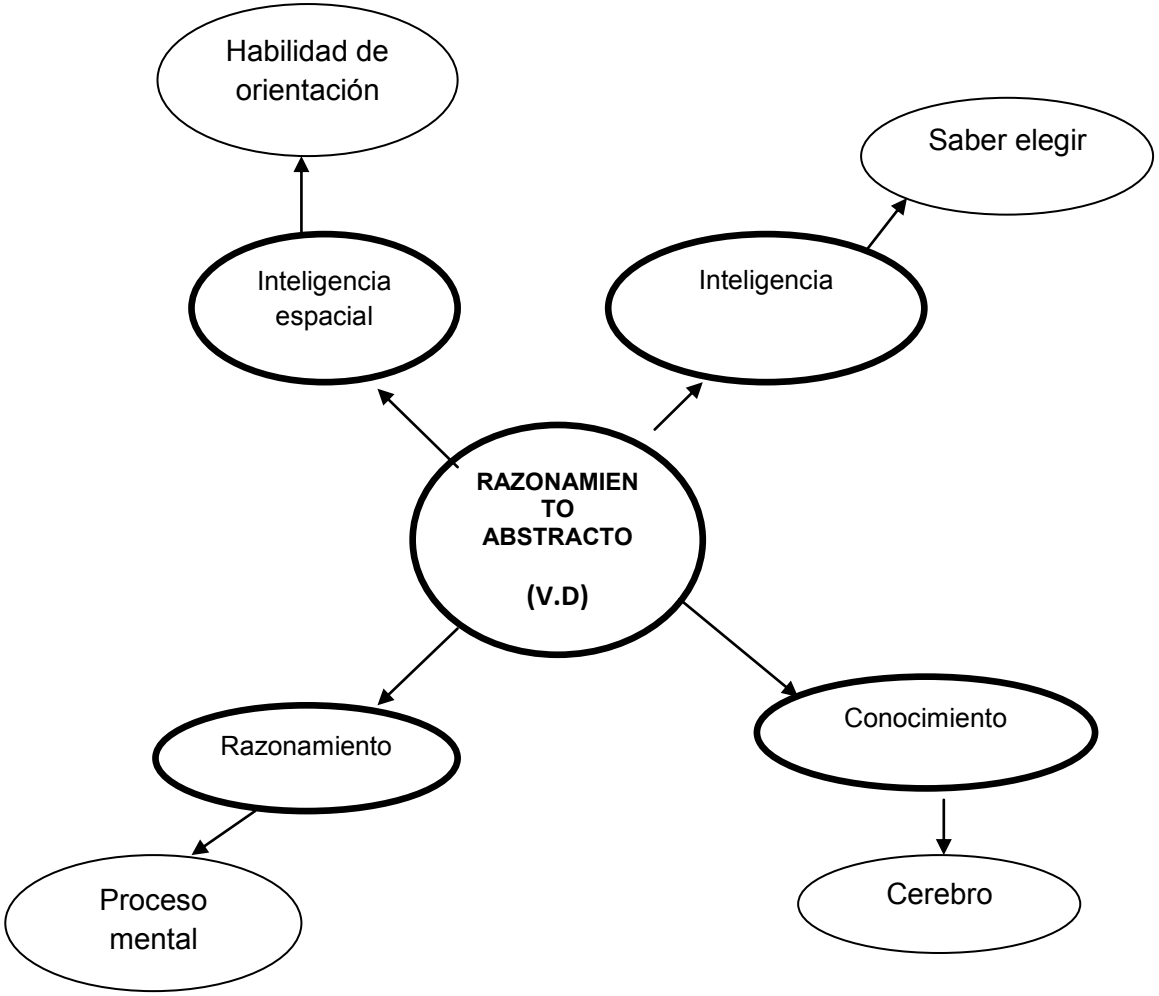


Gráfico 3: Constelación de ideas
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

2.6.3. Fundamentación teórica. Variable independiente

LUDOTERAPIA

Es un tipo de terapia en la cual se utiliza el juego para el tratamiento de las enfermedades psíquicas. La Ludoterapia se usa especialmente en la psicoterapia psicoanalítica de niños, siendo una importante herramienta para el tratamiento y diagnóstico de los distintos trastornos psíquicos. También puede utilizarse en psicoterapia de adultos.

En la Ludoterapia, también llamada terapia por el juego, se suele utilizar una canasta con juguetes o como Donald Winnicott denominaba "mi revoltijo de juguetes" o la "maleta" de juguetes que decía Arminda Aberastury.
En ella encontraremos: muñecos, plastilina, animales de goma, peluches (como los que utilizó Winnicott en el tratamiento de la niña "The Piggle"), papel, pinturas, cuchillos de plástico, bloques de construcción, muñecos "doctor", etc.

De modo que en la literatura especializada hasta el presente, el concepto de Ludoterapiano aparece definido, derivándose su comprensión de la interpretación etimológica -ludo:juego, terapia: tratamiento; esto es: tratamiento mediante el juego-.

Además el lenguaje del niño, está incluido el juego. Jugar representa para el niño un medio predilecto para tomar contacto con el mundo y supone una necesidad fundamental para él. El juego y el juguete son tan necesarios para el niño como el aire o el alimento (Vial 1981). "El juego ¿es universal y ¿saludable" (Winnicott 1975). La influencia del juego en el desarrollo del niño ha sido muy estudiada. Sin embargo, el niño que padece una incapacidad motriz está limitado en sus actividades de exploración y manipulación necesarias para elaborar un repertorio lúdico. Este niño además de estar limitado a nivel corporal se encuentra privado de desarrollarse en esa actividad fundamental del niño que es el juego.

Utilidad de la Ludoterapia

La ludoterapia es una técnica psicoterapéutica que se utiliza en el tratamiento de los trastornos psicológicos, también llamados psíquicos.

La Ludoterapia utiliza el juego como herramienta terapéutica. Fue inventada por psicoanalistas, siendo los pioneros Anna Freud, Hermine Von Hugh Hellmuth, Melanie Klein, y August Aixchhorn.

La Ludoterapia también puede utilizarse en el psicodiagnóstico, es decir, se usa como técnica proyectiva para diagnosticar los problemas psicológicos de los niños.

Aunque la Ludoterapia estaba primeramente encaminada a la terapia de los niños, en la actualidad está dirigida a todas las edades.

Además, la Ludoterapia o terapia por el juego sirve para facilitar la comunicación terapeuta-paciente y para permitir la liberación de las pulsiones instintivas

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO

En este sentido, para que un aprendizaje de una habilidad sea efectivo, debe ser sistemático, controlado, gradual, deliberado y además debe incorporar un modelo de desarrollo que considere el cerebro humano como el órgano que cumple funciones reproductivas y generativas; el pensamiento circular y el enfoque sistemático como base de realimentación y del mejoramiento continuo.

desarrollar el pensamiento significa activar los procesos mentales generales y específicos en el interior del cerebro humano, para desarrollar o evidenciar las capacidades fundamentales, las capacidades de área y las capacidades específicas, haciendo uso de estrategias, métodos y técnicas durante el proceso enseñanza aprendizaje, con el propósito de lograr aprendizajes significativos, funcionales, productivos y de calidad, y sirva a la persona en su vida cotidiana y/o profesional, es decir, que se pueda hacer uso de ellos y se pueda generalizar en diferentes situaciones.

HABILIDADES PARA RAZONAR

Razonar es un proceso mental gracias al cual ordenamos y coordinamos la información que poseemos, por una parte la que nos llega a través de las habilidades de investigación, y por la otra, la que tenemos almacenada en la memoria.

El contacto entre los conocimientos nuevos y los que ya poseemos provoca un nuevo descubrimiento, y así el proceso de conocimiento se alimenta constantemente: dado que ya conocemos a través de los sentidos y de la propia experiencia, el razonamiento nos permite descubrir conocimientos adicionales.

Nuestro conocimiento se basa en la experiencia del mundo, y es a través del razonamiento que este conocimiento se puede ampliar y justiciar.

Dado el conocimiento, el razonamiento nos permite descubrir más información.
En un argumento formulado consistentemente, donde comenzamos por premisas verdaderas, descubrimos que una conclusión verdadera es aquella que se deduce de aquellas premisas.

Por ejemplo:

Si sabemos que todas las zanahorias son hortalizas y que todas las hortalizas son vegetales, entonces podemos estar seguros de que todas las zanahorias son vegetales.

Lo que enseña la lógica a los estudiantes es que la racionalidad es posible, que hay algo que se llama corrección lógica o validez, y que hay argumentos mejores que otros.

RENDIMIENTO ACADÉMICO

El trabajo se centra en el estudio de la naturaleza y estructura de las aptitudes intelectuales y en la identificación de estilos de pensamiento asociados a grupos de estudiantes que siendo parte de la Educación General Básica, bajo la enseñanza sistemática del razonamiento abstracto, pueden llegar a desarrollar destrezas, que posteriormente se observarán en el desempeño de sus perfil profesional donde aplicarán en forma cotidiana y muchas veces rutinaria para resolver situaciones propias de su entorno.

Otra perspectiva promisoria para el análisis de perfiles aptitudinales diferenciales la constituye los estudios sobre predictores cognitivos de rendimiento académico. En su gran mayoría se trata de investigaciones descriptivas – correlaciónales orientadas a identificar aquellas habilidades específicas de dominio que están mejor a asociadas al rendimiento

académico.

Desde la perspectiva de la psicología del pensamiento y razonamiento, el éxito y el fracaso académico se han tratado de explicar acudiendo a diferencias individuales en inteligencia general o en aptitudes intelectuales específicas. Por cierto, la gran mayoría de las investigaciones publicadas en las últimas décadas reportan asociaciones significativas entre rendimiento académico y factores de inteligencia, lo cual demuestra la consistencia de esta relación. Para el mismo autor, el desarrollo de las habilidades del pensamiento se fundamenta en los principios que a continuación se señalan:

1) Pensar, es una habilidad que puede desarrollarse, la habilidad para pensar es desaprovechada; para eso se requiere ejecutar en forma sistemática y deliberada los procedimientos que permiten realizar los actos mentales. La práctica debe prolongarse hasta lograr una actuación natural y espontánea.

2) La mayor parte del pensamiento ocurre en la etapa de percepción.

El pensamiento está determinado por la perspectiva particular de cada persona, es decir, la manera cómo percibe el mundo que lo rodea. Mediante el desarrollo del pensamiento es posible organizar y reorganizar la percepción y la experiencia, con el objeto de lograr visiones más claras de problemas y situaciones. Pensar bien, es un proceso que requiere clasificar y organizar la percepción y dirigir la atención.

3) La mayoría de los procesos del pensamiento utilizados, tienen el propósito de organizar, clasificar, ampliar la percepción y dirigir deliberadamente la atención. El método apropiado para desarrollar las habilidades del pensamiento, es el de los proceso.

4) Los procesos del pensamiento son los componentes activos de la mente, por lo tanto, son elementos básicos del pensamiento. Los procesos se transforman en procedimientos, y éstos, mediante ejercitación sistemática y deliberada, dan lugar a las habilidades del pensamiento.

DISCRIMINAR PATRONES LÓGICOS

Es la capacidad de asumir un marco mental de forma voluntaria. Esto implica la posibilidad de cambiar, a voluntad, de una situación a otra, de descomponer el todo en partes y de analizar de forma simultánea distintos aspectos de una misma realidad

El reconocimiento de patrones

También llamado lectura de patrones, identificación de figuras y reconocimiento de formas consiste en el reconocimiento de patrones de señales. Los patrones se obtienen a partir de los procesos de segmentación, extracción de características y descripción dónde cada objeto queda representado por una colección de descriptores. El sistema de reconocimiento debe asignar a cada objeto su categoría o clase (conjunto de entidades que comparten alguna característica que las diferencia del resto). Para poder reconocer los patrones se siguen los siguientes procesos:

1. adquisición de datos
2. extracción de características
3. toma de decisiones

El punto esencial del reconocimiento de patrones es la clasificación se quiere clasificar una señal dependiendo de sus características.

2.4.4. Fundamentación teórica. Variable dependiente

INTELIGENCIA ESPACIAL

La inteligencia espacial corresponde a una de las ocho inteligencias del modelo propuesto por Howard Gardner en la teoría de las inteligencias múltiples.

Definición

Este tipo de inteligencia se relaciona con la capacidad que tiene el individuo frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio, y la relación que existe entre ellos. Es además la capacidad que tiene una persona para procesar información en tres dimensiones. Las personas con marcada tendencia espacial tienden a pensar en imágenes y fotografías, visualizarlas, diseñarlas o dibujarlas.

Características de la inteligencia espacial

- ✓ Percibir la realidad, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales.
- ✓ Reproducir mentalmente objetos que se han observado.
- ✓ Reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias, la imagen queda tan fija que el individuo es capaz de identificarla, independientemente del lugar, posición o situación en que el objeto se encuentre.
- ✓ Anticiparse a las consecuencias de cambios espaciales, y adelantarse e imaginar o suponer cómo puede variar un objeto que sufre algún tipo de cambio.
- ✓ Describir coincidencias o similitudes entre objetos que lucen distintos, identificar aspectos comunes o diferencias en los objetos que se encuentran alrededor de un individuo.

La inteligencia espacial es la habilidad para percibir con exactitud el mundo visual en relación con el espacio que nos rodea. Está asociada a la facilidad para orientarse, para pensar en tres dimensiones y para realizar imágenes mentales que son transformaciones y modificaciones a las percepciones iniciales de la experiencia de cada individuo. Es la capacidad de visualizar escenas, soñar despierto. Implica sensibilidad para colorear alinear, formar, espaciar y manejar los lazos entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar gráficamente ideas visuales o espaciales y de orientarse apropiadamente en una matriz espacial.

INTELIGENCIA

La inteligencia es la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación. Si indagamos un poco en la etimología de la propia palabra encontramos en su origen latino inteligere, compuesta de intus (entre) y legere (escoger). Por lo que podemos deducir que ser inteligente es saber elegir la mejor opción entre las que se nos brinda para resolver un problema**.**

Según el psicólogo estadounidense Howard Gardner, de la Universidad de Harvard, la inteligencia es el potencial de cada ser humano, que no puede ser cuantificado sino que sólo puede observarse y desarrollarse.

La inteligencia es la capacidad para resolver problemas o elaborar productos que puedan ser valorados en una determinada cultura.

CONOCIMIENTO

En cuanto a la función de conocimientos se extiende a cuatro grandes grupos de variables: las relacionadas con la persona, la tarea, la estrategia y el ambiente.

En relación con las variables personales está la consciencia y el conocimiento que tiene el sujeto de sí mismo y de sus capacidades limitaciones cognitivas. Este aspecto se va formando a partir de las percepciones y comprensiones que desarrollamos nosotros mismos en tanto que somos sujetos que aprenden y piensan. Las variables de la tares se refiere a la reflexión sobre el tipo de problema que se va a tratar de resolver.

El conocimiento es la capacidad de actuar, procesar e interpretar información para generar más conocimiento o dar solución a un determinado problema. El conocimiento puede ser interpretado y entendido por seres humanos e incluso por máquinas a través de agentes inteligente, esto se logra mediante bases de conocimientos o conjuntos de entrenamiento e inferencia lógica.

El conocimiento representa el contenido del yo ilustrado por el propio pensamiento, es el auto concepto propiamente dicho, definido como la opinión que se tienen de la propia identidad, personalidad y conducta. Indica idea, opinión, percepción y procesamiento de información. Es lo que piensa el sujeto de sí mismo, la representación mental que cada persona tienen de sí misma y que le permite auto describirse de una manera determinada, es imprescindible destacar que la opinión que tenemos de nosotros mismos no implica valoración alguna, aunque sí determina el modo en que organizamos, codificamos y usamos la información que nos llega sobre nosotros mismos.

Los científicos e investigadores definen de dos maneras el conocimiento: como una representación mental de la realidad y como la información que se puede transmitir de un ente a otro por vías no genéticas. Según estas definiciones y los métodos que se utilicen para construir o generar conocimiento, el conocimiento se divide en:

Conocimiento Científico: Este es un pensamiento dinámico el cual utiliza métodos científicos, investigaciones, experimentación, para aproximarse a la realidad o dar solución a un problema. Todos los resultados que se adquiere del conocimiento científico son fundamentados en la realidad y en las investigaciones.

RAZONAMIENTO

En sentido amplio, se entiende por razonamiento la facultad humana que permite resolver problemas.
Se llama también razonamiento al resultado de la actividad mental de razonar, es decir, un conjunto de proposiciones enlazadas entre sí que dan apoyo o justifican una idea. El razonamiento se corresponde con la actividad verbal de argumentar. En otras palabras, un argumento es la expresión verbal de un razonamiento.

El razonamiento nos permite ampliar nuestros conocimientos sin tener que apelar a la experiencia. También sirve para justificar o aportar razones en favor de lo que conocemos o creemos conocer.

El termino razonamiento es el punto de separación entre el instinto y el pensamiento, el instinto es la reacción de cualquier ser vivo. Por otro lado el razonar nos hace analizar, y desarrollar un criterio propio, el razonar es a su vez la separación entre un ser vivo y el hombre.

RAZONAMIENTO ABSTRACTO

El razonamiento es el conjunto de actividades mentales que consiste en la conexión de ideas de acuerdo a ciertas reglas y que darán apoyo o justificarán una idea. En otras palabras más simples, el razonamiento es la facultad humana que permite resolver problemas.
Existen dos tipos de razonamientos, el razonamiento lógico, que hace uso del entendimiento para pasar de unas proposiciones a otras, partiendo de lo ya conocido o de lo que se cree conocer a lo desconocido o menos conocido. En este, los razonamientos que se hagan a través de esta forma pueden ser válidos o no válidos. Será considerado como válido cuando sus premisas ofrezcan un suficiente soporte a la conclusión y en el no válido sucede exactamente lo contrario.

Y luego se encuentra el razonamiento no lógico, también conocido como informal, el cual no solamente se basará en premisas como el anterior sino que además se ayuda de la experiencia y del contexto.

El razonamiento, además, se corresponde con la actividad verbal de argumentar, porque un argumento es la expresión verbal de un razonamiento, luego de haber establecido principios de clasificación, ordenación, relación y significados.

A pesar de ser una capacidad intelectual en efecto muy importante para las personas, porque a través de ella, como señalamos, se podrán resolver desde los problemas más simples hasta los más complejos, resulta ser una de las que menos desarrolla la mayoría de las personas. Por ejemplo, la escuela que debería ser la principal responsable que esta capacidad se desarrolle, por la función formadora que desempeña, se centra más, a través de asignaturas como Lengua, en que el alumno estudie y aprenda de ortografía o gramática, pero están en deuda con el aprendizaje de los métodos de expresión que son esenciales para que los alumnos puedan hacer un uso más completo del lenguaje.

Algunos de los ejercicios que más recomiendan los especialistas para poder ejercitar esta capacidad tan importante son: analogías verbales, ejercicios en los que haya que completar oraciones, ordenamiento de frases y juegos en los que haya que excluir ciertos conceptos de un grupo.

Utilidad

Las pruebas psicotécnicas de razonamiento abstracto evalúan la capacidad o aptitud para resolver problemas lógicos, deduciendo ciertas consecuencias de la situación planteada. O sea, intentan descubrir la capacidad de razonamiento y análisis, factores mentales ambos muy vinculados a la inteligencia general. El razonamiento es una de las aptitudes mentales primarias, es decir, uno de los componentes de la inteligencia general. El razonamiento abstracto, junto con el razonamiento verbal, son los ingredientes de las habilidades cognitivas

2.7. HIPÓTESIS

La ludoterapia incide en el desarrollo del razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

2.8. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Ludoterapia

Variable Dependiente: Razonamiento Abstracto

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE

Este trabajo de investigación está orientado hacia un enfoque cualitativo y cuantitativo, en vista de que al iniciar la indagación se realizará una valoración cuantitativa de la situación de partida, información que nos ayudará a identificar el manejo del razonamiento abstracto en los niños; de igual manera, para el avance y conclusión del trabajo, en cambio, la parte cualitativa permitirá determinar hacia dónde llegaron los estudiantes. Articulado a estos dos enfoques, está la observación participativa, la misma que contribuirá con la formación terminal en razonamiento abstracto en los niños y docentes de la institución.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Para el desarrollo de la presente investigación, principalmente se utilizara las modalidades bibliográfica-documental y de campo

3.2.1. Investigación De Campo

Es de campo ya que permite la participación real del investigador en el lugar donde ocurren los hechos y cede a una aplicación de entrevistas, encuestas y sobre todo de la observación directa llevando a obtener datos reales sobre el fenómeno que se va a investigar.

3.2.2. Investigación Bibliográfica Documental

Porque la investigación se apoya en información secundaria sobre el tema de investigación obtenidos a través de libros, textos, manuales de diagnóstico, revistas, internet, así como de documentos válidos y confiables a manera de información primaria.

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

En el desarrollo de la presente investigación se aplicara los siguientes tipos de investigación.

3.3.1. Investigación Explorativa

La presente investigación se desarrolla para conocer en forma veraz sobre la problemática existente, la misma que ha sido poco estudiada, la información se obtendrá de fuentes documentales como la aplicación de encuestas a los estudiantes y docentes.

3.3.2. Investigación Descriptiva

Este tipo de investigación ayuda a saber la realidad actual en la que se encuentran los estudiantes del Centro Educativo "HORIZONTES" cuyos resultados se reflejaran en la recolección de datos y por el análisis minucioso que realiza el investigador para obtener un resumen sobre el problema, permitiendo una buena percepción sobre lo investigado.

3.3.3. Investigación Asociación De Variables (CORRELACIONAL)

Permite medir la asociación que existe entre variables, y como se puede comprobar, intentado predecir el valor aproximado uno de otra; no conduce de manera directa a identificar las causas y efectos, pero ayuda a sospecharlas.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

Una vez definido el problema a investigar, formulados los objetivos y delimitadas las variables de estudios se hace necesario determinar los estudiantes con quienes se va a llevar a cabo la investigación

De lo anterior se concluye que, luego de las conversaciones sostenidas con las autoridades y los docentes del Centro Educativo "Horizontes", se decidió realizar la investigación con los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, siendo su distribución:

N°	Año de Educación Básica	Total de niños	Docente
1	Quinto	15	Lic. Mirian Calero
2	Sexto	6	Lic. Edison Ramírez
3	Séptimo	14	Lic. Ruth Vargas
4	Docentes	3	5°, 6° Y 7° GRADO
5	Autoridades	2	
	TOTAL	40	

Tabla 1: Población y muestra
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

3.4.2. Muestra

La muestra que se usara en la investigación es 35 estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, 3 Docentes, 2 autoridades del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

3.5.1. Variable Independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: LUDOTERAPIA				
CONCEPTUALIZACIÓN	***CATEGORIAS***	***INDICADORES***	***ITEMS***	***TÉCNICAS E INSTRUMENTOS***
El concepto de l**udoterapia** no aparece definido, derivándose su comprensión de la interpretación etimológica -ludo: *juego,* terapia: *tratamiento*; esto es: *tratamiento mediante el juego*-. Pero, en la misma aplicación del término radican ya las limitaciones habituales en cuanto al alcance de lo **lúdico**, identificándolo solo con los juegos infantiles, e ignorándose así que este concepto define a uno de los procesos más abarcadores y omnipresentes de la cultura desde los mismos orígenes de la civilización, donde se manifestó en las primitivas acciones de comunicación social –danzas rituales, pictogramas, y otras- empleadas como representación simbólica de la realidad.	Desarrollo del pensamiento Habilidad para razonar Rendimiento Académico Discriminación de patrones lógicos	Actividad mental Proceso analítico Relación del conocimiento Solución de problemas Habilidad de orientación Coordinación visual	¿Conoce que es la ludoterapia? ¿Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos? ¿Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o clue? ¿Ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados? ¿Ubica correctamente en los juegos las instrucciones dadas? ¿Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos?	Cuestionario Encuesta

3.5.2. Variable Dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE: RAZONAMIENTO ABSTRACTO				
CONCEPTUALIZACIÓN	***CATEGORIAS***	***INDICADORES***	***ITEMS***	***TÉCNICAS E INSTRUMENTOS***
Razonamiento abstracto evalúa la capacidad o aptitud para resolver problemas lógicos, deduciendo ciertas consecuencias de la situación planteada. O sea, intentan descubrir la capacidad de razonamiento y análisis, factores mentales ambos muy vinculados a la inteligencia general.	Razonamiento Conocimiento Inteligencia Inteligencia espacial	Proceso mental Manejo de pensamiento Capacidad cognitiva Resolución de problemas Habilidad de orientación Coordinación visual	¿Conoce que es razonamiento abstracto? ¿Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto? ¿Razona antes de decidir la respuesta? ¿Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento? ¿Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas? ¿Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto?	Cuestionario Encuesta

Tabla 2: Operacionalización de las variables
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación	
¿A quiénes?	-Docentes -Estudiantes del Centro Educativo "HORIZONTES"	
¿Sobre qué aspectos?	Ludoterapia	Razonamiento Abstracto
¿Quién va a recolectar?	Diego Alejandro Riera Vargas	
¿Cuándo?	Mayo Julio 2013	
¿Dónde?	Centro Educativo "Horizontes"	
¿Cuántas veces?	Se aplicara dos veces los cuestionarios	
¿Qué técnicas de recolección Utilizará?	La observación, encuesta	
¿Con qué instrumentos?	Cuestionarios estructurales	

Tabla 3: Plan de recolección de información
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Con la información recopilada mediante la aplicación de los cuestionarios, como fichas de campo y registros de observación, se procederá a realizar lo siguiente:
Tabulación de las encuestas y entrevistas.

- Realización de cuadros estadísticos con sus respectivos gráficos.
- Análisis de resultados.
- Interpretación de los resultados.
- Verificación de la hipótesis

3.7.1. Plan De Procesamiento De Información

- **Revisión crítica de la información recogida:** Es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.

- **Repetición de la recolección:** En ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis: manejo de información, estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

3.7.2. Plan de análisis e interpretación de resultados

- ***Análisis de los resultados estadísticos***. Destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.

- ***Interpretación de los resultados***. Con apoyo del marco teórico, en el aspecto pertinente.

- ***Comprobación de hipótesis***. El método estadístico de comprobación de hipótesis a ser utilizado en el desarrollo de la investigación es la distribución "chi cuadrado".

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES 5°, 6° Y 7° GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES"

PREGUNTA N° 1: ¿Conoce qué es la ludoterapia?

Tabla#4

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	8,57
NO	32	91,43
TOTAL	35	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #4

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 4, que corresponde a la pregunta 1, demuestra que el 91% de los estudiantes, es decir 32 de ellos, no conocen el significado de ludoterapia, para ellos, este término es totalmente nuevo y fue necesario explicarles completamente, 3 estudiantes, es decir el 9% manifestaron conocer el significado de ludoterapia y su importancia.

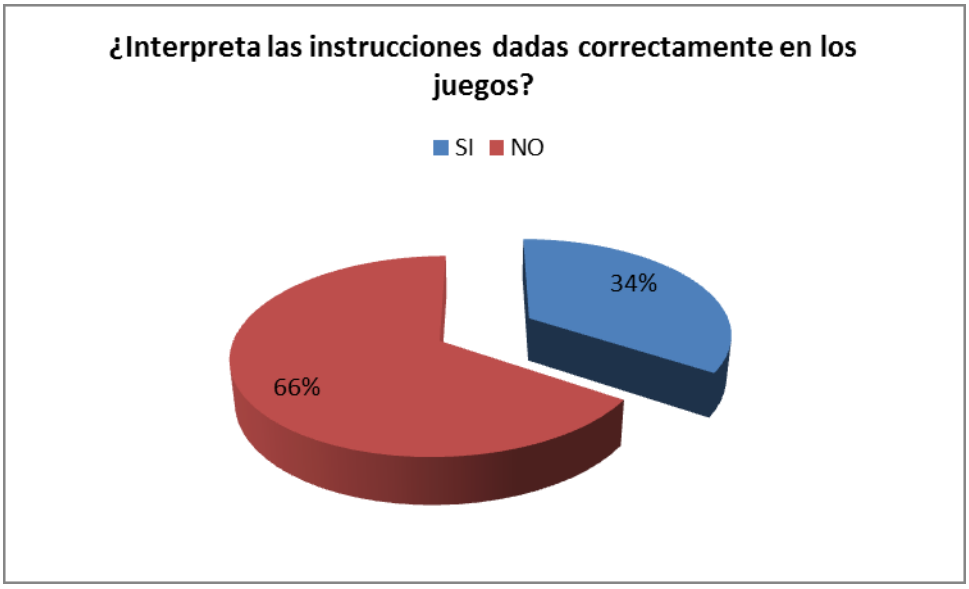
PREGUNTA N° 2: ¿Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?

Tabla#5

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	34,29
NO	23	65,71
TOTAL	35	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #5



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 5, que corresponde a la pregunta 2, demuestra que el 66% de los estudiantes, es decir 23 de ellos, no interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos, por falta de conocimiento en los juegos planteados, 12 estudiantes, es decir el 34% manifestaron si interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juego y habían practicado en sus hogares.

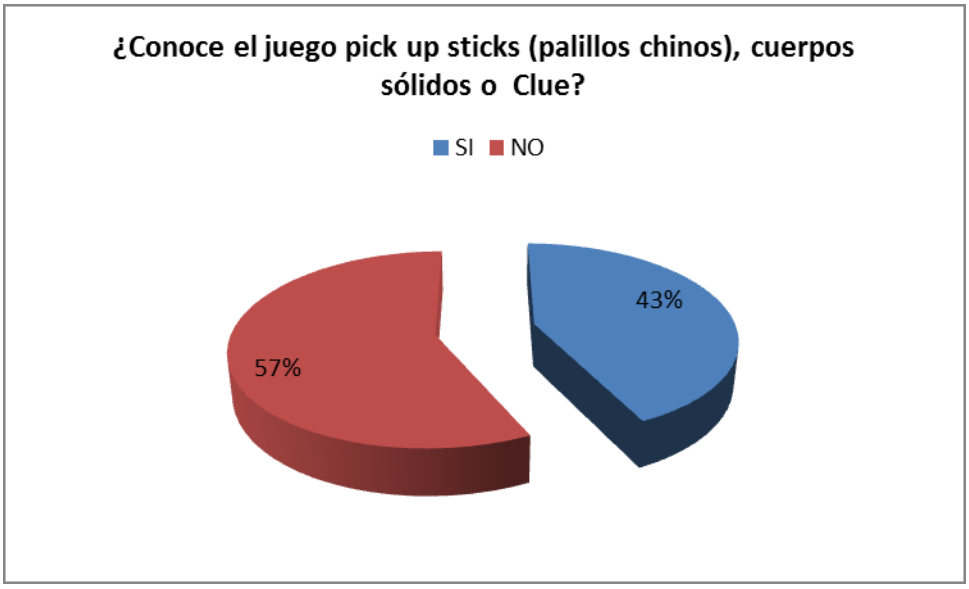
PREGUNTA N° 3: ¿Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o clue?

Tabla#6

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	42,86
NO	20	57,14
TOTAL	35	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #6



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 6, que corresponde a la pregunta 3, demuestra que el 57% de los estudiantes, es decir 20 de ellos, no conocen los juegos planteados, para ellos es totalmente nuevo el empleo de juegos, 15 estudiantes, es decir el 43% manifestaron conocer los juegos planteados y habían practicado en sus hogares.

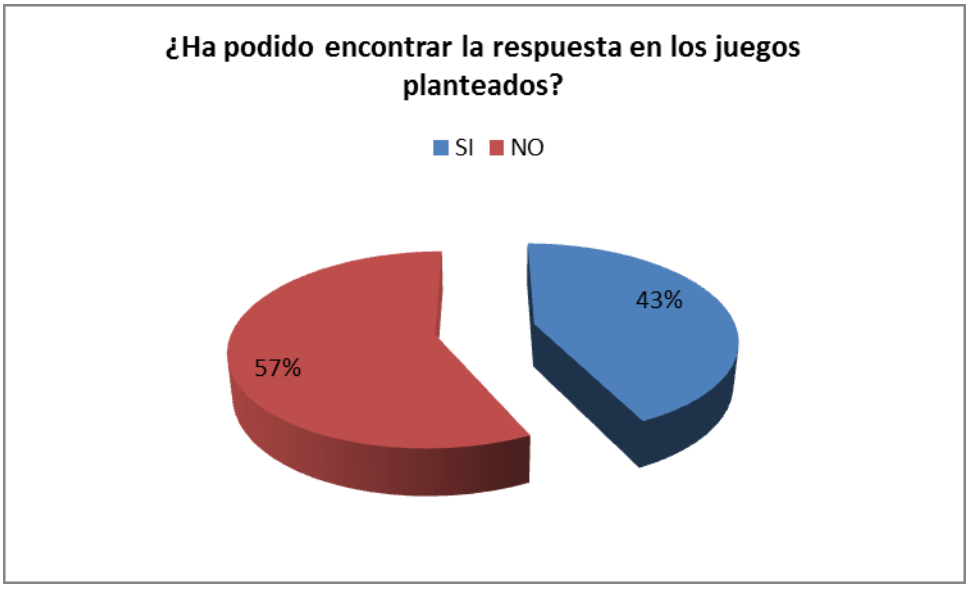
PREGUNTA N° 4: ¿Ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados?

Tabla#7

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	42,86
NO	20	57,14
TOTAL	35	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #7



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 7, que corresponde a la pregunta 4, demuestra que el 57% de los estudiantes, es decir 20 de ellos, no han podido encontrar la respuesta en los juegos planteados, por el desconocimiento de la existencia de los juegos, 15 estudiantes, es decir el 43% manifestaron que si han podido encontrar la respuesta en los juegos, esta pregunta en sus respuestas es igual a la anterior, porque los niños que conocían de estos juegos, respondieron correctamente a los juegos planteados.

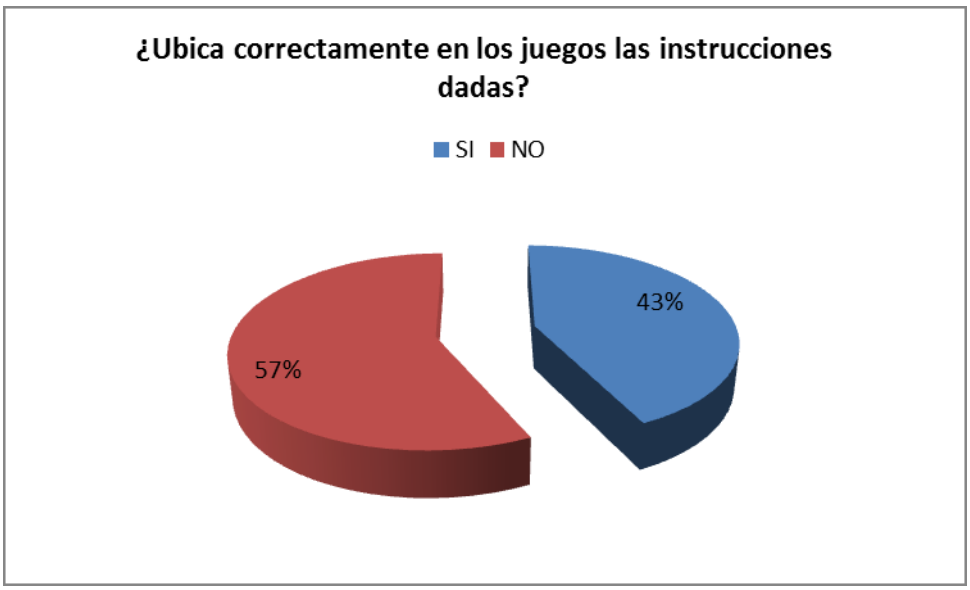
PREGUNTA N°5: ¿Ubica correctamente en los juegos las instrucciones dadas?

Tabla#8

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SI	15	42,86
NO	20	57,14
TOTAL	35	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #8



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 8, que corresponde a la pregunta 5, demuestra que el 57% de los estudiantes, es decir 20 de ellos, no han ubicado correctamente en los juegos las instrucciones dadas, por el desconocimiento de la existencia de los juegos, 15 estudiantes, es decir el 43% manifestaron que si han ubicado correctamente en los juegos las instrucciones dadas, coinciden los resultados como en las dos preguntas anteriores, esto se debe a la presencia de niños que conocen y han practicado estos juegos.

PREGUNTA N° 6: ¿Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos?

Tabla#9

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SI	8	22,86
NO	27	77,14
TOTAL	35	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #9

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 9, que corresponde a la pregunta 6, demuestra que el 77% de los estudiantes, es decir 27 de ellos, no anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos que ayuden a ganar a su adversario, 8 estudiantes, es decir el 23% manifestaron que si anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos que ayuden a ganar a su adversario.

PREGUNTA N° 7: ¿Conoce que es razonamiento abstracto?

Tabla#10

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	2,86
NO	34	97,14
TOTAL	35	100,00

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #10

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 10, que corresponde a la pregunta 7, demuestra que el 97% de los estudiantes, es decir 34 de ellos, no conoce que es razonamiento abstracto, para ellos este término es totalmente nuevo y fue necesario explicarles completamente, 1 estudiante, es decir el 3% manifestaron que si conoce que es razonamiento abstracto y expreso la factibilidad de su aplicación para el desarrollo del razonamiento abstracto.

.

PREGUNTA N° 8: ¿Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto?

Tabla#11

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	28.57
NO	25	71.43
TOTAL	**35**	**100.00**

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #11

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 11, que corresponde a la pregunta 8, demuestra que el 71% de los estudiantes, es decir 25 de ellos, no analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto, ocasionando respuestas incorrectas, 10 estudiantes, es decir el 29% manifestaron que si analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto, para acertar con las respuestas.

PREGUNTA N° 9: ¿Razona antes de decidir la respuesta?

Tabla#12

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	8	22.86
NO	27	77.14
TOTAL	**35**	**100.00**

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #12

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 12, que corresponde a la pregunta 9, demuestra que el 77% de los estudiantes, es decir 27 de ellos, no razona antes de decidir la respuesta ocasionando respuestas incorrectas, 8 estudiantes, es decir el 23% manifestaron que si razonan antes de decidir la respuesta, para acertar con las respuestas.

PREGUNTA N° 10: ¿Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento?

Tabla#13

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	85.71
NO	5	14.29
TOTAL	**35**	**100.00**

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #13

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 13, que corresponde a la pregunta 10, demuestran que el 86% de los estudiantes, es decir 30 de ellos, si cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento, 8 estudiantes, es decir el 23% manifestaron que no razonan antes de decidir la respuesta, para acertar con las respuestas.

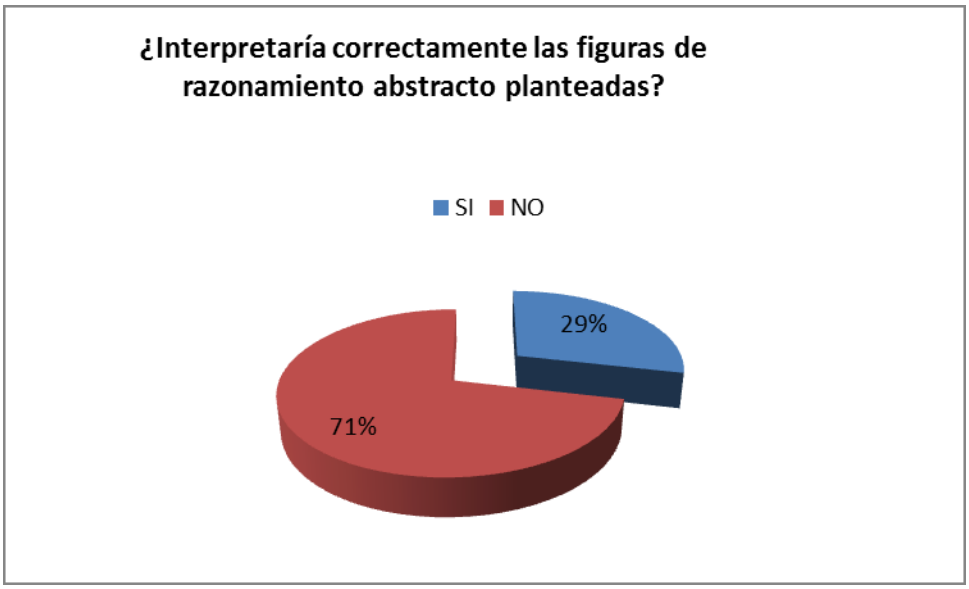
PREGUNTA N° 11: ¿Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas?

Tabla#14

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	28.57
NO	25	71.43
TOTAL	**35**	**100.00**

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #14



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 14, que corresponde a la pregunta 11, demuestran que el 71% de los estudiantes, es decir 25 de ellos, no interpretan correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas, esta realidad también se ve reflejada en la pregunta N° 8, donde el estudiante debe analizar el problema planteado para encontrar la solución, 10 estudiantes, es decir el 29% manifestaron que si interpretan correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas

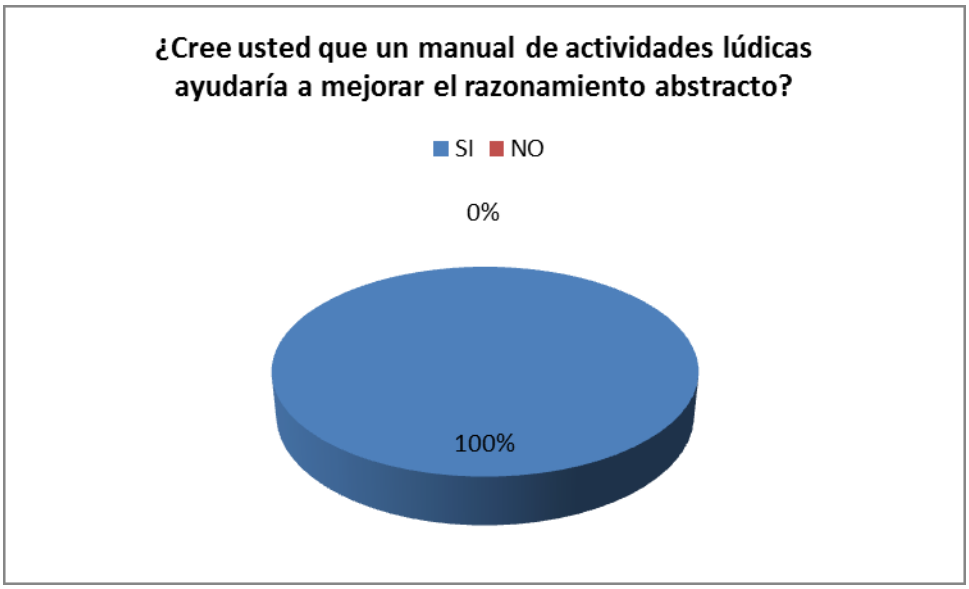
PREGUNTA N° 12: ¿Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto?

Tabla#15

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	35	100.00
NO	0	0.00
TOTAL	**35**	**100.00**

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #15



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 15, que corresponde a la pregunta 12, demuestran que el 100% de los estudiantes, es decir 35 de ellos, si creen que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto.

La elaboración de un manual en el que tanto docentes, niños y padres de familia practiquen y desarrollen las destrezas correspondientes para el razonamiento abstracto, partiendo del uso de juegos que se expenden en la localidad

Ayudaría a los estudiantes a mejoraron notablemente en razonamiento abstracto, empleando la ludoterapia como la vía que introduce a los niños en el campo espacial.

ENTREVISTA APLICADA A LOS DOCENTES DE 5°, 6° Y 7° GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES"

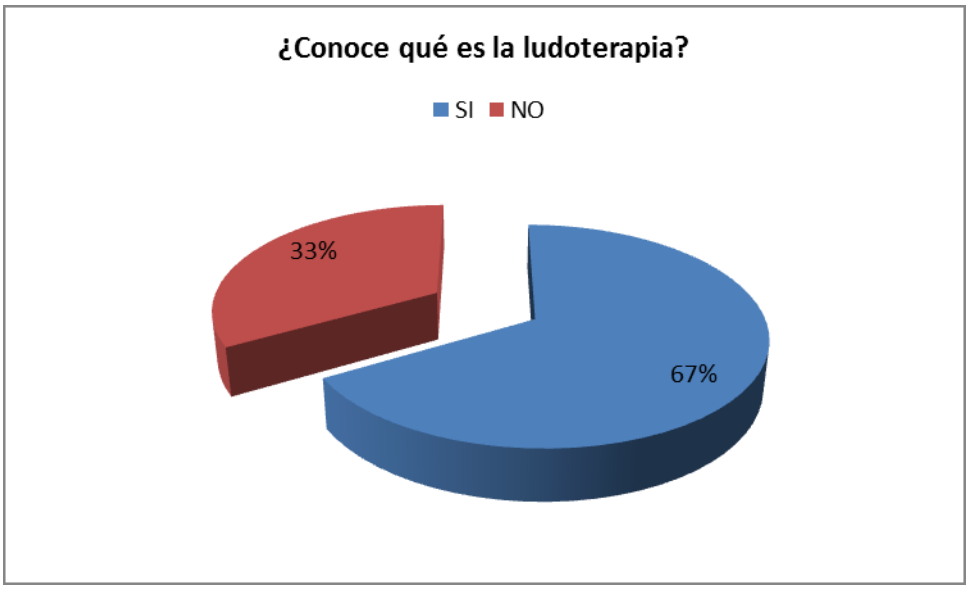
PREGUNTA N° 1: ¿Conoce qué es la ludoterapia?

Tabla#16

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	66.67
NO	1	33.33
TOTAL	**3**	**100.00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #16



Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 16, que corresponde a la pregunta 1, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 67% de los docentes, es decir 2 de ellos, si conocen lo que es la ludoterapia y sus usos, 1 docente, es decir el 33% manifestó no conocer sobre lo que es la ludoterapia y sus usos.

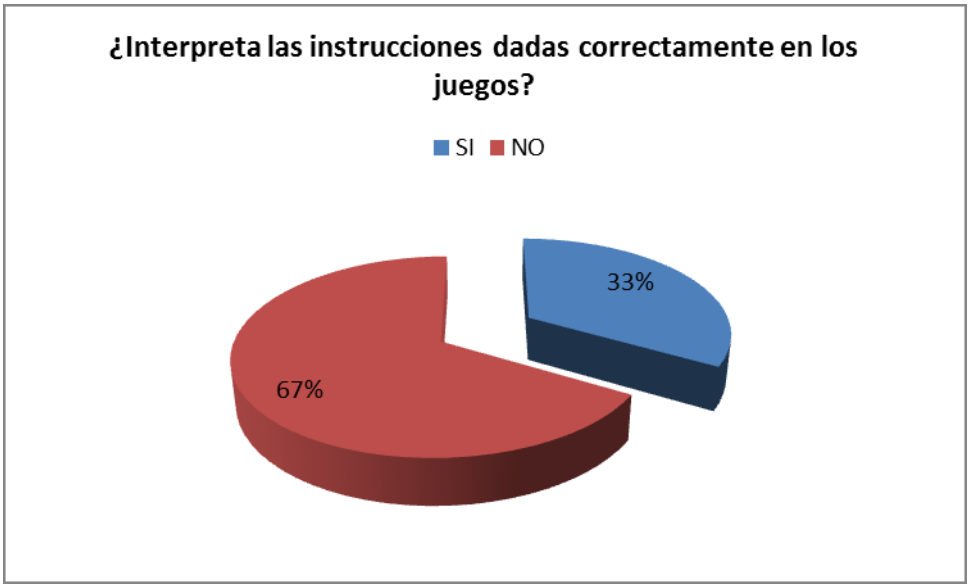
PREGUNTA N° 2: ¿Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?

Tabla#17

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	33.33
NO	2	66.67
TOTAL	**3**	**100.00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #17



Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 17, que corresponde a la pregunta 2, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 67% de los docentes, es decir 2 de ellos, no interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos y de sus aplicación propuestos, 1 docente, es decir el 33% manifestó que si interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos y de sus aplicación propuestos

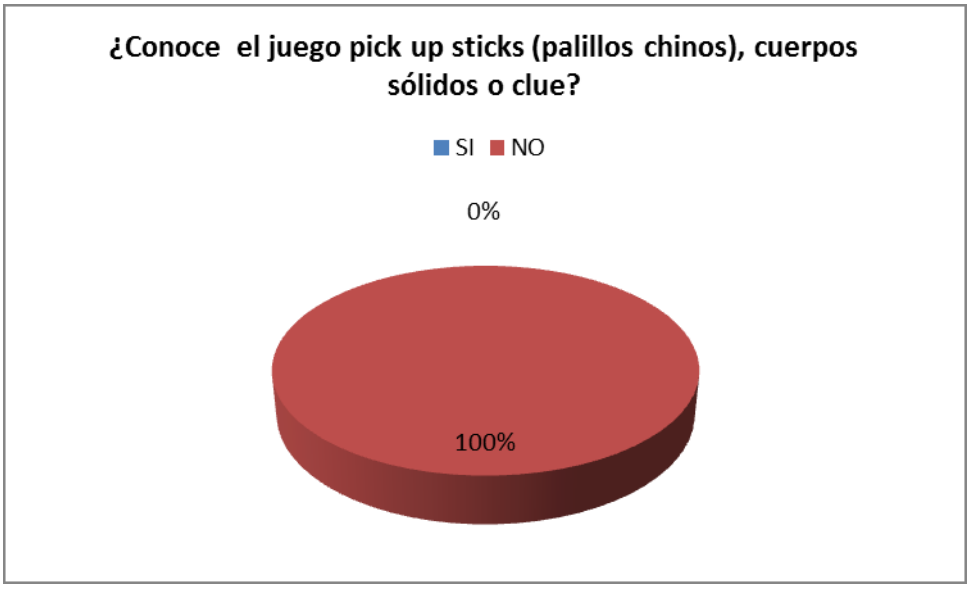
PREGUNTA N° 3: ¿Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o clue?

Tabla#18

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0.00
NO	3	100.00
TOTAL	**3**	**100.00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #18



Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 18, que corresponde a la pregunta 3, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 100% de los docentes, es decir 3 de ellos, si conocen el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o clue y las ventajas de su aplicación en los estudiantes.

PREGUNTA N° 4: ¿Ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados?

Tabla#19

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	33.33
NO	2	66.67
TOTAL	**3**	**100.00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #19

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 19, que corresponde a la pregunta 4, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 67% de los docentes, es decir 2 de ellos, no han podido encontrar la respuesta en los juegos planteados, lo que concuerda con la pregunta N° 2, 1 docente, es decir el 33% manifestó que si ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados.

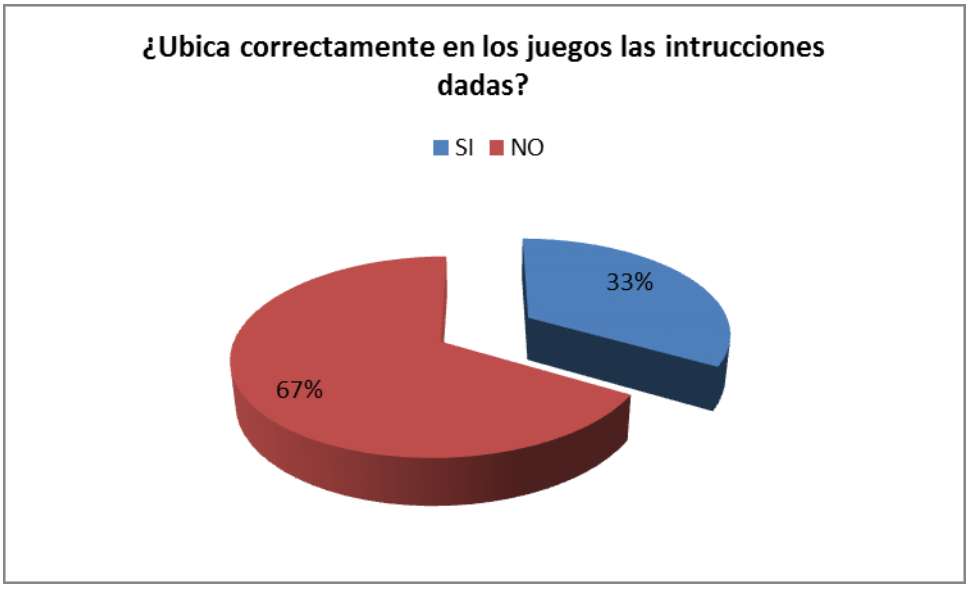
PREGUNTA N° 5: ¿Ubica correctamente en los juegos las intrucciones dadas?

Tabla#20

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	33.33
NO	2	66.67
TOTAL	**3**	**100.00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #20



Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 20, que corresponde a la pregunta 5, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 67% de los docentes, es decir 2 de ellos, no ubican correctamente en los juegos las intrucciones dadas para encontrar las soluciones, 1 docente, es decir el 33% manifestó que si ubica correctamente en los juegos las intrucciones dadas para encontrar las soluciones y a podido encontrar la respuesta en los juegos planteados.

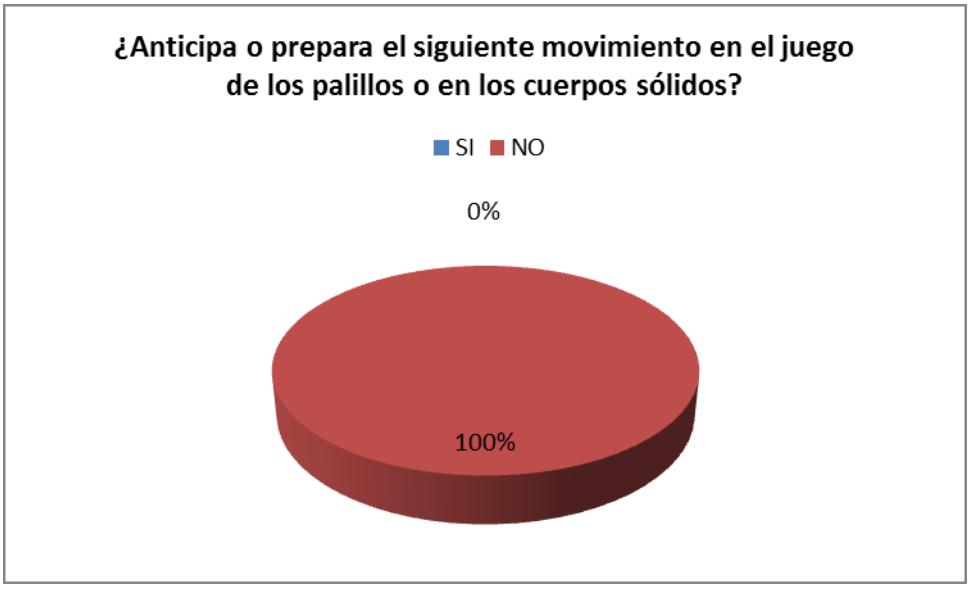
PREGUNTA N° 6: ¿Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos?

Tabla#21

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0,00
NO	3	100,00
TOTAL	**3**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #21



Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 21, que corresponde a la pregunta 6, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 100% de los docentes, es decir 3 de ellos, no anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos.

PREGUNTA N° 7: ¿Conoce qué es razonamiento abstracto?

Tabla#22

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	33,33
NO	2	66,67
TOTAL	**3**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #22

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 22, que corresponde a la pregunta 7, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 67% de los docentes, es decir 2 de ellos, no conocen qué es razonamiento abstracto es un término totalmente nuevo, 1 docente, es decir el 33% manifestó que si conocen qué es razonamiento abstracto y su significado.

PREGUNTA N° 8: ¿Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto?

Tabla#23

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	33,33
NO	2	66,67
TOTAL	**3**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #23

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 23, que corresponde a la pregunta 8, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 67% de los docentes, es decir 2 de ellos, no analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto y obtienen las respuestas incorrectas buscadas ,1 docente, es decir el 33% manifestó que si analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto y ubica correctamente las respuestas en los ejercicios planteados.

PREGUNTA N° 9: ¿Razona antes de decidir la respuesta?

Tabla#24

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	33,33
NO	2	66,67
TOTAL	**3**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #24

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 24, que corresponde a la pregunta 9, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 67% de los docentes, es decir 2 de ellos, no razona antes de decidir la respuesta en los juegos planteados ,1 docente, es decir el 33% manifestó que si razona antes de decidir la respuesta en los juegos planteados para obtener las respuestas correctas.

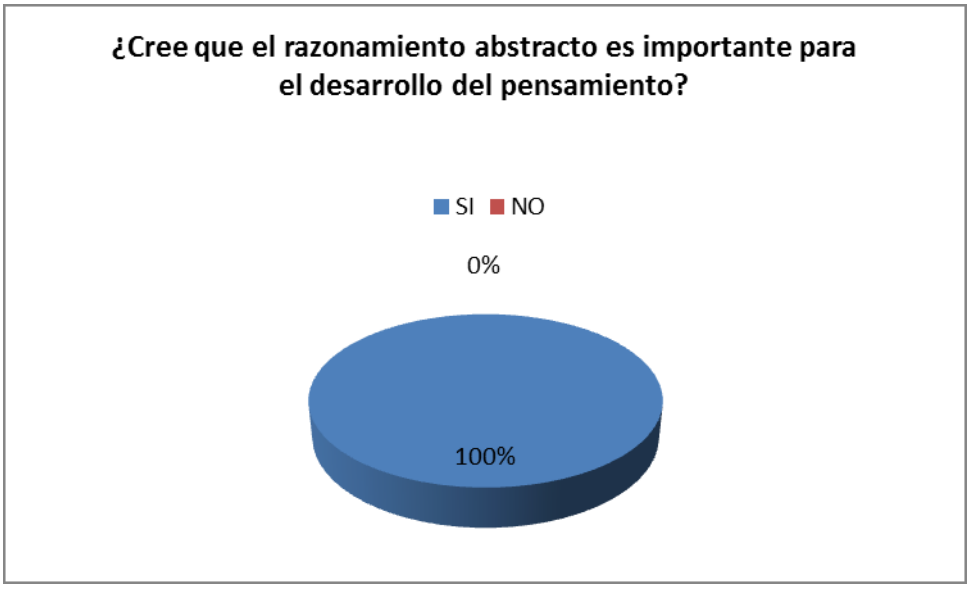
PREGUNTA N° 10: ¿Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento?

Tabla#25

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	**3**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #25



Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 25, que corresponde a la pregunta 10, de la entrevistas aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 100% de los docentes, es decir 3 de ellos, creen que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento y los beneficios que se obtendrán.

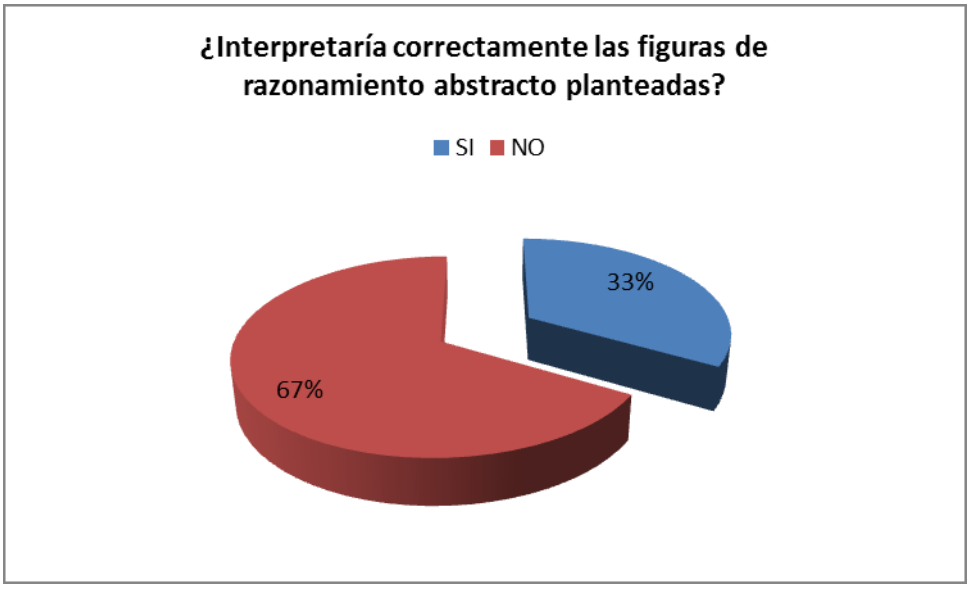
PREGUNTA N° 11: ¿Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas?

Tabla#26

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	33,33
NO	2	66,67
TOTAL	**3**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #26



Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 26, que corresponde a la pregunta 11, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 67% de los docentes, es decir 2 de ellos, no interpretan correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas, 1 docente, es decir el 33% manifestó que si interpreta correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadasen los diferentes ejercicios.

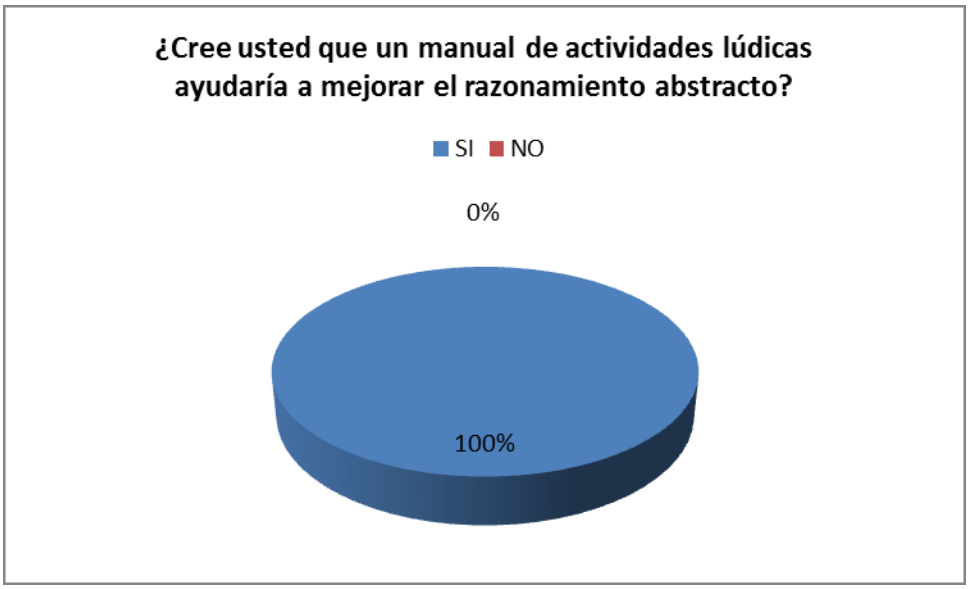
PREGUNTA N° 12: ¿Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto?

Tabla#27

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	3	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	**3**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #27



Fuente: Entrevistas aplicadas a los docentes de 5°, 6° Y 7° Grado
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 27, que corresponde a la pregunta 12, de la entrevista aplicada a los docentes de 5°, 6° y 7° grado del centro educativo "Horizontes", demuestran que el 100% de los docentes, es decir 3 de ellos, creen que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto.

ENTREVISTA APLICADA A LAS AUTORIDADES DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES"

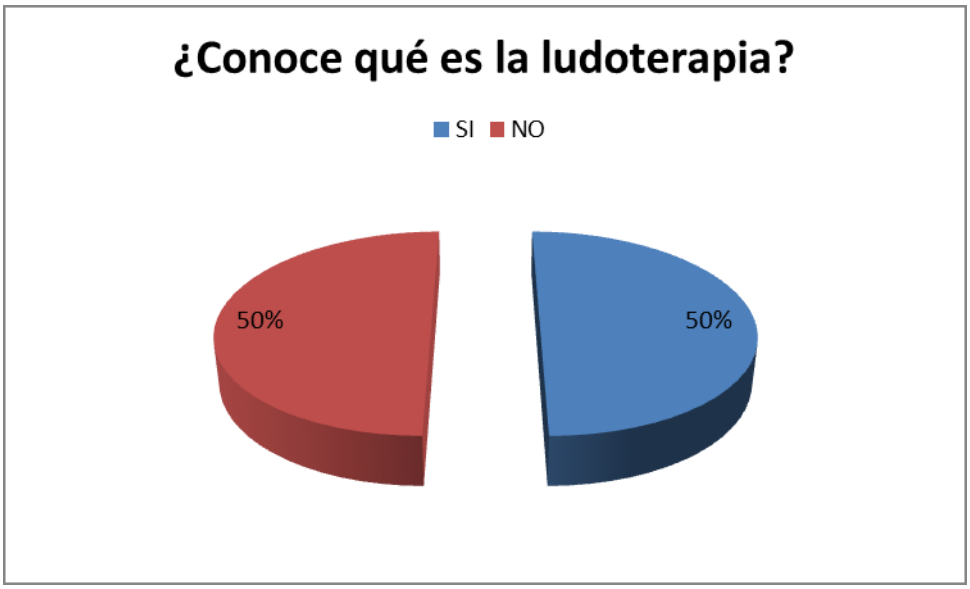
PREGUNTA N° 1: ¿Conoce qué es la ludoterapia?

Tabla#28

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50,00
NO	1	50,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #28



Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 28, que corresponde a la pregunta 1, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", demuestra que el 50% de las autoridades, es decir 1 de ellos, no conocen el significado de ludoterapia, para ellos, este término es totalmente nuevo y fue necesario explicarles completamente, 1 autoridad, es decir el 50% manifestó conocer el significado de ludoterapia y su importancia.

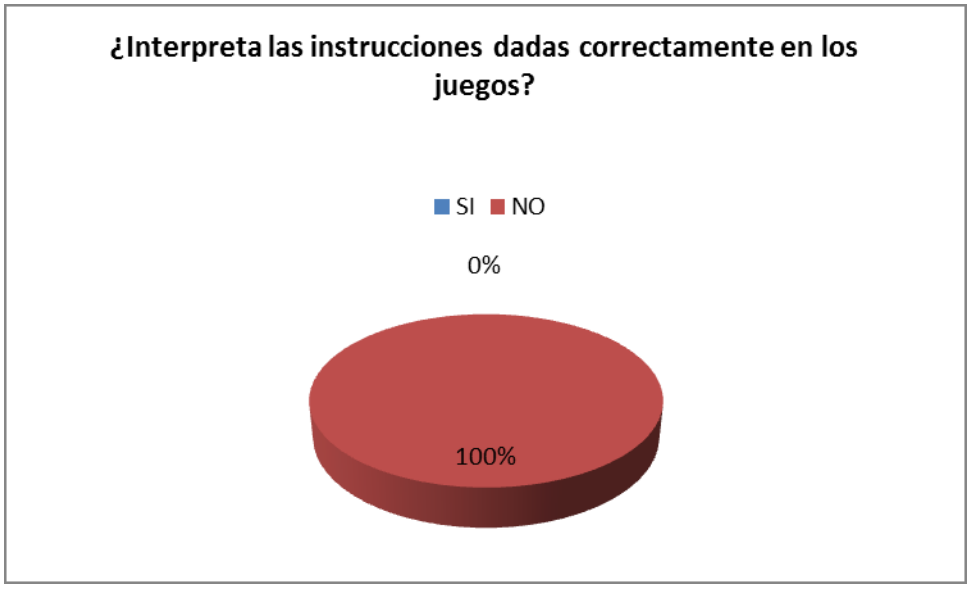
PREGUNTA N° 2: ¿Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?

Tabla#29

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0,00
NO	2	100,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #29



Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 29, que corresponde a la pregunta 2, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", 2 autoridades, es decir el 100% no interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos y encuentran las respuestas incorrectas en los juegos propuestos.

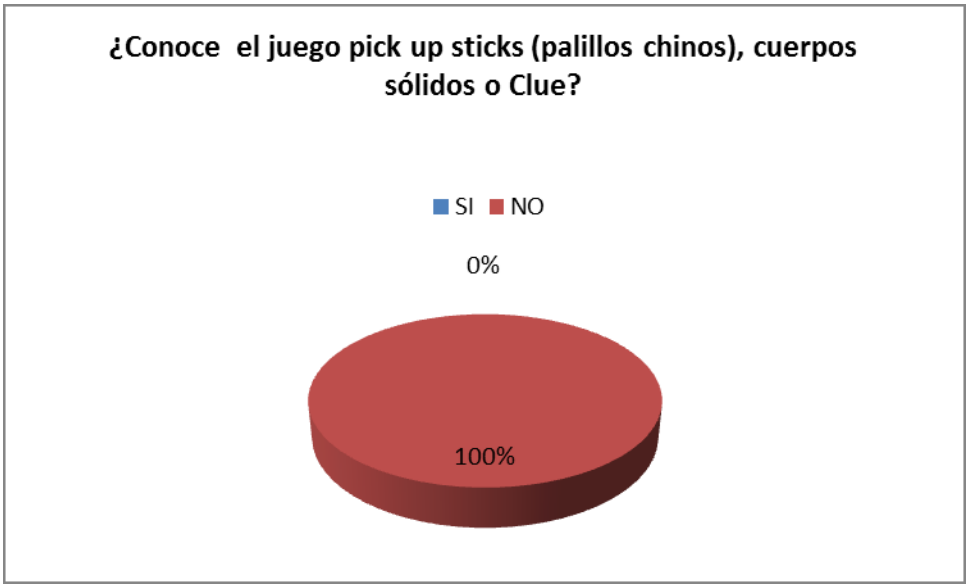
PREGUNTA N° 3: ¿Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o clue?

Tabla#30

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0,00
NO	2	100,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #30



Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 30, que corresponde a la pregunta 3, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", 2 autoridades, es decir que el 100% no conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o Clue.

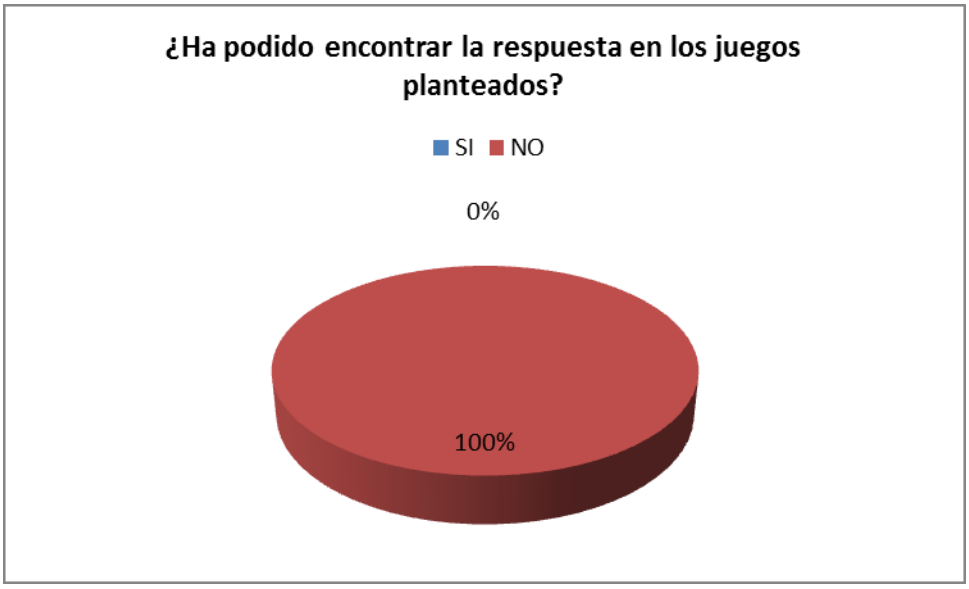
PREGUNTA N° 4: ¿Ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados?

Tabla#31

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0,00
NO	2	100,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #31



Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 31, que corresponde a la pregunta 4, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", 2 autoridades, es decir que el 100% no han podido encontrar la respuesta en los juegos planteados, lo que concuerda con la pregunta N° 2.

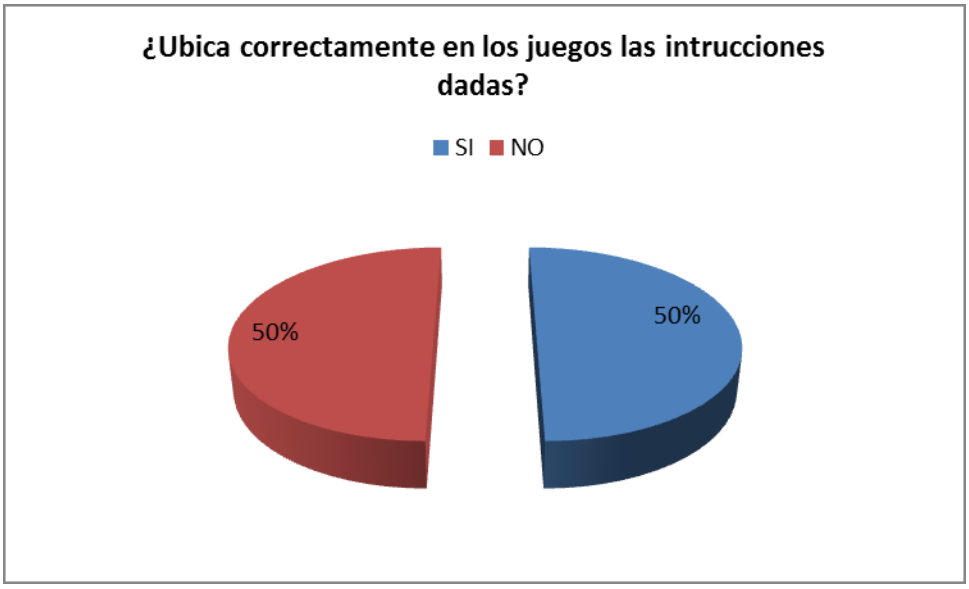
PREGUNTA N° 5: ¿Ubica correctamente en los juegos las intrucciones dadas?

Tabla#32

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50,00
NO	1	50,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #32



Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 32, que corresponde a la pregunta 5, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", demuestra que el 50% de las autoridades, es decir 1 de ellos, no ubica correctamente en los juegos las intrucciones dadas, por el desconocimiento de los juegos, 1 autoridad, es decir el 50% manifestó que ubica correctamente en los juegos las intrucciones dadas para encontrar las soluciones por que lo a practicado en su casa.

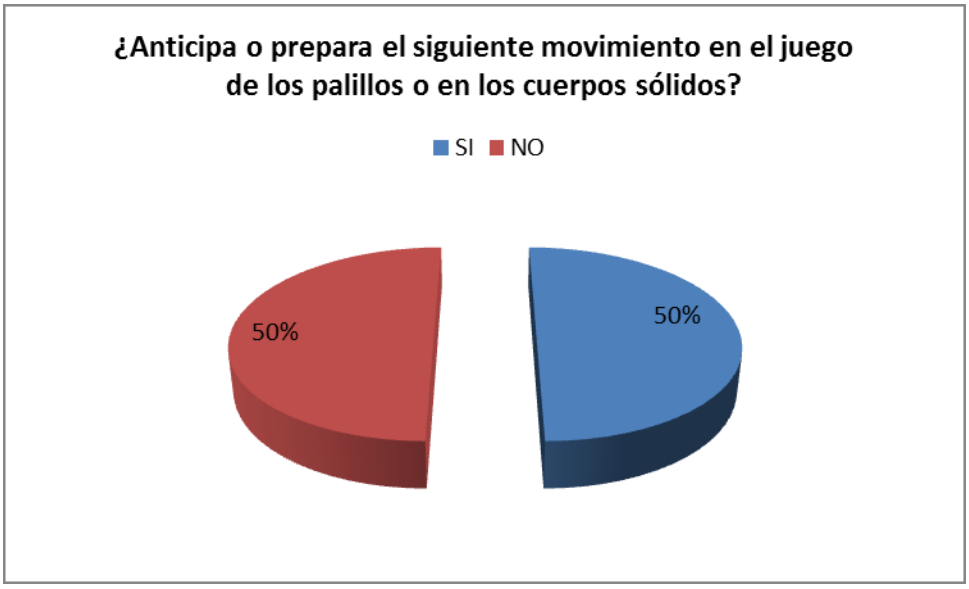
PREGUNTA N° 6: ¿Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos?

Tabla#33

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50,00
NO	1	50,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #33



Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 33, que corresponde a la pregunta 6, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", demuestra que el 50% de las autoridades, es decir 1 de ellos, no anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos, 1 autoridad, es decir el 50% manifestó que anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos, las autoridades jugaron por primera ocasión estos juegos, por lo que, se observó que la mitad de ellos no preparaban los siguientes movimientos.

PREGUNTA N° 7: ¿Conoce qué es razonamiento abstracto?

Tabla#34

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	1	50,00
NO	1	50,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #34

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 34, que corresponde a la pregunta 7, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", demuestra que el 50% de las autoridades, es decir 1 de ellos, no conoce lo qué es razonamiento abstracto, y es un término nuevo, 1 autoridad, es decir el 50% manifestó si conoce lo qué es razonamiento abstracto y sus usos.

PREGUNTA N° 8: ¿Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto?

Tabla#35

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0,00
NO	2	100,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #35

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 35, que corresponde a la pregunta 8, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", demuestra que el 100% de las autoridades, es decir 2 de ellos, no analizan la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto en los juegos plantiados, y por consecuencia obtienen las respuestas incorrectas en los juegos planteados.

PREGUNTA N° 9: ¿Razona antes de decidir la respuesta?

Tabla#36

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	0	0,00
NO	2	100,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #36

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 36, que corresponde a la pregunta 9, de la entrevistas aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", demuestra que el 100% de las autoridades, es decir 2 de ellos, no razonan antes de decidir la respuesta, y por consecuencia, obtienen las respuestas incorrectas en los juegos planteados.

Caso similar tenemos al comparar estas dos últimas preguntas y vemos cómo el 100% de las autoridades no obtiene las respuestas correctas en vista de que no saben cómo analizar las figuras.

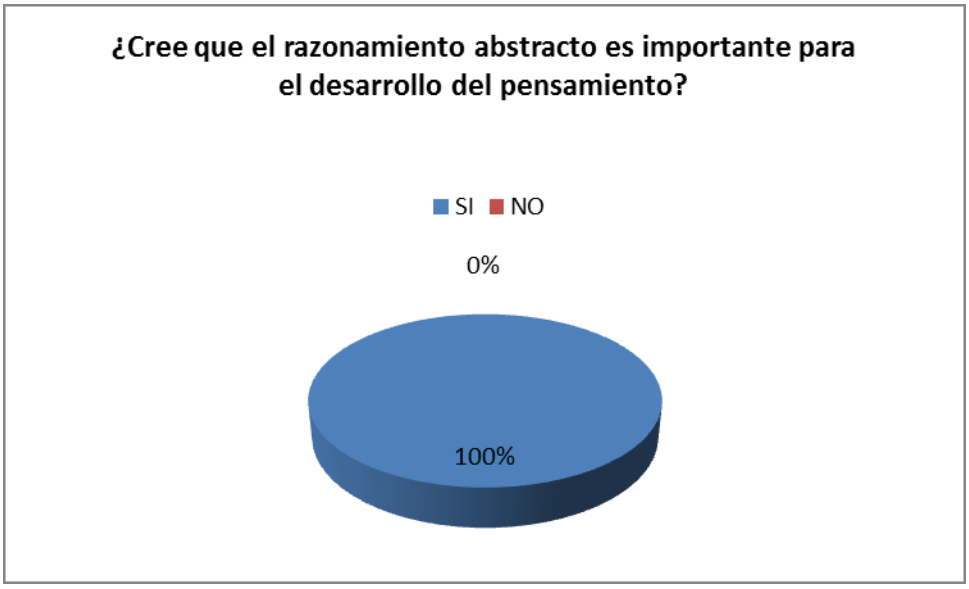
PREGUNTA N° 10: ¿Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento?

Tabla#37

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #37



Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 37, que corresponde a la pregunta 10, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", demuestra que el 100% de las autoridades, es decir 2 de ellos, si creen que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento.

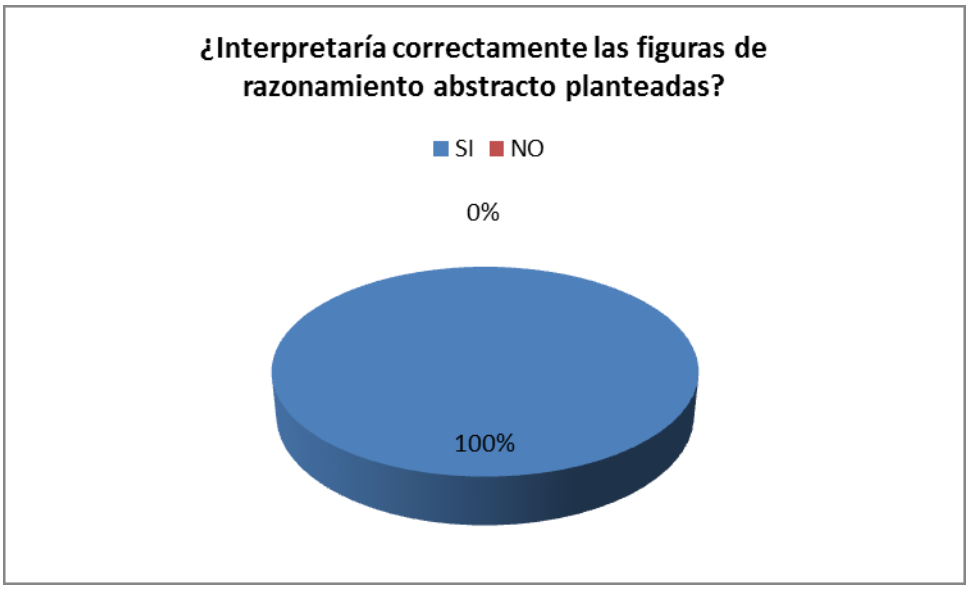
PREGUNTA N° 11: ¿Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas?

Tabla#38

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #38



Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 38, que corresponde a la pregunta 11, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", demuestra que el 100% de las autoridades, es decir 2 de ellos, si interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas, luego de la capacitación sobre el razonamiento abstracto, podría interpretar correctamente las figuras planteadas en los diferentes ejercicios.

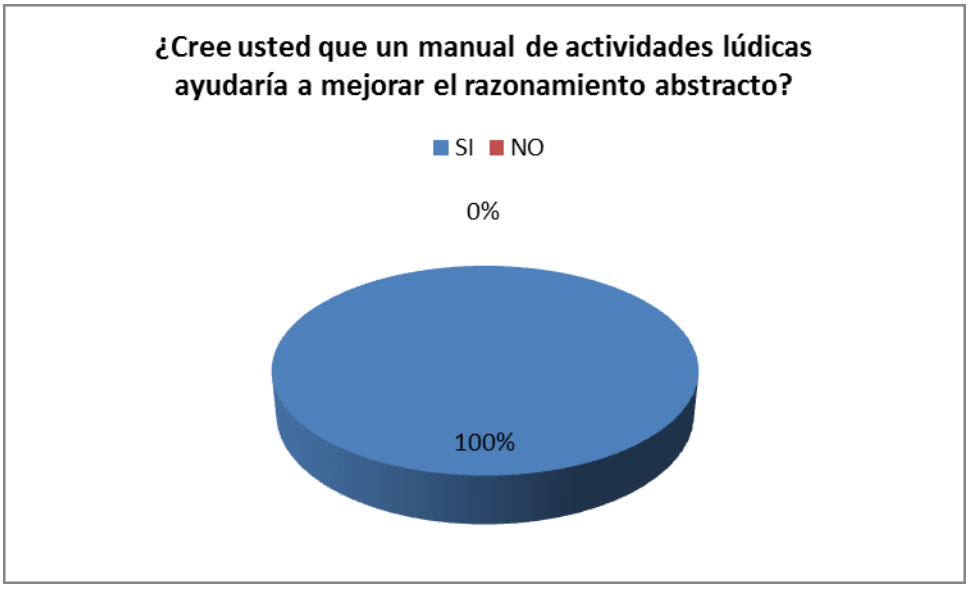
PREGUNTA N° 12: ¿Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto?

Tabla#39

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	**2**	**100,00**

Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Gráfico #39



Fuente: Entrevistas aplicadas a las autoridades
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Análisis e interpretación

Los resultados de la tabla 39, que corresponde a la pregunta 12, de la entrevista aplicada a las autoridades del centro educativo "Horizontes", demuestra que el 100% de las autoridades, es decir 2 de ellos, si creen que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto con una capacitación sobre el razonamiento abstracto para poder interpretar correctamente las figuras planteadas en los diferentes ejercicios con terapias lúdicas.

4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

Modelo Lógico

a) **Hipótesis nula (H_o):** La ludoterapia **no incide** en el desarrollo del razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° Grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

b) **Hipótesis alterna (h_i):** La ludoterapia **si incide** en el desarrollo del razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° Grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua.

Modelo matemático

$H_0 = H_1$ $\qquad$ $H_0 \neq H_1$

TABLA DE CONTINGENCIA DE FRECUENCIAS DE VALORES OBSERVADOS Y ESPERADOS

Tabla N° 40: Frecuencias observadas

ALTERNATIVAS			CATEGORÍAS		TOTAL
			SI	NO	
Pregunta 1	**Estudiantes**	¿Conoce qué es la ludoterapia?	3	32	35
	Docentes		2	1	3
	Autoridades		1	1	2
Pregunta 2	**Estudiantes**	¿Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?	12	23	35
	Docentes		1	2	3
	Autoridades		0	2	2
Pregunta 3	**Estudiantes**	¿Conoce el juego puck up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o clue?	15	20	35
	Docentes		0	3	3
	Autoridades		0	2	2
Pregunta 4	**Estudiantes**	¿Ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados?	15	20	35
	Docentes		1	2	3
	Autoridades		0	2	2
Pregunta 7	**Estudiantes**	¿Conoce qué es razonamiento abstracto?	1	34	35
	Docentes		1	2	3
	Autoridades		1	1	2
Pregunta 8	**Estudiantes**	¿Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto?	10	25	35
	Docentes		1	2	3
	Autoridades		0	2	2
Pregunta 10	**Estudiantes**	¿Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento?	30	5	35
	Docentes		3	0	3
	Autoridades		2	0	2
Pregunta 12	**Estudiantes**	¿Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto?	35	0	35
	Docentes		3	0	3
	Autoridades		2	0	2
TOTAL			**139**	**181**	**320**

Fuente: Encuestas aplicadas
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

Frecuencias de valores esperados

(35 * 181) / 320	19,80
(35 * 139) / 320	15,20
(3 * 181) / 320	1,70
(3 * 139) / 320	1,30
(2 * 181) / 320	1,13
(2 * 139) / 320	0,87

Fuente: Encuestas aplicadas
Elaborado: Diego Alejandro Riera Vargas

4.3.1 CÁLCULO ESTADÍSTICO CHI – CUADRADO

Para obtener el valor de chi cuadrado calculado, se aplica la siguiente fórmula:

$$X = \frac{\sum (f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

en donde: f_0 = frecuencia observada

f_e = frecuencia esperada

Tabla N° 41: Valor de Chi – Cuadrado

PREGUNTAS		CATEGORÍAS		SI				NO			
		SI	NO	Fo-Fe	Fo-Fe	x²	x²/Fe	Fo-Fe	Fo-Fe	x²	x²/Fe
Pregunta 1	Estudiantes	3	32	-12,20	-12,20	148,84	9,79	12,20	12,20	148,84	7,52
	Docentes	2	1	0,70	0,70	0,49	0,38	-0,70	-0,70	0,49	0,29
	Autoridades	1	1	0,13	0,13	0,02	0,02	-0,13	-0,13	0,02	0,01
Pregunta 2	Estudiantes	12	23	-3,20	-3,20	10,24	0,67	3,20	3,20	10,24	0,52
	Docentes	1	2	-0,30	-0,30	0,09	0,07	0,30	0,30	0,09	0,05
	Autoridades	0	2	-0,87	-0,87	0,76	0,87	0,87	0,87	0,76	0,67
Pregunta 3	Estudiantes	15	20	-0,20	-0,20	0,04	0,00	0,20	0,20	0,04	0,00
	Docentes	0	3	-1,30	-1,30	1,69	1,30	1,30	1,30	1,69	0,99
	Autoridades	0	2	-0,87	-0,87	0,76	0,87	0,87	0,87	0,76	0,67
Pregunta 4	Estudiantes	15	20	-0,20	-0,20	0,04	0,00	0,20	0,20	0,04	0,00
	Docentes	1	2	-0,30	-0,30	0,09	0,07	0,30	0,30	0,09	0,05
	Autoridades	0	2	-0,87	-0,87	0,76	0,87	0,87	0,87	0,76	0,67
Pregunta 7	Estudiantes	1	34	-14,20	-14,20	201,64	13,27	14,20	14,20	201,64	10,18
	Docentes	1	2	-0,30	-0,30	0,09	0,07	0,30	0,30	0,09	0,05
	Autoridades	1	1	0,13	0,13	0,02	0,02	-0,13	-0,13	0,02	0,01
Pregunta 8	Estudiantes	10	25	-5,20	-5,20	27,04	1,78	5,20	5,20	27,04	1,37
	Docentes	1	2	-0,30	-0,30	0,09	0,07	0,30	0,30	0,09	0,05
	Autoridades	0	2	-0,87	-0,87	0,76	0,87	0,87	0,87	0,76	0,67
Pregunta 10	Estudiantes	30	5	14,80	14,80	219,04	14,41	-14,80	-14,80	219,04	11,06
	Docentes	3	0	1,70	1,70	2,89	2,22	-1,70	-1,70	2,89	1,70
	Autoridades	2	0	1,13	1,13	1,28	1,47	-1,13	-1,13	1,28	1,13
Pregunta 12	Estudiantes	35	0	19,80	19,80	392,04	25,79	-19,80	-19,80	392,04	19,80
	Docentes	3	0	1,70	1,70	2,89	2,22	-1,70	-1,70	2,89	1,70
	Autoridades	2	0	1,13	1,13	1,28	1,47	-1,13	-1,13	1,28	1,13
TOTAL		*139*	*181*				**78,57**				**60,31**

X² cal = 78,57 + 60,31 = 138,89

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° y 7° Grado
Elaborado: Diego Alejandro Riera Vargas

GRADOS DE LIBERTAD

g. l. = (F – 1) * (C – 1)
g. l. = (24 – 1) * (2 – 1)
g. l. = 23 * 1 g. l. = 23

NIVEL DE SIGNFICACIÓN

Para la comprobación de la hipótesis se escoge un nivel de significancia del 1%.

$\alpha = 0{,}01$

X^2 t: 49.7276 X^2 *tabular :* ***49.7276***

g.l. = 23

Si X^2 c > X^2 t = 49.7276 se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna H_1.

COMPARACIÓN ENTRE EL VALOR DE CHI – CUADRADO Y EL VALOR DE CHI – TABULAR

Si el valor de chi – cuadrado es menor o igual que chi – tabular, entonces se acepta la hipótesis nula; caso contrario, se acepta la hipótesis alterna.

$$X^2\ calc > X^2\ tab$$

$$138{,}89 > 49{,}7276$$

DECISIÓN FINAL

Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice:

a. Para 23 grados de libertad a un nivel de significancia 0,01, se obtiene en la tabla el valor de 49,7276 y como el valor de X^2 *calculada* es 138,89; se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alterna que dice: "*La ludoterapia* ***incide*** *en el desarrollo del razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° Año, del Centro Educativo "HORIZONTES" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua".*

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

El análisis de los resultados de las encuestas permite concluir que los estudiantes del 5°, 6° y 7° Grado del Centro Educativo "Horizontes", requieren de una alternativa que les permitan fortalecer su razonamiento abstracto, pues, se refleja en lo siguiente:

- ✓ La aplicación de técnicas de ludoterapia aplicado al razonamiento abstracto son inexiste porque los estudiantes, docentes y autoridades, manifestaron que desconocen totalmente sobre la temática por lo tanto no existe un desarrollo adecuado del razonamiento.

- ✓ Las técnicas de ludoterapia aplicadas a los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del Centro Educativo "HORIZONTES" son escasas que los docentes aplican a los estudiantes debido al desconocimiento por parte de los docentes.

- ✓ El razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado según la investigación no son desarrollados de manera efectiva, porque apenas un 10% tienen dicho razonamiento, fundamentando como un aspecto negativo inherente a que necesitan factores de ayuda para el desarrollo óptimo del razonamiento.

- ✓ Es pertinente la aplicación de técnicas lúdicas que faciliten el razonamiento abstracto con el manejo de juegos, figuras o de ejercicios previos (introductorios) que ayuden a crear un pensamiento espacial y posteriormente abstracto, que se aplica en poca escala en los estudiantes de los grados indicados porque no existe una capacitación y de menor manera existe terapias lúdicas

5.2 Recomendaciones

- ✓ Aplicar técnicas lúdicas de manera continua con la participación activa de los estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje recurriendo a diferentes metodologías, estrategias, actividades y recursos para el desarrollo del razonamiento abstracto.

- ✓ Capacitar y crear materiales para la capacitación de los docentes para que mejoren sus actividades en función de las necesidades de los estudiantes, en el área de razonamiento abstracto y el departamento del DECE, realice una investigación en el mercado local, a fin de que determine los diferentes juegos que se pueden emplear durante las clases, para introducir y aplicarlo como ludoterapia y desarrollar el razonamiento abstracto.

.

- ✓ Diseñar e implementar un plan de capacitación y sensibilización para el mejoramiento del razonamiento abstracto, que contenga todos los pasos necesarios para obtener estudiantes, maestros con mayores conocimientos en el área especificada.

- ✓ Crear un cuadernillo "MANUAL DE ACTIVIDADES QUE APLICA LA LUDOTERAPIA A FIN DE MEJORAR EL RAZONAMIENTO ABSTRACTO" EN LOS ESTUDIANTES DE 5°, 6° Y 7° GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES" para mejorar y fortalecer notablemente el área de razonamiento abstracto, empleando la ludoterapia como técnica.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

TÍTULO

Manual de actividades que aplican la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto en los niños de 5°, 6° y 7° Grado del Centro Educativo "Horizontes", del cantón Ambato

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Institución ejecutora:	Centro Educativo "Horizontes"
Responsable de ejecución:	Diego Alejandro Riera Vargas
Localización geográfica:	Provincia: Tungurahua Cantón: Ambato Parroquia: Atocha – Ficoa
Beneficiarios:	Estudiantes Docentes
Duración del Proyecto:	Un quimestre
Fecha estimada de inicio:	Noviembre de 2013
Fecha estimada de finalización:	Febrero de 2014
Naturaleza o tipo de proyecto:	Intervención educativa

6.2 ANTECEDENTES

De los resultados obtenidos, observamos que la gran mayoría de estudiantes mejoraron notablemente en razonamiento abstracto, empleando la ludoterapia como la vía que introduce a los niños en el campo espacial.

Indicando adicionalmente, que los docentes de este Centro Educativo, estuvieron siempre interesados en aprender las técnicas, metodología y aplicación de este razonamiento.

6.3 JUSTIFICACIÓN

La ludoterapia al ser el uso de los juegos en los niños que tienen varios tipos de dificultades, es necesario comprender que no solamente ayuda a este grupo de persona sino que, aplicada en forma sistemática y a partir de los niños que están en 5° Año de Básica, se puede desarrollar el pensamiento abstracto desde muy corta edad. Esto permitirá que en un futuro inmediato, el niño sea capaz de añadir a su proceso de enseñanza – aprendizaje, destrezas como ordenamiento de figuras, análisis inductivo – deductivo, y, aplicarlos en forma práctica en situaciones de su entorno.

6.4 OBJETIVOS

Objetivo General

Elaborar un manual en el que tanto docentes, estudiantes y padres de familia practiquen y desarrollen las destrezas correspondientes para el razonamiento abstracto, partiendo del uso de juegos que se expenden en la localidad.

Objetivos Específicos

- Socializar y motivar la aplicación de la propuesta a maestros y estudiantes
- Ejecutar las actividades y ejercicios que pueden desarrollar el razonamiento abstracto en los niños de 5°, 6° y 7° Grado de Educación Básica.
- Evaluar los indicadores de monitoreo y evaluación del "manual de actividades que aplican la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto"

6.5 ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD

6.5.1. Factibilidad Organizacional

Los involucrados de la Comunidad Educativa "Horizontes", del cantón Ambato y conformada por las Autoridades, los Docentes, los Estudiantes y los Padres de Familia; están convencidos de que la exigencia en el mejoramiento de la calidad de educación cada día es mayor, combinada ésta con las exigencias que el Ministerio de Educación y todo el sistema educativo procuran proporcionar al estudiante durante sus diferentes etapas de formación profesional, apoyan al desarrollo e instauración de eta materia que es conocida como DESARROLLO DEL PENSAMIENTO.

6.5.2. Factibilidad técnica – operativa

El apoyo por parte de los propietarios, la Directora y la colaboración de los Docentes, estudiantes, padres de familia, es muy ventajosa; lo que permite que el trabajo motivo de la investigación se pueda realizar sin problemas adversos.

6.5.3. Factibilidad financiera

Es factible ejecutar la propuesta, pues al tratarse de una investigación previa a la obtención del título profesional, el costo económico recae directamente sobre el investigador, a lo que, la institución educativa no realizará ningún tipo de inversión económica; desglosándose de la siguiente manera:

RUBROS	ESTIMADO
Transporte	$40,00
Internet	$10,00
Material para práctica	$40,00
Impresiones	$40,00
Adquisición de juegos	$180,00
Imprevistos	$20,00
TOTAL	$320,00

6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO – TÉCNICA

Manual de actividades que aplican la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto

El concepto del manual de actividades es un libro donde se explican paso a paso como realizar ciertas tareas.

Es sólo uno de los ejemplos posibles para realizar transferencia pedagógica y promover o estimular las adaptaciones, flexibilización y diversificación curricular en cuanto al fortalecimiento

y potencialización de la inteligencia y sensibilidad en los (as) estudiantes con interés, capacidad, habilidad, pasión, creatividad y laboriosidad en un campo específico.

La ludoterapia es el método psicoterapéutico basado en el empleo del juego como medio capaz de hacer que el individuo aprenda a comprenderse mejor a sí mismo y a los demás a través de la descarga de sus sentimientos sin temor al castigo.

Hasta el latín tenemos que retrotraernos pues es en dicha lengua donde encontramos el origen etimológico del término que ahora vamos a estudiar. En concreto es fruto de la unión de dos palabras: pensamiento, que viene del verbo *pensare* que es sinónimo de pensar, y abstracto, que procede de *abstractus*. Un vocablo este que está compuesto por el prefijo *abs*-, que equivale a "separación", y por la palabra *tractus* que puede traducirse como "trecho".

El pensamiento abstracto supone la capacidad de asumir un marco mental de forma voluntaria. Esto implica la posibilidad de cambiar, a voluntad, de una situación a otra, de descomponer el todo en partes y de analizar de forma simultánea distintos aspectos de una misma realidad.

Elementos de un manual de actividades

Contenido: Toda la información que se presenta a partir de la trascendencia de las necesidades y requerimientos de los estudiantes acorde a un currículo establecido que avanza progresivamente acorde a la edad e intereses.

Destinatarios: Persona a quien se dirige una actividad. En el campo educativo el destinatario es el estudiante como eje del proceso de aprendizaje.

Objetivos Educativos: Logro que el estudiante debe alcanzar al finalizar un proceso educativo como resultado de las experiencias de enseñanza – aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

Actividades Cognitivas: Constituye un proceso múltiple e interactivo que involucra armónicamente a todas las funciones mentales, a saber: percepción, memoria, pensamiento,

lenguaje, creatividad, imaginación, intuición, interés, atención, motivación, conciencia e incluso creencias, valores, emociones.

Actividades Procedimentales: son aquellas acciones que se tienen que llevar a cabo para lograr el objetivo del aprendizaje. Estas actividades se llevan a cabo al realizar prácticamente las actividades didácticas que son: relacionar, identificar, distinguir, clasificar, ordenar, memorizar.

6.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta: Manual de actividades que aplican la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto en los niños de 5°, 6° y 7° Grado de Educación Básica del Centro Educativo "Horizontes", del cantón Ambato; serán implementadas en actividades que pueden ser aplicadas en las horas de Desarrollo del Pensamiento, conforme lo estipula la nueva ley de Educación Básica General y que tiene un período de clase en la semana.

Los aspectos más importantes que se han considerado para implementar esta materia son:

- Presentación a los docentes
- Estrategias para el docente de 5°, 6° y 7° Grado de Educación Básica
- Contenidos:
    - Objetivos
    - Metodología
    - Recursos humanos y materiales
    - Evaluación de resultados obtenido

"Manual de actividades que aplican la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto"

PRESENTACIÓN

El manual de actividades es un libro donde se explican paso a paso como realizar ciertas tareas utilizando la ludoterapia que es el método psicoterapéutico basado en el empleo del juego como medio capaz de hacer que el individuo aprenda a comprenderse mejor a sí mismo y a los demás a través de la descarga de sus sentimientos sin temor al castigo.

El pensamiento abstracto supone la capacidad de asumir un marco mental de forma voluntaria. Esto implica la posibilidad de cambiar, a voluntad, de una situación a otra, de descomponer el todo en partes y de analizar de forma simultánea distintos aspectos de una misma realidad

Este manual de actividades que aplica la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto está dirigido a Docentes y Estudiantes del centro educativo "HORIZONTES" serán implementadas en actividades que pueden ser aplicadas en las horas de Desarrollo del Pensamiento, conforme lo estipula la nueva ley de Educación Básica General y que tiene un período de clase en la semana.

MANUAL PARTE I

JUEGOS

La primera sección habla sobre el uso de los juegos que pueden ser empleados y que se encuentran en el mercado local.

Los juegos que podemos usar son: Palillos chinos, juego que desarrolla la destreza de la concentración, habilidad para realizar movimientos y coordinación motora.

Cuerpos sólidos en cambio, permite al estudiante desarrollar la inteligencia espacial ya que los cuerpos deben ser desarmados y posteriormente armados y ubicarlos en forma adecuada.

Buscando al asesino (Clue, versión inglesa) es un juego donde las pistas vienen en forma escrita y cada uno debe deducir de las instrucciones recibidas. Además, se proporcionó a los niños, el juego virtual del Clue (buscando al asesino).

Palillos Chinos (*PICK UP STICKS)*

Recoger palos es un juego sencillo, divertido y adictivo. Excelente para un momento de diversión entre amigos. En el juego, necesita buscar cuidadosamente cómo obtener el palillo superior sin alterar a los inferiores ni desarreglar a los otros para recoger.

Objetivo:

Desarrollar la destreza de la concentración, habilidades para realizar movimientos y coordinación motora.

Desarrollo:

Los palillos chinos son un gran juego simple pero que ayuda a los niños a aprender a contar sus puntos y mejora su destreza manual. Un conjunto típico de este juego contiene 50 palos multicolores de madera, plástico o metal. Todos los palos tienen un número de anillos alrededor del centro, que indica el valor del punto, o están codificados por color. Es un juego simple para jugar con los niños de cualquier edad.
Nivel de dificultad: *Fácil*

Instrucciones

El juego tiene 3 modos:

- Modo de juego libre: terminar todos los 50 palillos en tiempo mínimo.
- Arcade Mode: Pick pega más con vida limitada.
- Modo de ataque programado: El jugador que consigue más puntos dentro de un minuto.

Materiales: Palillos chinos

1. Limpia el área de juego de cualquier obstrucción. Una superficie plana como una mesa o el piso necesitará ser usada.
2. Bota todos los palos en el suelo o mesa. Déjalos donde cayeron. No los reordenes.
3. Saca un palillo de la pila sin mover ningún otro. Toma turnos tratando de sacarlos con cuidado. Si tienes éxito, sigue siendo tu turno.
4. Pierdes el turno si un palito se mueve. No importa cuán leve sea el movimiento.
5. Saca el palillo que has tocado primero. Ningún otro palillo puede ser sacado hasta que no se remueva ese con seguridad.
6. Termina el juego al levantar todos los palillos de la pila sin mover a los otros.
7. Ganas puntos al agregar el valor del palillo como está determinado por las bandas o el color en cada uno.
8. Varía el juego al agregar un palo de un sólo color o negro que puede ser usado para asistirte en mover o tomar los palillos sin penalidad.

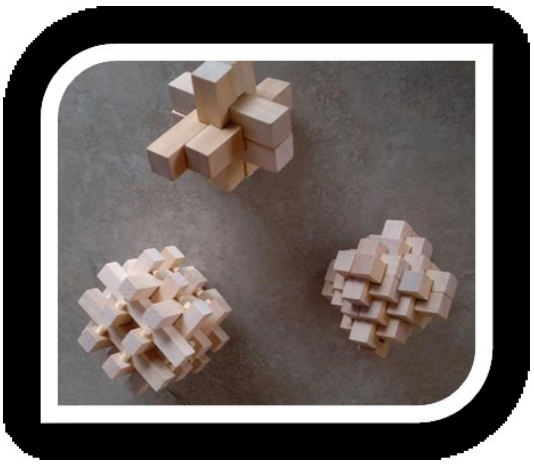
Conclusión:

Ayuda a potencializar las destrezas de la concentración las habilidades para realizar movimientos y coordinación motora

Evaluación:

- Jugador que consigue más puntos dentro de un minuto
- Modo de ataque programado
- Terminar todos los 50 palillos en tiempo mínimo

Cuerpos solidos



El juego consiste de tres solidos desarmables para el desarrollo y fortalecimiento mental, son rompecabezas con siete, quince, veinte piezas formadas con cubos que hay que unir en un cubo mayor

Objetivo:

Desarrollar la inteligencia espacial

Desarrollo:

Existe una sola forma correcta de resolver.

No existe tiempo límite para armarlo, importa su dominio y practica como resultado la agilidad mental

Conclusión:

- Ayudará al desarrollo de la inteligencia espacial
- Reproducir mentalmente objetos que se han observado
- Reconocer el mismo objeto en diferentes circunstancias, la imagen queda tan fija que el individuo es capaz de identificarla, independientemente del lugar, posición o situación en que el objeto se encuentre

Evaluación:

- Tiempo que le tome armar
- Rapidez que le tome para armar

Buscando al asesino (CLUE)

Es un juego de mesa de misterio y asesinato que normalmente consiste de un tablero que muestras las habitaciones, corredores y pasajes secretos de una casa Inglesa de campo, llamada Mansión Tudor, aunque llamada de varios nombres, como "Mansión Boddy", entre otros. También trae peones que representan a los personajes, piezas de armas en miniatura, varios dados, tres sets de cartas y las Notas del Detective.

Objetivo:

Mejorar los niveles de lectoescritura a través de la implementación de actividades lúdicas que les permiten un mayor dominio del lenguaje y de su uso.

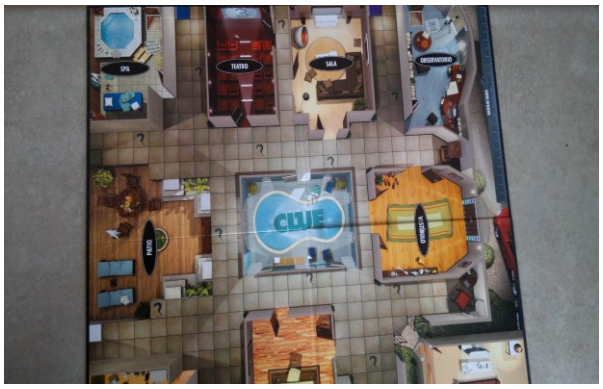
Desarrollo:

La edición común del Clue viene con seis peones representando los siguientes personajes:

- Miss Scarlett (Señorita Escarlata●■, Señorita Amapola▲), peón rojo.
- Colonel Mustard (Entrenador Mostaza■, Coronel Rubio▲), peón amarillo.
- Mrs. White (Señora Blanco●■▲), peón blanco.
- Reverend Green (Mr. Green [En la pre-versión americana en 2002], Sr./Reverendo Verde●, Sr. Verdi■ Padre Padro▲), peón verde.
- Mrs. Peacock (Señora Pavoreal●, Señora Azulino■, Señora Celeste▲), peón azul
- Professor Plum (Profesor Ciruela●, Profesor Moradillo■, Profesor Mora▲), peón violeta.

Las habitaciones

Existen nueve habitaciones, donde el asesinato puede haber tenido lugar, están separadas entre sí, y estas colocadas en forma circular. Cuatro habitaciones contienen un pasadizo secreto, que te lleva hacia otra habitación. La habitación del centro (llamada comúnmente Escaleras, Sótano, o Lugar del asesinato) es dónde se coloca el sobre del caso.



Cocina	Sala de Baile	Invernadero
Comedor	Escalera	Sala de Billar
		Biblioteca
Salón	Vestíbulo	Estudio

Instrucciones del juego

El juego consiste en mover las fichas alrededor del tablero que representa el interior de la casa de campo y las cartas. Este juego se diferencia de otros en que requiere de la participación de al menos tres jugadores en oposición a la mayoría, que tan sólo necesitan dos.

Al comienzo del juego, una carta de cada tipo debe ser escogida al azar y puesta en un sobre confidencial que representa a los verdaderos hechos del crimen (sospechoso, habitación, y arma). Las cartas sobrantes se distribuyen entre los participantes.

El objetivo es deducir los detalles del asesinato. Esto se hace enviando suposiciones a otros jugadores. Una típica, sería "sugiero que fue Miss Scarlett (Srta. Escarlata/Amapola) en la Biblioteca con la Cuerda". Todos los elementos que se incluyen en la sugerencia se trasladan al cuarto sugerido (así Miss Scarlett y la Cuerda se moverían a la Biblioteca). Los otros jugadores deben entonces rechazar la suposición si pueden. Esto se hace en la dirección de las agujas del reloj alrededor del tablero. Una suposición se rechaza mostrando una carta que contiene alguno de los componentes de la misma (por ejemplo, la Cuerda). Se muestra la carta en secreto al jugador que la ha propuesto, de modo que el resto no pueda verla. Cuando una suposición ha sido rechazada, finaliza el turno del jugador, y pasa al siguiente. La sugerencia del jugador tan sólo se puede rechazar una vez. De este modo, aunque varios jugadores tengan cartas que demuestren su falsedad, tan sólo el primero la enseñará. Un jugador puede hacer

una suposición sólo cuando su ficha está en una habitación determinada y sólo se puede referir a dicha habitación. El jugador puede suponer elementos que posea dentro de su baraja, lo que puede ser utilizado para asegurar parte de la información o para despistar a los adversarios.

Una vez que un jugador piensa que sabe la solución, puede hacer una acusación. El jugador comprueba la validez de la misma mirando las cartas del sobre. Si es incorrecta, queda eliminado del juego (ya que conoce la solución al mismo). Si es correcta, las cartas se muestran al resto de los participantes y el juego se da por finalizado.

Una característica interesante del diseño del clue es que un jugador puede estar usando la ficha que representa al asesino. Ello no afecta al desarrollo del juego, siendo igualmente su objetivo el hacer una acusación correcta. La acusación únicamente se efectuara en el sitio que le corresponda y no en otro lugar inadecuado.

Conclusión:

Se mejorara los niveles de lectoescritura a través de la implementación de actividades lúdicas que les permiten un mayor dominio del lenguaje y le ayudara a la decodificación de la información y un empleo correcto.

Evaluación:

- Numero de fichas movidas en el tablero
- Numero de acusaciones correctas efectuadas

MANUAL PARTE II

- **OBSERVACIÓN Y DESCRIPCIÓN**
- **DIFERENCIAS**
- **CASILLAS HORIZANTALES**
- **RELACIONES ENTRE FIGURAS**

La segunda sección se refiere a un compendio de ejercicios de razonamiento abstracto para los estudiantes para reforzar y potenciar el razonamiento. Cada ejercicio planteado permite desarrollar en el estudiante destrezas que previo al ejercicio vengan detalladas y que al final del texto, se aplican figuras para que sean resueltas. Obviamente, los ejercicios planteados están de acuerdo a la edad que tienen.

OBSERVACIÓN Y DESCRIPCIÓN

Objetivo:

Identificar características de un objeto, hecho o situación por medio de la observación.

Desarrollo:

OBSERVACIÓN

Concepto

Es la operación de pensamiento que permite identificar características de un objeto, hecho o situación. El resultado de la observación es una lista de características

- ✓ Definir el objetivo o propósito de la observación.
- ✓ Identificar las variables que se corresponden con el propósito.
- ✓ Determinar las características asociadas a cada variable.
- ✓ Verificar el proceso y el producto.

Tipos de variable

Según el tipo de característica

Cualitativa: por ejemplo el color

Cuantitativa: la edad

Según la función de la característica

Semántica: sexo, color

Lógico: presencia o ausencia de lentes.

DESCRIPCIÓN

Concepto

Proceso mediante el cual se genera un todo significativo organizando las características obtenidas en la observación.

Procedimiento

Para organizar las características podemos seleccionarlas de manera que responda a una serie de preguntas: ¿qué es?, ¿qué tiene?, ¿cómo es?, ¿qué función cumple?, ¿qué pasó?, u otra pregunta que sea necesaria.

Conclusión:

La observación es un proceso mental que implica la identificación de las características de los estímulos.

Evaluación:

- Identificación de características
- Combinación de características
- Integración de características

PROCESO DE OBSERVACIÓN

EJERCICIO N° 1:

Observe y describa el objeto que se muestra a continuación; señale cualquier detalle que considere pertinente:

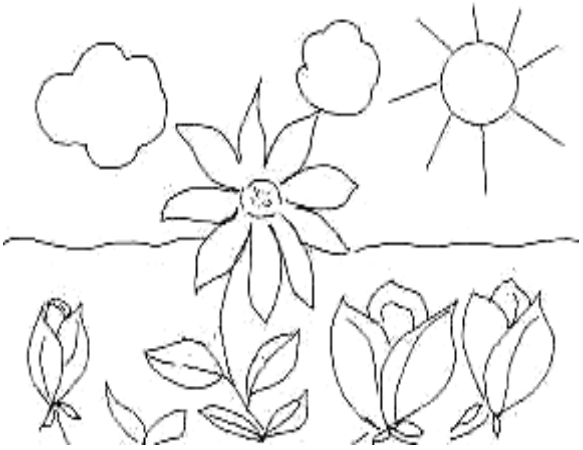
1.1 **Preguntas:**

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

1.2 **Descripción**

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

EJERCICIO N° 2:
Observe y describa la escena planteada



2.1 Preguntas:

……
……
……
……
……
……
……

2.2 Descripción

……
……
……
……
……
……

EJERCICIO N° 3:

Observe y describa la situación planteada

3.1 Preguntas:

……
……
……
……
……
……
……
……
……
……

3.2 Descripción

……
……
……
……
……
……
……
……

EJERCICIO N° 4:

Observe y describa la siguiente situación.

4.1 Preguntas:

……
……
……
……
……
……
……
……
……
……

4.2 Descripción

……
……
……
……
……
……
……

DIFERENCIAS

La identificación de las diferencias es:

- Una extensión de la observación que consiste en identificar las características en que difieren dos o más objetos o situaciones.
- Es la base de la discriminación por parte de una persona, niño o adulto.

Objetivo:

Identificar las características en que difieren dos o más objetos o situaciones

Desarrollo:

PROCEDIMIENTO

- ✓ Define el propósito de la observación.
- ✓ Identifica las variables de interés.
- ✓ Observa los objetos o situaciones e identifica las características diferentes de éstos, correspondientes a cada variable.
- ✓ Elabora la lista de diferencias.

Verifica el proceso que se siguió y el producto obtenido

Conclusión:

La base de encontrar las diferencias es la discriminación del estímulo.

Evaluación:

- Identificación de características
- Identificación de características
- Combinación de características
- Integración de características

EJERCICIO N° 1:

En la figura dada, establezca las diferencias:

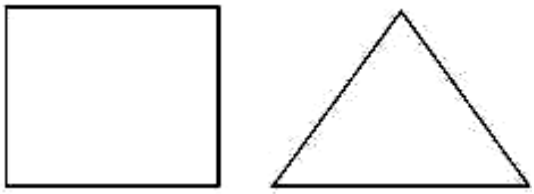
	Variable	Característica	Característica
1	Forma de la figura	_____	_____
2	Tamaño de la figura	_____	_____
3	Tipo de diseño interior de la figura	_____	_____

En el caso de necesitar más líneas para escribir las características, puede hacer uso a continuación:

_____
_____
_____
_____
_____

EJERCICIO N° 2:

Nombre las características diferentes de las figuras u objetos que se muestran a continuación, para cada una de las variables dadas.



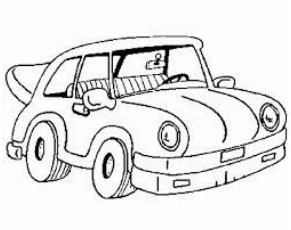
1. Forma de la figura 1. _____ 2._____
2. Tamaño de la figura 1. _____ 2. _____
3. Tipo de diseño interior dela figura 1. _____ 2. _____

_____
_____
_____
_____
_____

EJERCICIO N°3:

Nombre las características diferentes de las figuras u objetos que se muestran a continuación, para cada una de las variables dadas.

a.

b. 

N°	Variable		Característica a.		Característica b
1	Nombre del vehículo	1	_____	1	_____
2	Número de llantas	2	_____	2	_____
3	Cantidad de esfuerzo físico para conducirlo	3	_____	3	_____
4	Tipo de energía que utiliza	4	_____	4	_____
5	Fuente de energía que lo impulsa	5	_____	5	_____
6	Velocidad que desarrolla	6	_____	6	_____
7	Sistema de freno	7	_____	7	_____

a. _____

_____

_____

_____

b. _____

_____

_____

_____

EJERCICIO N° 4:

Este ejercicio permitirá desarrollar en los niños la capacidad de observar y de clasificar, por lo tanto, observe los gráficos dados y complete cada variable propuesta:

a.

b.

N°	Variable		Característica a.		Característica b
1	Número de flechas	1	_____	1	_____
2	Longitud de la flecha	2	_____	2	_____
3	Dirección de la flecha	3	_____	3	_____
4	Grosor de la flecha	4	_____	4	_____
5	Orientación o sentido de la flecha	5	_____	5	_____
6	Uso de las flechas	6	_____	6	_____

a. _____

_____

_____

_____

_____

b. _____

_____

_____

_____

_____

_____

CASILLAS HORIZONTALES

Las más comunes y las que se evalúan de manera extensiva en test psicotécnicos y pruebas de aptitud. La secuencia puede tener un número variable de términos y las opciones de respuesta aplican, de forma común, para la última posición de serie.

Objetivo:

Desarrollar la habilidad para reconocer cambios y sucesiones a base de relaciones específicas.

Desarrollo:

Observar analíticamente lo que contiene el primer cuadro de la secuencia

Observar lo que contiene el segundo y tercer cuadro de la secuencia

En la cuarta figura, verificar la relación que se presenta en los tres primeros cuadros

Analizar las cuatro respuestas que tienes como alternativas que se encuentran a la derecha

Compara cada alternativa con la secuencia establecida en el grupo de la izquierda y escoge la que guarde la misma relación

Conclusión:

Promover el razonamiento abstracto mediante ejercicios.

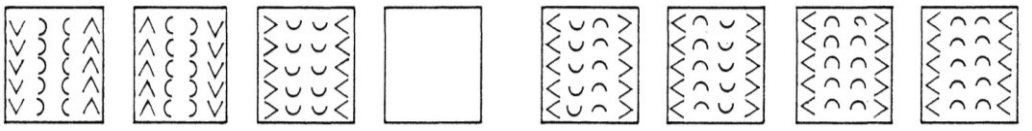
Evaluación:

- Modifican objetos situaciones o eventos
- Comportamiento de la variable

EJERCICIO N°1

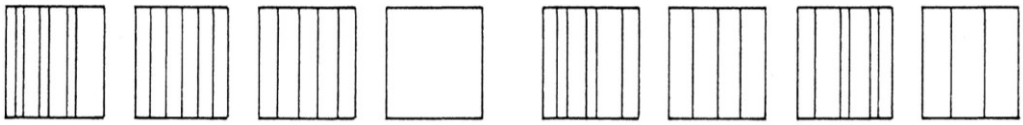
Seleccione la posibilidad correspondiente**.**

1



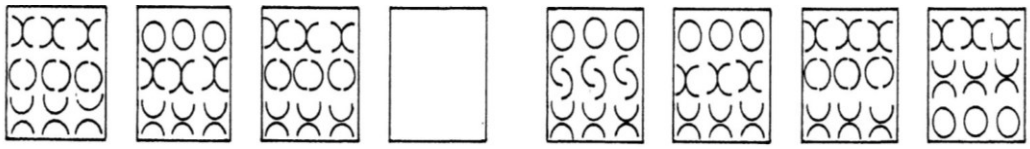
a) b) c) d)

2



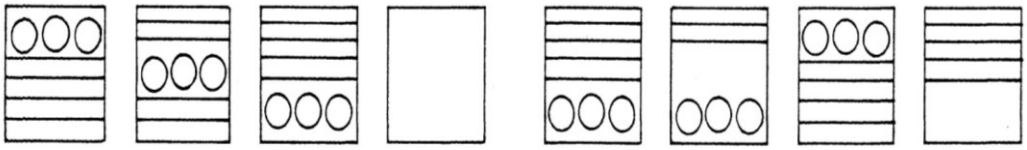
a) b) c) d)

3



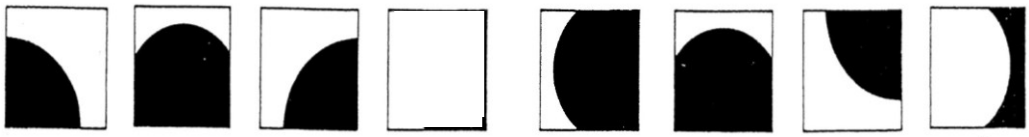
a) b) c) d)

4



a) b) c) d)

5



a) b) c) d)

RELACIÓN ENTRE FIGURAS

Objetivo:

Determinar las diferencias y relaciones existentes entre varios símbolos abstractos

Desarrollo:

Significa la comparación o relación entre varias razones o conceptos; señalando características generales y particulares, generando razonamientos basados en la existencia de semejanzas entre éstos, aplicando a uno de ellos una relación o una propiedad que está claramente establecida en el otro. Estas figuras también se conoce con el nombre de analogías gráficas, que resumiendo se podría decir que: "la analogía de figuras es la capacidad para ver las diferencias y relaciones existentes entre varios símbolos abstractos".

ESTRUCTURA

El ejercicio sobre este tema, consta de las siguientes partes:

Es a como es a

Conclusión:

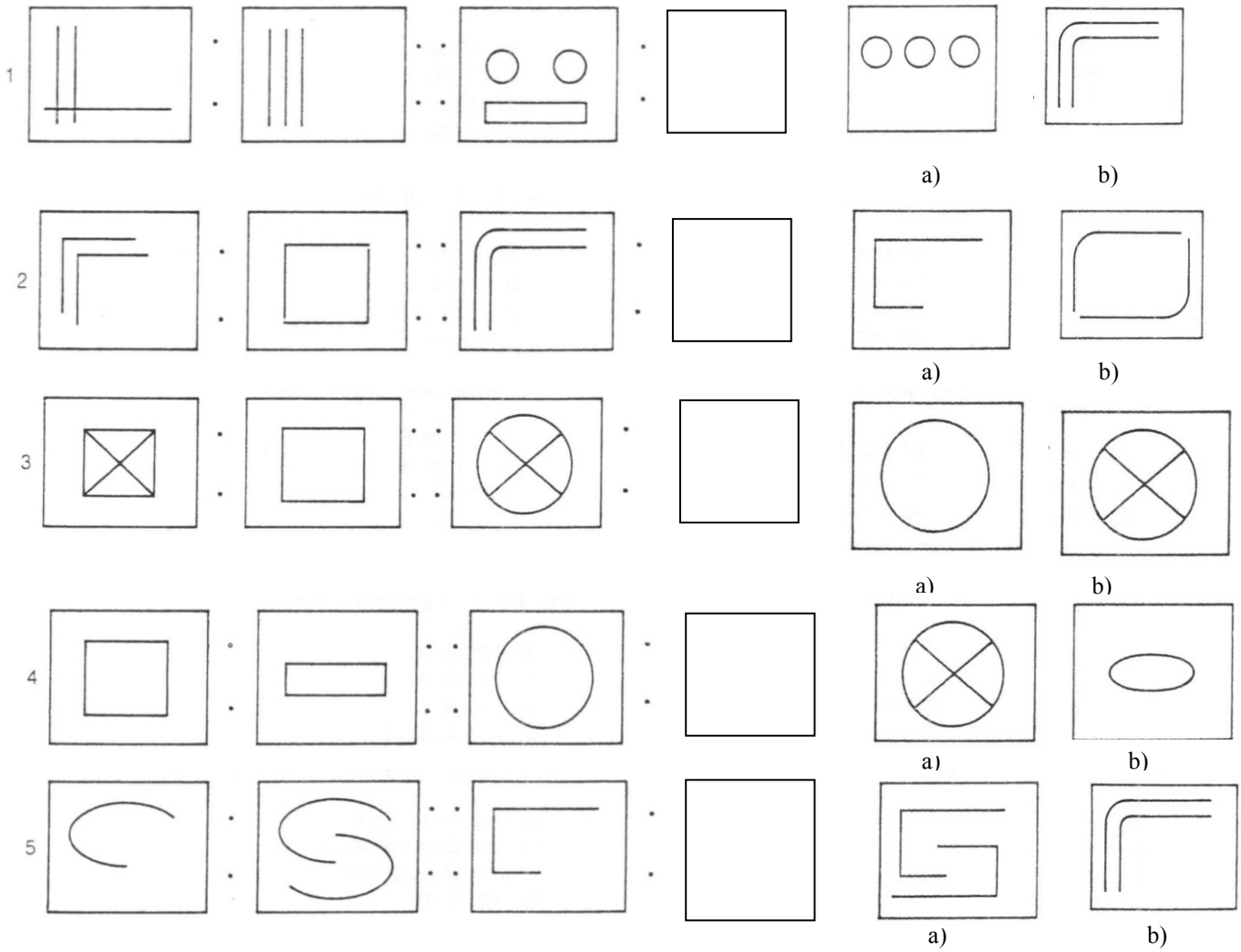
Las casillas horizontales son un tipo de pruebas que se caracterizan por su estructura y no por su contenido

Evaluación:

- Identificación de variables
- Relaciones entre características
- Identificación de posibilidades
- Tiempo de solución

EJERCICIO N°1

Resolver la serie de ejercicios planteados a continuación:



6.7 MODELO OPERATIVO:" Manual de actividades que aplica la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto está dirigido a Docentes y Estudiantes del centro educativo "HORIZONTES" "

ETAPAS	OBJETIVOS	ACCIONES	TIEMPO	RECURSOS	RESPONSABLES	PRODUCTO/FUENTE VERIFICACIÓN
¿Cómo?	**¿Para qué?**	**¿Qué?**	**¿Cuándo?**	**¿Con qué?**	**¿Quién?**	
SOCIALIZACIÓN	Socializar al Personal Docente y estudiantes en la ejecución del manual de actividades que aplica la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto que está dirigido a Docentes y Estudiantes del centro educativo "HORIZONTES"	Reuniones de trabajo para: Descripción del manual de actividades Sensibilización sobre la necesidad de participar activamente en el proceso Motivación al cambio de actitudes y comportamientos Establecimiento de compromiso individuales y grupales de mejora	Junio 2013 a Julio 2013	**Humanos:** • Investigador • Autoridades • Docente • Estudiantes **Materiales:** • Manual de actividades • Diapositivas • Laptop • Proyector • Papelotes • Marcadores	• Diego Riera Investigador • Docentes	90% de docente y Estudiantes sensibilizados, motivados y comprometidos con la ejecución del manual de actividades que aplica la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto Fuente de verificación: Acta de compromiso.

ETAPAS	OBJETIVOS	ACCIONES	TIEMPO	RECURSOS	RESPONSABLES	PRODUCTOS/FUENTE VERIFICADORES
¿Cómo?	**¿Para qué?**	**¿Qué?**	**¿Cuándo?**	**Con qué?**	**¿Quién?**	
PLANIFICACIÓN	Planificar, Organizar, coordinar las actividades del manual de actividades que aplica la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto	Planificación de las actividades, recursos, responsables y tiempo	Junio 2013 a Julio 2013	**Materiales** • Laptop • Papel bond • impresora	• Diego Riera • Investigador • Docentes • Tutora de grado	Planificación lista en un 100%
EJECUCIÓN	Ejecutar el manual de actividades que aplica la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto	Estrategias del profesor de • Desarrollo del Pensamiento • Investigador • Sociabilización de la propuesta con autoridades. • Motivación constante al personal docente. • Incentivación a los y las estudiantes para su participación en la ejecución de los ejercicios propuestas	Agosto 2013 a Julio 2014			99% de estudiantes participando en las actividades del manual de actividades que aplica la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto

¿Cómo?	¿Para qué?	¿Qué?	¿Cuándo?	¿Con qué?	¿Quién?	
		• Cumplimiento de las actividades lúdicas. • Refuerzo y consolidación de los logros de mejora alcanzados.				
EVALUACIÓN	Realizar el seguimiento del manual	Elaboración instrumentos de monitoreo y seguimiento Toma de decisiones correctivas y preventivas	Junio 2013 a junio 2014	**Humanos:** Investigador Docentes Estudiantes **Materiales:** Proyector computadora indicadores de seguimiento copias	Investigador/ docente	90% de actividades del manual de actividades que aplica la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto cumplidas en el año lectivo 2013-2014
	Evaluar los logros de mejoramiento en la práctica docente	Mantener y fortalecer los cambios logrados				
		Emprender acciones de fortificación de logros.				

TABLA 42, cont: Modelo Operativo del Manual de actividades que aplica la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto.

ELABORADO POR: Diego Alejandro Riera Vargas

6.8 Administración de la propuesta

El manual de actividades que aplica la ludoterapia a fin de mejorar el razonamiento abstracto que está dirigido a Docentes y Estudiantes del centro educativo "HORIZONTES" será factible llevarlo a ejecución con la participación positiva y participativa de todos los agentes que forman parte de la institución.

Su gestión estará a cargo del investigador y docentes de 5°, 6° Y 7° GRADO que cuenta con la apertura de las autoridades educativas y de los maestros de la institución.

Se aplicara entre otras, las siguientes acciones:

- Sociabilización de la propuesta con autoridades.
- Motivación constante al personal docente.
- Incentivación a los y las estudiantes para su participación en la ejecución de los ejercicios propuestas
- Cumplimiento de las actividades lúdicas.
- Refuerzo y consolidación de los logros de mejora alcanzados.

6.9. PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	El manual de actividades de ludoterapia contribuirá a incentivar el conocimiento abstracto en los estudiantes.
¿Por qué evaluar?	Para monitorear y controlar la ejecución de las actividades.
¿Para qué evaluar?	Para resolver el razonamiento abstracto en los estudiantes.
¿Con que criterio evaluar?	Criterio de eficiencia, efectividad.
Indicadores	Aspectos cualitativos obtenidos en las encuestas.
¿Quién evalúa?	Diego Riera Investigador
¿Cuándo evaluar?	Durante y después del proceso de la aplicación de la encuesta.
¿Cómo evaluar?	Con reactivos Tex
Fuentes de Información	Fichas de seguimiento
¿Con qué evaluar?	Indicadores establecidos.

Tabla 43: Plan de Monitoreo y Evaluación
Elaborado por: Diego Alejandro Riera Vargas

7. BIBLIOGRAFÍA:

1. **ACOSTA** Joel, Rojas Ali, Medina Adrián, La Inteligencia Verbal Lingüística, República Bolivariana de Venezuela, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Caracas, Departamento de Tecnología Educativa Inteligencias Múltiples en el aula de Clase, Caracas, Noviembre de 2011

2. **DÍAZ** Rivera Ileana, La enseñanza de lectoescritura, http://home.coqui.net/sendero, Puerto Rico, 2000, pág. 3

3. **EL UNIVERSO**, (09 de junio del 2012). René Ramírez, secretario nacional de la Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia Tecnología e Innovación (Senescyt), explicó ayer que el 11% sacó menos de 551 puntos. Disponible en URL: http://www.eluniverso.com/2012/06/09/1/1445/89-aspirantes-pasan-nivelacion-universidad.html.

4. **EL HOY**, (26 de Marzo del 2012). Los estudiantes se encuentran en los mismos niveles de aprendizaje que a nivel nacional por lo que se ha observado la deficiencia de razonamiento abstracto. Disponible en URL: http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/pruebas-piloto-para-ingresar-a-las-universidades-540044.html.

5. **EL UNIVERSO**, (29 de Mayo del 20212). El examen constó de tres cuerpos: de aptitud verbal, razonamiento numérico y razonamiento abstracto. Ninguno de los postulantes sacó un examen perfecto en los tres componentes.
   Disponible en URL:
   http://www.eluniverso.com/2012/05/29/1/1445/213-estudiantes-ingresaron-grupo-alto-rendimiento.html.
6. **HERRERA** E., L; Medina F., A; Naranjo L., G; (2004) Tutoría de la investigación científica. Cuarta Edición. Ecuador. Gráficas Corona Quito.

7. **LA NACION**, (11 de abril de 2008). Al observar tan alta cantidad de expectativas frustradas se reitera una lógica pregunta sobre las causas que la determinan.
   Disponible en URL:

http://www.lanacion.com.ar/1003217-causas-del-fracaso-en-la-universidad.html.

8. **LA HORA**, (10 de Junio de 2012).Los estudiantes aún no tienen un panorama claro de cómo es el sistema y que beneficios trae consigo.
Disponible en URL:
http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101343407/-1/Nuevo_sistema_para_ingresar_a_la_Universidad_.html#.UH993W9mJic

9. **OMAR CASTAÑO**, (22 DE Noviembre del 2012). En sentido amplio, se entiende por razonamiento la facultad humana que permite resolver problemas.
Disponible en URL:
http://www.mentesenblancorazonamientoabstracto.com/razonamiento.html.

10. **REPOSITORIO DE LA ESPE**, (Junio del 2008). Es la habilidad para percibir con exactitud el mundo visual en relación con el espacio que nos rodea.
Disponible en URL:
http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/792/1/T-ESPE-018399.pdf.html.

11. **WADIMAR**, (Mayo del 2012). La inteligencia es la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación.
Disponible en URL:
http://www.buenastareas.com/ensayos/Inteligencia-Razonamiento-Abstracto/3133763.html.

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE 5°, 6° Y 7° GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES" DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

Objetivo: Estudiar la incidencia de la ludoterapia en el desarrollo del razonamiento abstracto en los estudiantes de 5°, 6° y 7° grado, del centro educativo "Horizontes" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua

Su sinceridad en las respuestas permitirá al investigador desarrollar un trabajo productivo que contribuya a mejorar la calidad de la educación.

Agradecemos su colaboración y se garantiza absoluta reserva de su información.

MARQUE LA ALTERNATIVA QUE CONSIDERE:

1.- ¿Conoce que es la ludoterapia?

SI ( ) NO ( )

2.- ¿Interpreta las instrucciones dadas correctamente en los juegos?

SI ( ) NO ( )

3.- ¿Conoce el juego pick up sticks (palillos chinos), cuerpos sólidos o clue?

SI ( ) NO ( )

4.- ¿Ha podido encontrar la respuesta en los juegos planteados?

SI ( ) NO ( )

5.- ¿Ubica correctamente en los juegos las instrucciones dadas?

SI ( ) NO ( )

6.- ¿Anticipa o prepara el siguiente movimiento en el juego de los palillos o en los cuerpos sólidos?

SI ( ) NO ( )

7.- ¿Conoce que es el razonamiento abstracto?

SI ( ) NO ( )

8.- ¿Analiza la información recibida en las figuras de razonamiento abstracto?

SI ( ) NO ( )

9.- ¿Razona antes de decidir la respuesta?

SI ( ) NO ( )

10.- ¿Cree que el razonamiento abstracto es importante para el desarrollo del pensamiento? ?

SI ( ) NO ( )

11.- ¿Interpretaría correctamente las figuras de razonamiento abstracto planteadas?

SI ( ) NO ( )

12.- ¿Cree usted que un manual de actividades lúdicas ayudaría a mejorar el razonamiento abstracto?

SI ( ) NO ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

FOTOGRAFÍAS

SALIDA DE
EMERGENCIA

CERTIFICADO

Centro Educativo Bilingüe HORIZONTES AMBATO Educación en Valores

CERTIFICACIÓN

Ambato, 19 de Julio del 2013

En calidad de Gerente Administrativa del Centro Educativo "Horizontes", y a petición verbal de la persona interesada, CERTIFICO, que el Sr. DIEGO ALEJANDRO RIERA VARGAS portador de la CI. 1804598322 realizó el trabajo de investigación desde el 28 de mayo hasta el 05 de julio de los corrientes sobre el tema " LA LUDOTERAPIA INCIDE EN EL DESARROLLO DEL RAZONAMIENTO ABSTRACTO EN LOS NIÑOS DE 5º, 6º Y 7º AÑO DE EDUCACION BASICA, DEL CENTRO EDUCATIVO "HORIZONTES" EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013 EN LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA".

Es todo cuanto puedo CERTIFICAR en honor a la verdad, el interesado puede hacer uso del presente certificado como creyere conveniente.

Atentamente

Mónica León V.

Sra. Mónica León
GERENTE ADMINISTRATIVA

CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES Ambato

AMBATO - FICOA: Calles Mirabeles y Montalvo (junto al puente Luis A. Martínez) - **Telfs: 032 825642 / 032 823924**
E mail: cehorizontes@hotmail.es