



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APROVECHAMIENTO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA GRAN MURALLA DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA - ECUADOR”

Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención Educación Básica.

Autor: Alejandro Washington Olivo Lascano

Tutor: Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán

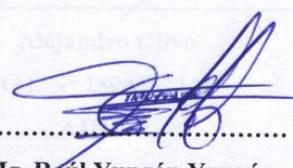
Ambato-Ecuador

2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán, con C.I. N° 0602293482, en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APROVECHAMIENTO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA GRAN MURALLA DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA - ECUADOR”**, del señor **Washington Alejandro Olivo Lascano**, estudiante de la Carrera de Educación Básica, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos, técnicos, científicos, reglamentarios y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, Agosto 2015.

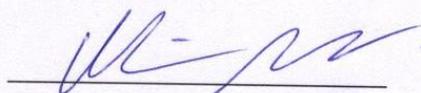


.....
Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán
C.I.: 0602293482
EL TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APROVECHAMIENTO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA GRAN MURALLA DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA - ECUADOR”**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad del investigador, como autor de este trabajo de grado.

Ambato, Agosto 2015



Alejandro Olivo

C.I. N° 1804632246

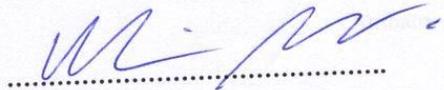
AUTOR

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

CESION DE DERECHOS DE AUTOR

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APROVECHAMIENTO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA GRAN MURALLA DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA - ECUADOR" autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

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



Alejandro Olivo
C.I. N° 1804632246
AUTOR



Dr. Mg. Roberto Alvarado
C.I. N° 1204039893
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Dra. Mg. Ruth N. Lozada
C.I. N° 1801315787
MIEMBRO 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: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APROVECHAMIENTO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA GRAN MURALLA DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA - ECUADOR”**, Presentado por el señor estudiante Alejandro Olivo, estudiante de la carrera de Educación de Básica, Modalidad presencial, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, diciembre 2015



Dr. Mg. Roberto Alvarado
C.I. N° 1204039893
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Dra. Mg. Ruth N. Lozada
C.I. N° 1801315787
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

El presente proyecto de Investigación va dedicado con mucho cariño a todos los niños y niñas que ya he tenido el agrado de conocer en el transcurso de mi vida tanto en las practicas pre profesionales, mi trabajo en la escuela “Thomas Cranmer” y ahora “San Alfonso”, todas las animaciones de fiestas infantiles que he realizado en los últimos tres años ya que gracias a ello he podido desarrollar más mi creatividad y habilidades en busca de un modo de entretenimiento al recibir conocimientos.

AGRADECIMIENTO

Estoy muy agradecido por todas las bendiciones que he recibido; primero gracias a Dios por darme la vida y permitirme nacer en un hogar que me ha sabido apoyar y no desvanecer las ilusiones de ser docente, a mi madre que me ha inculcado buenos valores que han enriquecido mi vida y me ha llevado a tener grandes amigos que siempre creyeron en mi y así junto a los docentes de la Universidad Técnica de Ambato que con su paciencia y conocimientos cimentaron mi formación profesional y de la mano de mi pareja he crecido muy feliz de poder servir y ayudar a todos los niños y jóvenes que tendré en mi futuro como docente.

Un agradecimiento a la Unidad Educativa La Gran Muralla por permitirme realizar mi trabajo de investigación quitándoles un tiempo muy valioso para toda la comunidad educativa

Alejandro Olivo

ÍNDICE GENERAL

A: PAGINAS PRELIMINARES	págs.
Portada.....	i
Aprobación del tutor.....	ii
Autoría del trabajo de grado.....	iii
Cesión derechos de autor.....	iv
Aprobación miembros del tribunal.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general de contenidos.....	viii
Índice de cuadros.....	xii
Índice de gráficos.....	xiii
Resumen ejecutivo.....	xv
Executive sumamry.....	xvi
Introducción	1
CAPÍTULO I EL PROBLEMA	
1.1 Tema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Árbol de problemas.....	6
1.2.3 Análisis Crítico.....	7
1.2.4 Prognosis.....	8

1.2.5	Formulación del Problema.....	8
1.2.6	Preguntas directrices.....	8
1.2.7	Delimitación del problema.....	9
	Delimitación de Contenido.....	9
	Delimitación Espacial.....	9
	Delimitación Temporal.....	9
1.3	Justificación.....	10
1.4	Objetivos.....	11
1.4.1	Objetivo General.....	11
1.4.2	Objetivos Específicos.....	11

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes Investigativos.....	12
2.2	Fundamentaciones.....	14
2.2.1	Fundamentación Filosófica.....	15
2.2.2	Fundamentación Pedagógica.....	15
2.2.3	Fundamentación Axiológica.....	16
2.2.4	Fundamentación Psicológica.....	16
2.2.5	Fundamentación Legal.....	17
2.3	Red de Categorías Fundamentales.....	20
	Constelación de la Variable Independiente.....	21
	Constelación de la Variable Dependiente.....	22
V.I.	Actividades lúdicas.....	23
	Tipos de actividades lúdicas.....	23
	Metodología lúdico-creativo.....	26
	El juego.....	28
	Clasificación de los juegos.....	29

Recreación.....	29
Recreación activa, pasiva y dirigida.....	30
Principios de la recreación.....	31
Juegos tradicionales.....	32
Clasificación de los juegos populares.....	32
La Motivación.....	33
Tipos de motivación.....	34
V.D. Rendimiento Académico.....	35
Tipos de rendimiento educativo.....	35
Rendimiento individual, genera.....	35
Rendimiento específico, social.....	36
Factores claves del rendimiento.....	36
Motivación y rendimiento escolar.....	37
Dimensiones que inciden en el rendimiento.....	39
Evaluación.....	39
Importancia de la evaluación.....	40
Instrumentos y técnicas de evaluación.....	40
Tipos y modalidades de evaluación.....	41
La motivación.....	44
¿Cómo motivar al alumno?.....	46
2.4 Hipótesis.....	47
2.5 Señalamiento de Variables.....	47

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1 Enfoque investigativo.....	48
3.2 Tipo de investigación.....	48

3.3 Estilos de investigación.....	49
Exploratoria.....	49
Descriptivo.....	49
Explicativa.....	50
3.4 Población y muestra.....	50
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	50
3.6 Operacionalización de variables.....	51
Variable independiente.....	51
Variable dependiente.....	52

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4 Análisis e interpretación de resultados.....	53
4.1 Encuesta aplicada a Estudiantes.....	53
4.2 Encuesta aplicada a Docentes.....	63
4.3 Verificación de hipótesis.....	73
Frecuencias.....	74
Frecuencias observadas.....	74
Frecuencias esperadas.....	75
Tabla de Chi Cuadrado.....	76
Grados de libertad.....	77
Grados de significancia.....	77
Campana de Gaus.....	77

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	78
5.2 Recomendaciones.....	79

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

Título.....	80
6.1 Datos Informativos.....	80

6.2 Antecedentes de la propuesta.....	81
6.3 Justificación.....	82
6.4 Objetivos.....	83
Objetivo General.....	83
Objetivos Específicos.....	83
6.5 Factibilidad.....	83
Factibilidad Política.....	83
Factibilidad Social.....	84
Factibilidad Organizacional.....	84
6.6 Fundamentaciones.....	84
Equidad de Género.....	84
Financiera.....	85
Metodológica.....	85
6.7 Técnicas de aprendizaje activo.....	86
6.7.1 Modelo operativo.....	86
Sensibilización.....	86
Ejecución.....	86
Evaluación.....	86
6.8 Administración de la propuesta.....	87
6.9 Previsión de la Evaluación de la Propuesta.....	88
Folleto Curricular Lúdico.....	89
 MATERIALES DE REFERENCIA	
Bibliografía.....	113
Linkcografía.....	114
Encuesta para Estudiantes.....	116
Encuesta para Profesores.....	118

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro № 1 Operacionalización Variable Independiente.....	51
Cuadro № 2 Operacionalización Variable Dependiente.....	52
Encuesta dirigida a estudiantes	

Cuadro Nº 3 Pregunta #1.....	53
Cuadro Nº 4 Pregunta #2.....	54
Cuadro Nº 5 Pregunta #3.....	55
Cuadro Nº 6 Pregunta #4.....	56
Cuadro Nº 7 Pregunta #5.....	57
Cuadro Nº 8 Pregunta #6.....	58
Cuadro Nº 9 Pregunta #7.....	58
Cuadro Nº 10 Pregunta #8.....	60
Cuadro Nº 11 Pregunta #9.....	61
Cuadro Nº 12 Pregunta #10.....	62
Encuesta dirigida a docentes.....	
Cuadro Nº 13 Pregunta #1.....	63
Cuadro Nº 14 Pregunta #2.....	64
Cuadro Nº 15 Pregunta #3.....	65
Cuadro Nº 16 Pregunta #4.....	66
Cuadro Nº 17 Pregunta #5.....	67
Cuadro Nº 18 Pregunta #6.....	68
Cuadro Nº 19 Pregunta #7.....	69
Cuadro Nº 20 Pregunta #8.....	70
Cuadro Nº 21 Pregunta #9.....	71
Cuadro Nº 22 Pregunta #10.....	72
Cuadro Nº 23 Frecuencias.....	73
Cuadro Nº 24 Frecuencias Observadas.....	74
Cuadro Nº 25 Frecuencias Esperadas.....	75
Cuadro Nº 26 Chi Cuadrado.....	76
Cuadro Nº 27 Sistema Operativo.....	86
Cuadro Nº 28 Administración de la propuesta.....	87

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico Nº 1 Árbol de problemas.....	6
Gráfico Nº 2 Red de categorías.....	20
Gráfico Nº 3 Constelación de ideas V.I.....	21
Gráfico Nº 4 Constelación de ideas V.D.....	22

Encuesta dirigida a estudiantes	
Gráfico Nº 5 Pregunta #1.....	53
Gráfico Nº 6 Pregunta #2.....	54
Gráfico Nº 7 Pregunta #3.....	55
Gráfico Nº 8 Pregunta #4.....	56
Gráfico Nº 9 Pregunta #5.....	57
Gráfico Nº 10 Pregunta #6.....	58
Gráfico Nº 11 Pregunta #7.....	59
Gráfico Nº 12 Pregunta #8.....	60
Gráfico Nº 13 Pregunta #9.....	61
Gráfico Nº 14 Pregunta #10.....	62
Encuesta dirigida a docentes	
Gráfico Nº 15 Pregunta #1.....	63
Gráfico Nº 16 Pregunta #2.....	64
Gráfico Nº 17 Pregunta #3.....	65
Gráfico Nº 18 Pregunta #4.....	66
Gráfico Nº 19 Pregunta #5.....	67
Gráfico Nº 20 Pregunta #6.....	68
Gráfico Nº 21 Pregunta #7.....	69
Gráfico Nº 22 Pregunta #8.....	70
Gráfico Nº 23 Pregunta #9.....	71
Gráfico Nº 24 Pregunta #10.....	72
Gráfico Nº 25 Campana de Gaus.....	77

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APROVECHAMIENTO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA GRAN MURALLA DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA - ECUADOR.”

AUTOR: Washington Alejandro Olivo Lascano

TUTOR: Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán

El presente proyecto de investigación se basa en la utilización de las horas lúdicas por parte de los docentes en el horario de la nueva malla curricular donde se aumentan tres horas semanales de “aprendiendo en movimiento” de las materias de: Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales donde los docentes no tienen clara la utilización de las mismas convirtiéndose en una pérdida de tiempo para la comunidad educativa, es por ello que después de realizar las respectivas encuestas tanto a docentes como estudiantes de la Unidad Educativa se llegó a conocer que sería mejor tener un cronograma de actividades a desarrollar en las horas ya mencionadas, es así, que se propone un “FOLLETO CURRICULAR LÚDICO” donde se trabajan. Juegos, dinámicas, concursos, motivaciones y cantos para cada uno de los bloques curriculares en las cuatro materias señaladas de los cuatro años de educación básica del proyecto de investigación.

Descriptor:

Exposición, investigación, análisis, creación, comunicación, interacción.

TEHICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CAREER: BASIC EDUCATION
IN PRESENTIAL STUDIES MODALITY

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APROVECHAMIENTO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA GRAN MURALLA DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA - ECUADOR”

AUTOR: Washington Alejandro Olivo Lascano

TUTOR: Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán

The present research project is based on the use of leisure hours by teachers in the schedule of the new curriculum which will increase three hours per week of "learning in motion" of the subjects of Mathematics, Social Studies and Natural Sciences where teachers have no clear use of it becoming a waste of time for the educational community, which is why after performing the respective surveys both teachers and students of the Education Unit I will get to know that it would be better have a schedule of activities to develop in the hours already mentioned, so, it proposes a "LEISURE BROCHURE CURRICULUM" where they work. Games, dynamics, competitions, motivations and songs for each of the curricular areas identified in the four subjects of the four years of basic education research project.

Descriptors:

Exhibition, research, analysis, creation, communication,

Introducción

Las actividades lúdicas en el aprovechamiento académico de los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de educación general básica de la unidad educativa la gran muralla del cantón Ambato, provincia de Tungurahua – Ecuador

La presente investigación se basa en la eficiente utilización de las horas lúdicas por parte de los docentes en el horario de la nueva malla curricular donde se aumentaron tres horas semanales de “aprendiendo en movimiento” de las materias de: Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

En el Capítulo I, el problema, trata sobre la contextualización desde un enfoque macro, meso y micro de la investigación, el análisis crítico en base a estudios de las causas y consecuencias, permitiendo establecer la prognosis, formulación del problema con sus respectivas interrogantes; las delimitaciones del problema, unidades de observación; concluyéndose con la justificación y objetivos de la investigación.

En el Capítulo II, en el marco teórico, se realiza un estudio minucioso sobre los antecedentes investigativos y la fundamentación filosófica, epistemológica, Ontológica, Axiológica, Sociológica, Psicológica, Psicopedagógica y legal, se abarca las categorías fundamentales con una constelación de ideas con sus respectivas variables dando lugar a la hipótesis.

En el Capítulo III, la metodología, que contiene el enfoque, modalidad niveles y tipos de la investigación, la población y muestra, la operacionalización de variables, se detalla las técnicas e instrumentos utilizados en el desarrollo de la investigación, el plan de recolección, el plan para el procesamiento de la información.

En el Capítulo IV, se denomina análisis e interpretación de resultados que consta de cuadros y gráficos estadísticos, interpretación de datos y la verificación de hipótesis.

En el Capítulo V, conclusiones y recomendaciones toma como base la información obtenida en el proceso de investigación mediante la realización de encuestas dirigidas a docentes y estudiantes, se establece las conclusiones y recomendaciones.

En el Capítulo VI, la propuesta consta del título, datos informativos, justificación, objetivos, análisis de factibilidad de implementación, el modelo operativo de ejecución y la evaluación de impacto de la propuesta.

Finalmente se concluyó con la bibliografía y anexos respectivos.

Capítulo 1

El problema

1.1 Tema.

Las actividades lúdicas en el aprovechamiento académico de los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Gran Muralla del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua - Ecuador”

1.2.1 Contextualización.

En el Ecuador la nueva malla curricular con respecto a las actividades lúdicas “aprendiendo en movimiento” se implementó este nuevo año lectivo en la región Sierra y Amazonía formando cambios estructurales ante la comunidad educativa, llamando así a una revolución científica. Los padres de familia notan una educación con cambios y aunque en muchas circunstancias no estén de acuerdo ya se implementan los nuevos proyectos por parte del gobierno nacional y no siempre se encuentran resultados positivos, estas nuevas reformas aplicadas en los últimos años como la que hoy tenemos, la actualización y el fortalecimiento curricular de la educación general básica es la que aspira alcanzar las metas, los objetivos de la comunidad nacional, de la sociedad ecuatoriana a través de la educación, pero para ello es necesario capacitar a los mayores directivos zonales, distritales y circuitales para un mejor desarrollo de los programas a realizarse en sentido moral, ético-social, histórico, nacional, humanos y solidarios.

Así pues, en la provincia de Tungurahua la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, motivándolo a desarrollar sus destrezas por medio de juegos que de alguna manera hay que ser un experto para llegar a conocer las fortalezas de los mismos en cuanto al desarrollo lúdico que se puede llegar a obtener con juegos e interactuando de manera activa en el conocimiento de los reflejos interactivos del niño. En tanto estos son seres flexibles, cambiantes y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver, la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo con las otras personas y con el mundo. Las actividades lúdicas creadas en esta nueva malla curricular llamadas en el horario como “ aprendiendo en movimiento” y organizado por medio de clubes que el docente debe desempeñar, fomentan una verdadera conciencia sobre nuestros propios valores y sobre nuestra realidad pluri -cultural, desarrollando una educación de acuerdo con los estándares internacionales que moderniza el actual ambiente académico para llegar a un trabajo productivo, sin discriminar etnias, sexos, situaciones económicas, religión entre otros .

En la Unidad Educativa La Gran Muralla ubicada en el cantón Ambato sector de Techo Propio la mayoría de maestros no utilizan las actividades lúdicas para su trabajo diario, por tal motivo el ministerio de educación y los distritos ubicados en la provincia de Tungurahua deben implementar capacitaciones permanentes a todos los docentes para informarles sobre los clubes que se

desarrollan, en qué manera lo hacerlas y que planificación llevar a cabo con los niños en cada bloque curricular; así se ha observado que en este nuevo año lectivo con el cambio en la malla curricular y el aumento a cinco horas en cultura física, empezaron los clubes donde por tres horas semanales lo niños tienen horas lúdicas “aprendiendo en movimiento” y piensan que es salir a jugar, lo que ellos deseen o hasta exigen que se cumpla aquellas horas donde mal interpretan las actividades erróneas hechas por los docentes tutores de cada paralelo y evidenciando el desconocimiento de los mismos en las actividades planteadas por el ministerio de educación para trabajar esas tres horas semanales que se están desperdiciando en juegos comunes como: “el gato y el ratón”, “caperucita y el lobo”, “las cogidas”, “las escondidas”, etc. Y sin la debida fundamentación por solo salir de clases.

1.2.2 Árbol de problemas.

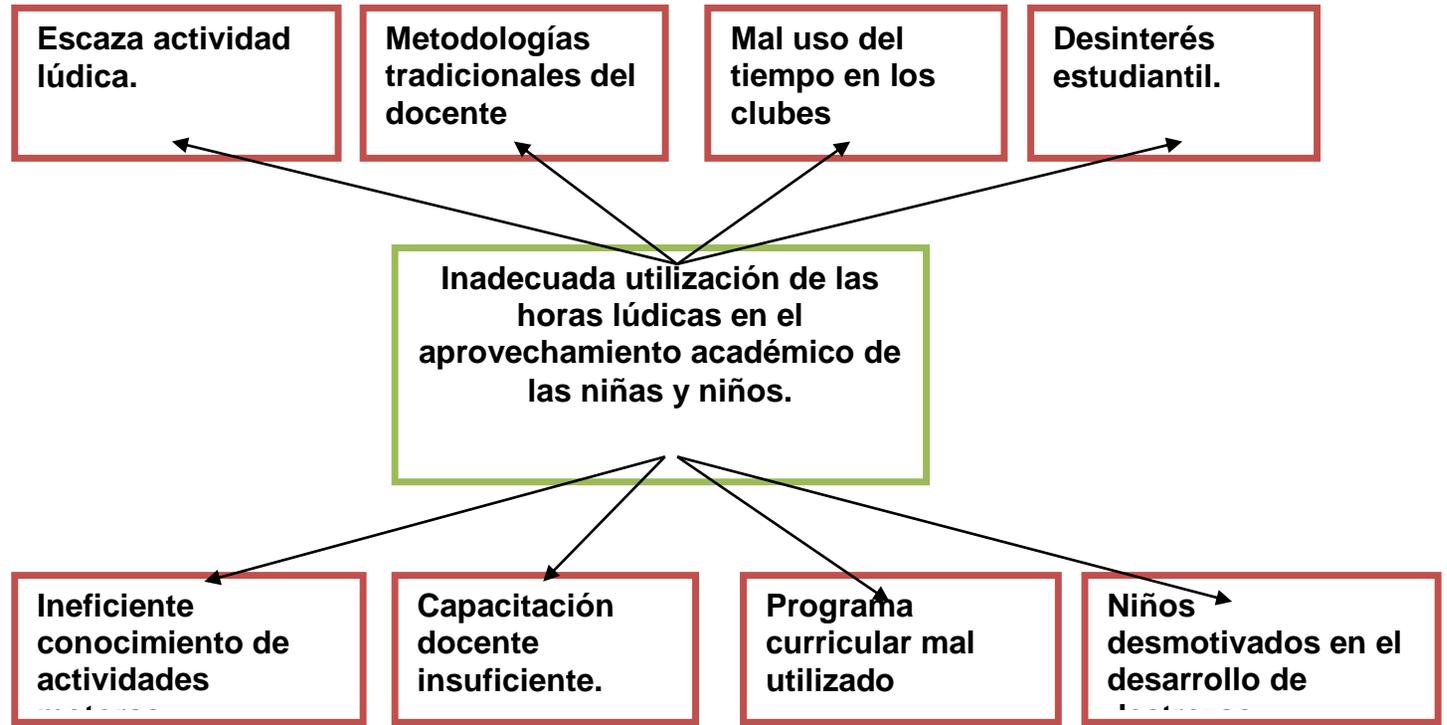


Grafico #1
Árbol de Problemas
Elaborado por: Olivo Alejandro

1.2.3 Análisis crítico.

Partiendo del árbol de problemas formularemos las causas y efectos que tiene la Unidad Educativa “La gran Muralla” del sector de Techo Propio.

El deficiente conocimiento de las actividades motoras en clases que reciben los estudiantes en “aprendiendo en movimiento” generan que el tiempo que se está utilizando en aquellas horas no tenga fundamentos epistemológicos que por desconocimiento de los docentes no pueden ejecutar debidamente procesos enriquecedores para los niños.

Una capacitación insuficiente limita el desarrollo de destrezas de los estudiantes de la Unidad Educativa “La Gran Muralla” por la inadecuada utilización de las horas lúdicas provocando que los docentes quieran crear o inventar algo para sostener ese tiempo que no está planificado y no va de acuerdo a lo planteado en la malla curricular.

El programa curricular mal utilizado por desconocimiento del mismo provoca que las horas de “aprendiendo en movimiento” estén mal encaminadas a lo predispuesto por el ministerio de educación desperdiciando tres horas semanales que en todo el año escolar si representa muchos conocimientos no adquiridos.

Por último los niños no comprenden la importancia de desarrollar sus destrezas y habilidades y se emocionan al saber que saldrán del aula a jugar, sin comprender el tiempo perdido en actividades vanas, que servirían de mucho para mejorar su capacidad tanto intelectual como física, y al llegar la entrega de boletines se conforman con saber que obtuvieron buenas calificaciones al menos en educación física.

1.2.4 Prognosis.

Al no tomar las medidas necesarias con respecto a las horas de “aprendiendo en movimiento” propuesto en el nuevo horario puede llevar a un desequilibrio en el aprendizaje de los niños y niñas, además de un descontento por parte de los padres de familia que aspiran obtengan el mejor aprendizaje en la escuela a donde mandan a sus niños.

Recordemos que en la mente de los niños lo que más les atrae y entretiene es el juego y de ser todo lo contrario tienden a no querer ir a la institución porque les aburre y en otros casos hasta llegan a tener miedo a los docente porque no ha sabido brindarles momentos de esparcimiento donde el maestro sea parte de ellos y lleguen a tener más confianza creando una pared de temor alrededor del aula y convirtiéndose en una manera de no poder concentrarse en el aprendizaje que imparten cada día.

1.2.5 Formulación del problema.

¿Cómo las actividades lúdicas inciden en el aprovechamiento académico de los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Gran Muralla del Cantón Ambato provincia de Tungurahua-Ecuador?

1.2.6 Preguntas directrices.

- **¿Qué actividades lúdicas se utilizan en los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de la Unidad Educativa La Gran Muralla?**

- ¿Cómo se desarrolla el aprovechamiento académico en los niños y niñas de la Unidad Educativa La Gran Muralla?
- ¿Existen alternativas de solución a las actividades lúdicas y el aprovechamiento académico de los niños y niñas de la Unidad Educativa La Gran Muralla?

1.2.7 Delimitación del problema.

Delimitación del contenido.

Campo: Educativo

Área: Académico

Aspecto: Lúdica “aprendiendo en movimiento” y aprovechamiento

Delimitación espacial.

Se realizará en la Unidad Educativa La gran Muralla a los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica ubicada en la provincia de Tungurahua cantón Ambato sector de Techo Propio.

Delimitación temporal.

La investigación se realizará en enero--octubre 2015

1.3 Justificación.

El presente proyecto de investigación con su tema: “Las actividades lúdicas en el aprovechamiento académico de los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Gran Muralla del Cantón Ambato provincia de Tungurahua - Ecuador” es importante para que el docente y el representante o padre de familia entiendan que los juegos son actividades a utilizar, no solo para entretener a los niños, sino también estrategias significativas dentro del complejo de socialización del niño.

Es interesante realizar este proyecto para romper los esquemas de clases tradicionalistas, liberarse de actividades pasivas, derrotistas, conformistas, acumuladas en experiencias tecnológicas y fomentar un ambiente enriquecedor donde el conocimiento por medio de actividades lúdicas sea significativo para los miembros de la comunidad educativa.

Es de gran utilidad, para que haya un mejor desarrollo académico de los niños. Es elemental aplicar las actividades lúdicas que contribuyen a la formación integral de la personalidad y son recursos necesarios en el desarrollo del aprendizaje, para aplicar las actividades lúdicas se debe seleccionar de acuerdo a las diferentes etapas evolutivas del niño y se deberá tratar según las características y necesidades del medio, la creatividad del profesor, infraestructura, lo que proponga la malla curricular, y lo que posea la institución.

Es factible ejecutar esta investigación por tener acceso a la información humana y bibliográfica y por otra parte el interés de la comunidad educativa en

solucionar este problema.

Los beneficiarios del proyecto son los docentes, estudiantes y hasta padres de familia del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Gran Muralla de la provincia de Tungurahua, cantón Ambato sector de Techo Propio.

1.4 Objetivos.

1.4.1 Objetivo general.

Determinar cómo las actividades lúdicas influyen el aprovechamiento académico de los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Gran Muralla del Cantón Ambato provincia de Tungurahua-Ecuador

1.4.2 Objetivos específicos.

- Conocer las actividades lúdicas que se utilizan en los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto, y séptimo año de la Unidad Educativa La Gran Muralla
- Determinar el aprovechamiento académico en los niños y niñas de la Unidad Educativa La Gran Muralla
- Proponer alternativas de solución a las actividades lúdicas para el aprovechamiento académico de los niños y niñas de la Unidad Educativa La Gran Muralla.

Capítulo 2

Marco teórico

2.1 Antecedentes investigativos.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, las actividades lúdicas desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de las actividades lúdicas posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del niño. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de las escuelas se practica el valor del aprendizaje pasivo, domesticador; no se da la importancia de la educación integral.

Desde tiempos pasados las actividades lúdicas han sido de base para el aprendizaje de los niños es así que Colmenares (como se citó a Platón, 427-348) indica que preferían darle al juego un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo. Pensaba que esto producía daño en la formación del niño y el joven.

Con este término el juego se designa como cualquier manifestación libre de energía física sin fines utilitarios. El juego es sin duda una actividad; Libre. No se puede obligar a un jugador a que participe sino el juego se

convierte inmediatamente lo que no es.

Delimitada. Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

Reglamentada. Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Las afirmaciones de Schiller, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Orellana O. y Valenzuela M. (2010). "La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del "centro infantil parvulitos" de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el periodo académico 2009-2010". Propuesta lúdica alternativa.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

Para el desarrollo físico.- Porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía: "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible.

2.2 Fundamentaciones

2.2.1. Fundamentación Filosófica.

La presente investigación está ubicada en el enfoque crítico propositivo, este criterio ayudará a realizar el análisis de la realidad del problema, permitiendo conocer las necesidades de los involucrados, y a la vez ayudarán a proponer una alternativa de solución al problema de la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje en el aprovechamiento académico de los niños y niñas.

Es crítico porque cuestiona los esquemas sociales, y analiza las causas y consecuencias del problema planteado.

Es propositivo porque permite plantear alternativas de solución al problema y potencializa el cambio para desarrollar de mejor manera las actividades lúdicas.

2.2.2. Fundamentación Pedagógica.

La pedagogía es el arte de enseñar, por ende es un factor importante dentro del proceso de Enseñanza – Aprendizaje, teniendo en cuenta que la educación está orientada en un enfoque constructivista social, que pretende formar personas innovadoras, creativas, emprendedoras es decir personas de progreso.

Es decir con la tendencia pedagógica actual se pretende lograr el desarrollo de habilidades, capacidades, aptitudes y destrezas que contribuyan a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2.3. Fundamentación Axiológica.

Uno de los factores fundamentales en las personas son los valores, por ende se debe hacer hincapié sobre los mismos e incentivar y fomentar la utilización de los valores que se inculcan tanto en la institución educativa como en el hogar.

Uno de los valores que conduce por el camino correcto en PEA es el respeto mutuo entre profesor – alumno, cabe recalcar que el respeto debe prevalecer siempre y debe estar presente en cada acción realizada o en cada palabra dicha. Es importante tener en cuenta que existen un sin número de valores, los mismos que se deben predicar siempre y aplicarlos en todo momento y lugar, llegando así a ser personas dignas y de bien.

2.2.4. Fundamentación Psicológica.

Se refiere al desarrollo humano como proceso de aprender de acuerdo a su evolución, según Morán, quien manifiesta que: “Existe una relación íntima entre saber cómo aprende un alumno y comprender cómo influyen en el aprendizaje las variables de cambio, por una parte, y saber qué hacer para ayudarlo a aprender mejor” (Morán, 2005).

ARMSTRONG, T. (2001). La Inteligencia Emocional atiende no solamente factores del currículo de corte académico sino también el desarrollo intrapersonal e interpersonal, como parte motivacional del aprendizaje. Es que el mirar a la persona en su contexto interno y externo es lo que permite tanto a docentes y estudiantes interactuar con efectividad en su preparación para el mundo real; aquel mundo que se recrea y crea permanentemente en las aulas sin muchas veces saber qué y para se lo hace.

Queda claro que la enseñanza debe ser de acuerdo a la evolución del estudiante y siempre teniendo en cuenta su desarrollo para que aprenda mejor. Los maestros deben conocer el grado de desarrollo del estudiante para poder aplicar procesos

educativos y conocer el grado de dificultad, teniendo en cuenta que los estudiantes no construyen sino reconstruyen los conocimientos ya elaborados.

Por lo que se reconoce los aportes de la psicología, socio cognitiva del aprendizaje para encaminarnos hacia una enseñanza crítica, capaz de transformar el medio y llegar a una transformación social.

2.2.5. Fundamentación legal.

Ley Del Deporte, Educación Física Y Recreación.

Título I Preceptos Fundamentales

Art. 1.- Ámbito.- Las disposiciones de la presente Ley, fomentan, protegen y regulan al sistema deportivo, educación física y recreación, en el territorio nacional, regula técnica y administrativamente a las organizaciones deportivas en general y a sus dirigentes, la utilización de escenarios deportivos públicos o privados financiados con recursos del Estado.

Art. 2.- Objeto.- Las disposiciones de la presente Ley son de orden público e interés social. Esta Ley regula el deporte, educación física y recreación; establece las normas a las que deben sujetarse estas actividades para mejorar la condición física de toda la población, contribuyendo así, a la consecución del Buen Vivir.

Art. 3.- De la práctica del deporte, educación física y recreación.- La práctica del deporte, educación física y recreación debe ser libre y voluntaria y constituye un derecho fundamental y parte de la formación integral de las personas. Serán protegidas por todas las Funciones del Estado.

Constitución de la República del Ecuador.

Art. 27 Los y las jóvenes tienen derecho a la propia identidad cultural, a la vida cultural, a la libre creación y expresión artística”.

Sección Cuarta

Cultura y Ciencias

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa., al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les corresponda por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Ley Orgánica de la Juventud

Art. 37 Es derecho de los y las ciudadanas practicar deporte, realizar educación física, acceder a la recreación sin discrimen alguno.

Ley del Deporte, Educación Física y Recreación

Art. 11 Incentivar la libre creación artística y la producción, distribución y disfrute de los bienes y servicios culturales.

Proyecto de Ley de Cultura

Art. 56 Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 6 Fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población.

2.3 Red de categorías.

Red de inclusiones conceptuales

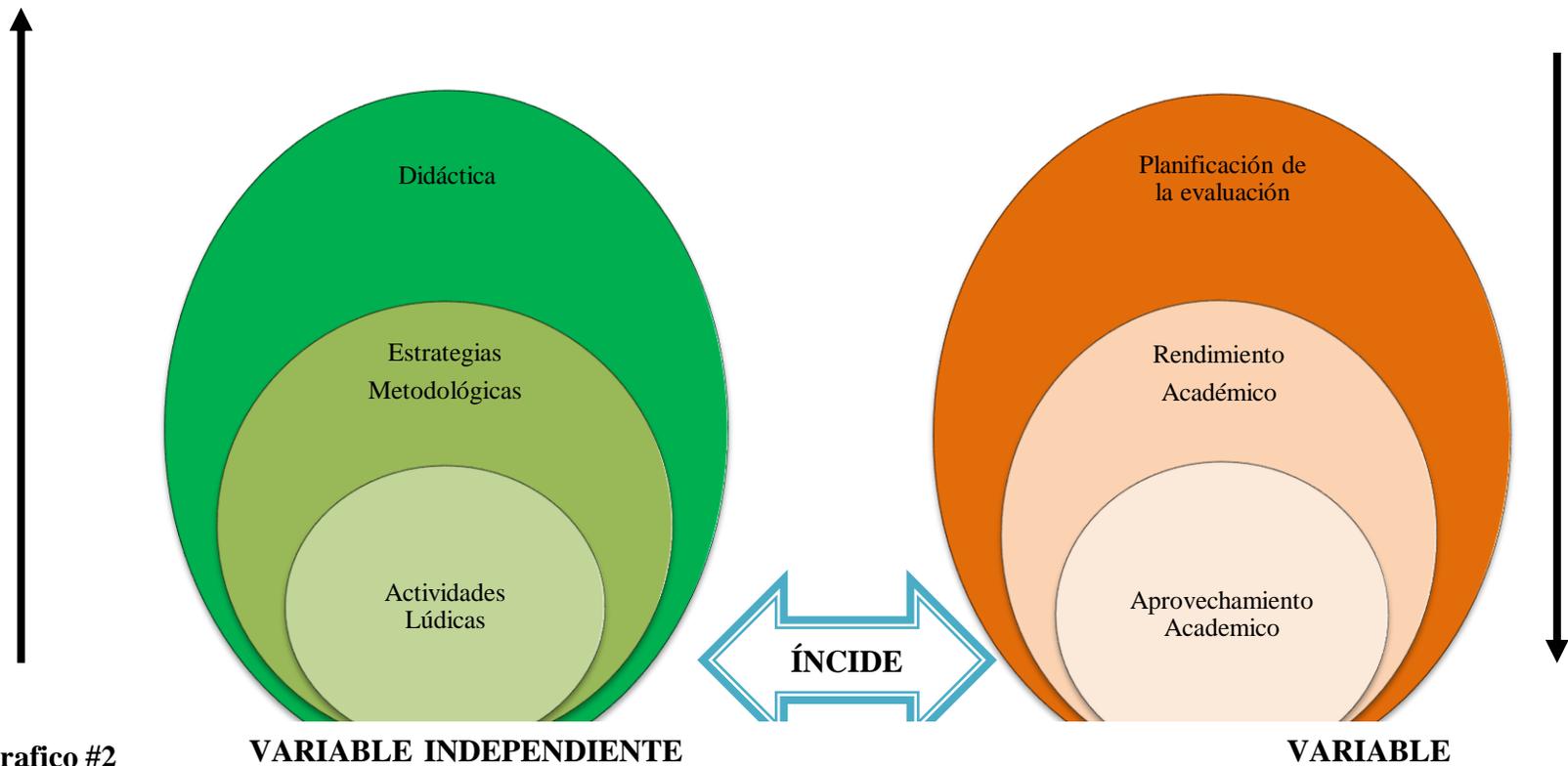


Grafico #2
Red de
Categorías
Elaborado por: Olivo Alejandro

Constelación de ideas – Variable Independiente.

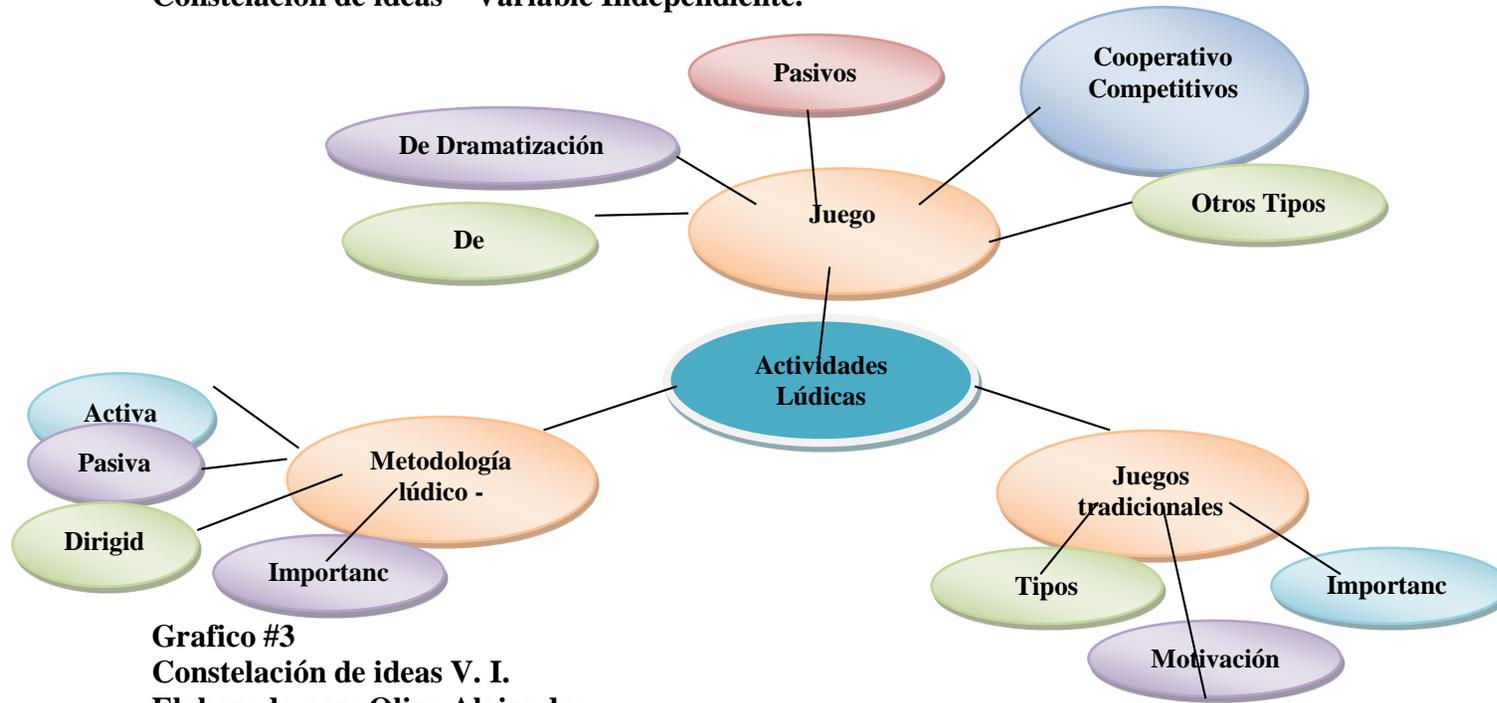
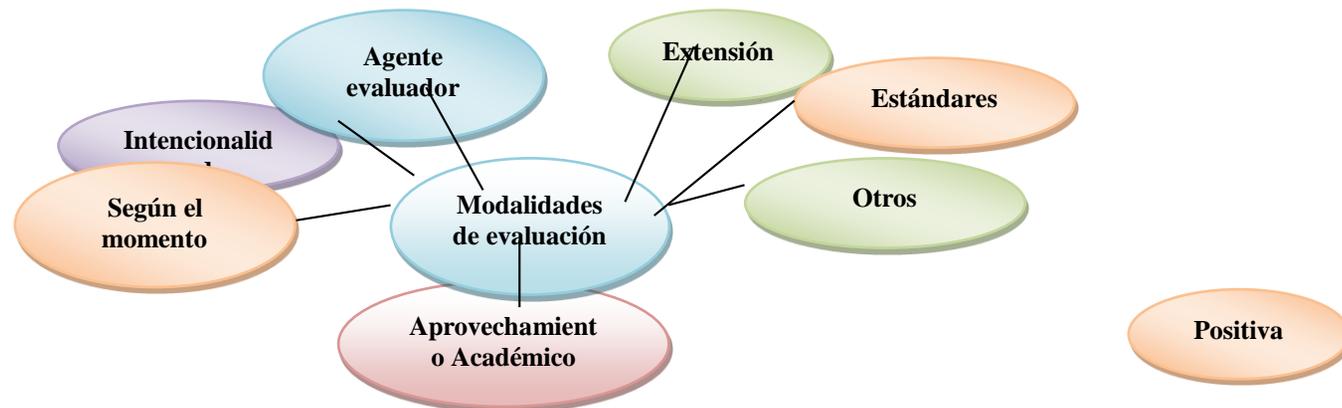


Grafico #3
Constelación de ideas V. I.
Elaborado por: Olivo Alejandro

Constelación de ideas – Variable Dependiente.



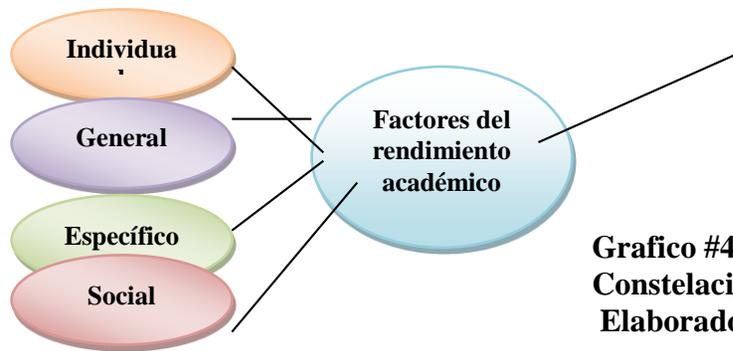


Grafico #4
Constelación de ideas V. D.
Elaborado por: Olivo Alejandro



Fundamentación teórica

Variable independiente

Actividades lúdicas.

“Es un conjunto de herramientas que nos ayuda a asimilar y percibir fácilmente los aprendizajes en forma individual y cooperativa”. Skinner (1997).

“Es una técnica de aprendizaje libre, en el que el ser humano aprende jugando, sin caer en la rutina ni en el tedio”. Piaget (1978).

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. (Reyes, 2009) el concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

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

Tipos de actividades lúdicas.

Desde el punto de vista de esta teoría, el juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales.

Dentro de ese mismo orden de ideas, según (Matos, 2002), existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar los juegos de **actitudes**; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el **individuo** a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

También, están presentes los juegos de **dramatización** donde además de representar a las personas en la vida real o en **los medios de comunicación**, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la **música**, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras

enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

En tercer lugar, están los juegos **pasivos**; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la [televisión](#), leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor [consumo](#) de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y [la motivación](#).

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales.

Como cuarto lugar lo ocupan los juegos **cooperativos y competitivos**, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el [éxito](#) de uno es el fracaso de otros. (Bussot, 1990, p.42).

La metodología lúdico-recreativa.

La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80 por el Dr. Raymundo Dinello. En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

El juego, esta sencilla palabra representa un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa. (Umaña, 1995,;p7).

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

De acuerdo con (Vogt W. 1979, p 20). "El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia".

Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera, produciendo en él alegría y bienestar.

El juego, desde el punto de vista *individual o grupal*, representa un excelente medio terapéutico, que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad, tensión, entre otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así al fortalecimiento de su personalidad.

Por otra parte los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar, lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural.

(Seda 1973) y (Céspedes 1987) coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales; *Voluntariedad*: Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia. *Satisfacción inmediata y directa*: Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica. *Autoexpresión*: Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Con respecto a los tipos de recreación, (Vega, 1991). Considera que ésta puede ser: **Activa**: Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son: Culturales como la pintura y la música, y los físicos como los juegos y los deportes. **Pasiva**: La persona es un observador de la actividad recreativa de otros. Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos. Cabe rescatar que tales tipos de recreación se ven afectados tanto en forma positiva como negativa por algunos factores;

Según Céspedes (1987) algunos de éstos son: el cambio demográfico, el crecimiento urbano, la automatización de la industria y el cambio tecnológico, el ambiente sociocultural y los factores económicos.

Sin embargo, el contexto socio histórico de la sociedad actual -cuyo desarrollo se basa principalmente en avances científicos, tecnológicos y expansión económica- brinda cada vez menos oportunidades para la recreación por no fundarse, como señala Llanos (1988) "en los principios de lucro y producción". En este sentido, se limitan los espacios destinados al juego, se masifican las actividades recreativas, se populariza la idea equivocada de que el juego implica una pérdida de tiempo. Para cierta parte de la población infantil estos obstáculos no son suficientes; las circunstancias en las que viven les permiten responder a su naturaleza creadora y hacer una realidad el derecho al juego. Otros infantes no poseen tanta suerte; para los niños trabajadores de la calle, las limitantes que establecen la sociedad capitalista y las pobres condiciones en las que viven, les exigen renunciar a tal derecho.

Este panorama aniquila su posibilidad de lograr un sano desarrollo, perpetuando así la desigualdad social y propiciando la criminalidad. La misma sociedad es responsable de los males que la aquejan, por eso el hecho de buscar la solución a esta problemática resulta beneficioso para todos.

En este sentido, urge crear espacios destinados para el juego que favorezcan tanto a los niños con mayores oportunidades de desarrollo, como también a aquellos que viven en condiciones de riesgo social.

"Si un niño aprende a entregarse a juegos fructíferos y exigentes, existen buenas posibilidades de que sea, más adelante, un adulto capaz de aprovechar su fuerza vital y su libertad." (Vogt, 1979)

El juego

Es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales, siendo, a su vez,

una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

Clasificación de los juegos:

Juegos psicomotores - Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales

Juegos cognitivos - Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos

Juegos sociales - Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos

Juegos afectivos - De rol o juegos dramáticos- De autoestima

(Puertas, 2013)

Recreación

Acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretenimiento.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ella

(Correa y Zamora, 1995 p.27.) Dicen que: La recreación está considerada como un instrumento de educación social dirigido a la formación, felicidad y progreso del individuo. El hombre moderno vive en este mundo tan complejo, lleno de responsabilidades que le absorben totalmente su tiempo y no le permite recrearse, en ese mismo ritmo de vida se encuentran inmersos los niños, los cuales están sujetos a la captación de su entorno.

Dependiendo de la manera como se lleve a cabo, se pueden considerar 3 formas de recreación.

Recreación activa

Es aquella donde la persona participa de manera consciente y es autora de la actividad. Este tipo de recreación no necesariamente implica movimiento físico.

Ejemplos: cuando la persona practica [fútbol](#), lee un libro, realiza aeróbicos o visita un museo, juegos múltiples, festivales deportivos y recreativos.

Recreación pasiva

Es aquella donde la persona es espectadora de la actividad. En este caso, la recreación no se relaciona con falta de movimiento físico.

Ejemplo: los hinchas furibundos que observan el partido de fútbol, los asistentes a una obra de [teatro](#), concierto musical o actividad social.

Recreación dirigida

Es aquella en que la persona es dirigida por un facilitador que propone **acciones**, conocidas o desconocidas, que sirven para la recreación en forma espontánea.

Ejemplo: la ronda que dirige el recreador, caminata ecológica que orienta el guía, la **clase** de aeróbicos que dicta el **monitor**.

Cada vez que hablamos de recreación aparecen algunos componentes de ella, como son el tiempo libre, el ocio y la diversión, para familiarizarnos con los términos veremos sus significados, semejanzas, diferencias y relación con el tema.

(Zamora, 1995)

Principios de la recreación

Proporcionar a todos los niños la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo (trepar, saltar, correr, bailar, cantar, dramatizar, hacer manualidades, construir, modelar)

Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades.

El juego feliz de la infancia es esencial para el crecimiento normal

Una forma de satisfacción recreativa es la de cooperar como ciudadano en la construcción de una mejor forma de vida para compartirla con toda la comunidad.

El hombre cumple adecuadamente su recreación cuando la actividad que elige crea en él espíritu de juego y encuentra constantemente placer en todos los acontecimientos de su vida.

El descanso, el reposo y la reflexión son formas de recreación.

Toda persona debe saber algunas canciones para que pueda cantar cuando

tenga deseo.

Es necesaria la acción colectiva para dar oportunidad a niños hombres y mujeres de vivir ese aspecto de la vida. (Noreña, 2013)

Juegos tradicionales

Son los juegos autóctonos **tradicionales**, que se realizan sin ayuda de **juguets** tecnológicamente complejos, sino con el propio **cuerpo** o con recursos fácilmente disponibles en la **naturaleza**.

Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día. (Wikilibros, 2013)

Clasificación de los juegos populares

La complejidad morfológica y estructural de los juegos populares/tradicionales se pone de manifiesto en las numerosas clasificaciones existentes. Algunas de las más importantes son:

La que realiza (Subiza M.J, 1991).

1. Juegos populares vigentes:

- **De carrera o persecución: pañuelo, marro...**
- **De saltos: burro, cuerda, goma...**
- **Intelectuales: adivinanzas...**

- **Con animales: cazar grillos, ranas...**
- **Rítmicos: acompañados por alguna canción; "al pasar la barca me dijo el barquero..."**

2. Juegos tradicionales desaparecidos:

- **De habilidad con apuestas: chapas.**
- **De lanzamientos: bolos, la calva...**
- **Juegos y canciones en corros.**

3. Juegos que han evolucionado al mismo tiempo que la sociedad:

- **Imitativos o de simulacro: los oficios.**
- **Canciones: cuerda, gomas, manos...**

4. Juegos nuevos: Deportes.

La motivación.

Es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo.

La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo. La ausencia de motivación hace complicada la tarea del profesor. También decir que la falta de motivación por parte del alumno queda a veces fuera del alcance del profesor.

Los tipos de motivación.

Antes de explicar los distintos tipos de motivación, debemos comentar que éstos se basan en los factores internos y externo que engloban al alumno. Podemos clasificar la motivación en cuatro tipos:

Motivación relacionada con la tarea, o intrínseca: la asignatura que en ese momento se está estudiando despierta el interés. El alumno se ve reforzado cuando comienza a dominar el objeto de estudio.

Motivación relacionada con el yo, con la autoestima: al intentar aprender y conseguirlo vamos formándonos una idea de nosotros mismos positiva, que nos ayudará a continuar con nuestros aprendizajes. Las experiencias que tienen los alumnos van formando poco a poco el auto concepto y la autoestima. Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo.

Motivación centrada en la valoración social: la aceptación y aprobación que se recibe por parte de las personas que el alumno considera superiores al él. La motivación social manifiesta en parte una relación de dependencia hacia esas personas.

Motivación que apunta al logro de recompensas externas: en este caso estamos hablando de los premios, regalos, recompensas que se reciben cuando se han conseguido los resultados esperados.

(Pedagogia.es, 2010)

Variable dependiente

Rendimiento académico.

Hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar, terciario o universitario. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada. En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

Tipos de Rendimiento Educativo

Rendimiento Individual. Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Lo que permitirá al profesor tomar decisiones pedagógicas posteriores. Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognoscitivo o intelectual. También en el rendimiento intervienen aspectos de la personalidad que son los afectivos. Comprende:

Rendimiento General. Es el que se manifiesta mientras el estudiante va al centro de enseñanza, en el aprendizaje de las Líneas de Acción Educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.

Rendimiento específico: Es el que se da en la resolución de los problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación de

más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta parcelada mente: sus relaciones con el maestro, con las cosas, consigo mismo, con su modo de vida y con los demás.

Rendimiento Social: La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a éste sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla. Desde el punto de vista cuantitativo, el primer aspecto de influencia social es la extensión de la misma, manifestada a través de campo geográfico. Además, se debe considerar el campo demográfico constituido, por el número de personas a las que se extiende la acción educativa. (EcuRed, 2009, p.50)

Factores claves del rendimiento en el ámbito escolar.

Teniendo en cuenta el amplio espectro de influencia en los resultados de los alumnos y alumnas, los factores con mayor peso son los siguientes:

La motivación y expectativas individuales de los alumnos y alumnas.

Las competencias y actitudes pedagógicas de los maestros y profesores.

Las habilidades sociales de los docentes y su capacidad para motivar a los alumnos e impartir clases con un estilo ameno y divertido.

El área cognoscitiva de los alumnos, es decir, su capacidad para reflexionar y plantearse a lo que se quieren dedicar en el futuro y la importancia de sus estudios en su desarrollo personal y laboral.

La organización de los propios centros y su capacidad para comunicarse con alumnos y familiares.

La existencia de un sistema educativo capaz de satisfacer las necesidades de

cada alumno y adaptar las materias y el currículo a sus capacidades y potencial individual, detectando y poniendo solución a las posibles dificultades de aprendizaje.

El entorno familiar, social y económico: implicación de los padres en la educación de los hijos, disponer de unos medios económicos suficientes, entorno adecuado para el estudio, etc.

Utilización adecuada tanto en la escuela como individualmente de los recursos académicos disponibles, en especial aquellos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (TICs). Recuperado de www.InboundCycle.org

Motivación y Rendimiento escolar.

Las investigaciones han dejado claro la relevancia de las capacidades cognitivas. Es lógico pensar que para rendir en una tarea es necesario disponer de ciertas cualidades cognitivas. Se puede considerar que los más recientes estudios experimentales sobre la motivación en su relación con el rendimiento parten de las concepciones teóricas debidas a Mc Clelland y Atkinson. De estas formulaciones se desprende que la conducta motivada es una resultante de dos tendencias, la tendencia de huir al fracaso y la tendencia a conseguir éxito e la tarea.

En términos generales podemos afirmar que la Motivación es la palanca que mueve toda conducta, lo que permite llevar a cabo cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general. Su relación con el rendimiento escolar se puede extraer de las conclusiones de multitud de autores.

Como ejemplo tomemos las palabras de (Beltrán, 1993). Quien deja clara la influencia de la motivación en el aprendizaje y por lo tanto en el rendimiento escolar en el siguiente párrafo: “el aprendizaje se inicia con un proceso de motivación que moviliza las energías del estudiante respecto del acto de aprender. Mediante la motivación, el estudiante se abre activamente a los datos del proceso informativo para interpretarlos, procesarlos e integrarlos en las redes informativas ya existentes. La motivación a veces generada por la simple curiosidad epistémica, desarrolla una expectativa relacionada con el objeto meta del aprendizaje. Si no existe motivación, hay que crearla; si existe una motivación negativa hay que cambiarla”.

Si nos situamos en el contexto escolar y consideramos el carácter intencional de la conducta humana, parece evidente que las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar, y de las metas que pretende alcanzar constituyen factores de primer orden que guían y dirigen la conducta del estudiante en el ámbito académico. Cabrera, Delgado, y Edurne (2002).

Dimensiones que inciden en el rendimiento académico.

Una vez definido el concepto de rendimiento académico y teniendo en cuenta la revisión de estudios realizada, se pueden considerar varios aspectos que inciden en dicho rendimiento e incluyen desde lo personal y hasta lo sociocultural.

Evaluación.

La evaluación de los aprendizajes es un proceso permanente de información y reflexión sobre el proceso de producción de los aprendizajes y requiere para su ejecución la realización de los siguientes procesos:

Recolección y selección de información sobre los aprendizajes de los alumnos, a través de la interacción con ellos, la aplicación de instrumentos, las situaciones de evaluación, etcétera.

Interpretación y valoración de los aprendizajes en términos del grado de desarrollo de los criterios de evaluación establecidos en cada área y, por ende, el grado de desarrollo de la competencia. La valoración debe darse en términos cualitativos.

Toma de decisión, que involucra el establecimiento de un plan de acción que permita al alumno conocer, reforzar y estimular los aprendizajes que debe desarrollar con la ayuda del docente, quien deberá planificar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje, según las conclusiones a las que se llegue en la evaluación.

Importancia de la evaluación.

En el campo educativo, dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, la evaluación permite descubrir que los objetivos planteados se han cumplido o no, lo que servirá para retomar aquellos que no fue asimilado por los alumnos, reforzar los éxitos obtenidos y no incurrir en los mismos errores en el futuro, para lo cual será conveniente introducir el cambio de estrategias pedagógicas para enmendar lo insuficiente.

Instrumentos y técnicas de evaluación.

Las técnicas e instrumentos de evaluación responden a la pregunta de cómo evaluar.

Para recoger y seleccionar la información se debe hacer antes una reflexión sobre los instrumentos que se debe utilizar. Estos deben ser variados, se debe utilizar distintos códigos (verbales, gráficos, escritos, orales), deben ofrecer información específica, se deben poder aplicar a las actividades educativas de la vida cotidiana y además deben transmitir el aprendizaje en otros contextos.

Para medir el aprendizaje se utiliza: comparación de experiencias con otros compañeros, reflexión individual, cuestionario a los diversos miembros y la existencia de un observador que no pertenece al centro.

Para medir el aprendizaje: grabaciones, análisis de la producción de los alumnos, actividades orales, control sistemático y directo, existencia de un observador que no pertenece al centro y cuestionarios.

Las técnicas que más se utilizan son: triangulación y estudio directo de los contenidos.

Pedro Ahumada Acevedo, (1983) Principios y Procedimientos de Evaluación Educativa, Cap. I - II - III. Pág. 13 -37. Impreso en Chile.

Tipos y modalidades de evaluación.

Existen diversos criterios que posibilitan la clasificación de las evaluaciones de los aprendizajes de los alumnos. Entre otros se destacan: Intencionalidad, Momento, Extensión, Agente evaluador y Referente de contrastación o stand de comparación.

Según su Intencionalidad.

Intencionalidad Diagnóstica: explorar, verificar el estado de los alumnos en cuanto a conocimientos previos, actitudes, expectativas, al momento de iniciar una experiencia educativa.

Intencionalidad Formativa: disponer de evidencias continuas que permitan regular, orientar y corregir el proceso educativo, mejorarlo y tener mayores posibilidades. Detecta logros, avances, dificultades para retroalimentar la práctica, beneficia el proceso de aprendizaje, previene obstáculos y señala progresos.

Intencionalidad Sumativa: se aplica a procesos y productos terminados, uno de ellos es al término de una experiencia de aprendizaje o de una etapa importante del mismo., comprueba la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje y entrega luces para la planificación de futuras intervenciones.

Según el Momento.

Inicial: se efectúa al inicio y posibilita el conocimiento de la situación de partida. Decide por donde comenzar para luego establecer los verdaderos logros y progresos de los alumnos atribuyéndoles su participación en una experiencia de enseñanza de aprendizaje formal.

Procesual: si el enjuiciamiento o valoración se realiza sobre la base de un proceso continuo y sistemático del funcionamiento y progreso de lo que se va a juzgar, es imprescindible si se quiere tomar decisiones adecuadas y oportunas conducentes a mejorar los resultados en los estudiantes.

Final: para determinar los aprendizajes al término del periodo que se tenía previsto para desarrollar un curso o una unidad, con el cual los alumnos deberían lograr determinados objetivos.

Según el agente evaluador.

Interno: realizadas por las personas que participan directamente de la experiencia educativa. En ellas existen; *Autoevaluación*: al estudiante le corresponde el rol fundamental, es él quien debe llevar a cabo el proceso de evaluación. *Hétero evaluación*: el profesor delinea, planifica, implementa y aplica el proceso evaluativo, el estudiante sólo responde a lo que se le solicita (la más utilizada) *Coevaluación*: se realiza en conjunto, ya sea por algunos de sus miembros o del grupo en su conjunto.

Externas: quienes preparan y desarrollan las evaluaciones son personas que no pertenecen al centro educacional.

Según su Extensión.

Evaluación Global: abarca la totalidad de las capacidades expresadas en los objetivos generales y de unidad, además de los criterios de evaluación de los diferentes subsectores o áreas.

Evaluación Parcial: focaliza parte de los aprendizajes que se espera que logren los alumnos.

Según el Referente o estándar de Comparación.

Normativa: Se dispone de algún grupo de comparación previamente establecido. Se definen los estándares o normas a comparar con cada uno de los alumnos de un curso, se aplica el procedimiento para detectar los aprendizajes previstos para una unidad.

Criterial: Se establece el patrón deseado, se juzgan las respuestas que el alumno ha dado si estas logran o superan los del patrón establecido, con respecto a si mismo. Es independiente de los logros alcanzados por los demás alumnos.

Otros tipos de Procesos Evaluativos

Evaluación Personalizada: Tiene en cuenta las características del estudiante, sus circunstancias sociales, sus posibilidades y limitaciones. Esta evaluación puede desarrollarse como experiencia educativa en la que participan todo un curso.

Evaluación Diferenciada: Aquella que es necesaria para los casos en que el alumno presenta dificultades tales como dislexia, digrafía, discalculia, problemas motores, etc. Si se atienden las evaluaciones personalizadas, se atienden sin duda las de este tipo de necesidades y demandas. (Rivero, 2008).

La motivación.

La motivación es un factor relevante que conlleva el éxito en cualquier área, “motivación” como lo cita (Alonso Tapia 1991, p.46) quien afirma que: “querer aprender y saber son las condiciones personales básicas que permiten la adquisición de nuevos conocimientos y la aplicación de lo aprendido de forma efectiva cuando se necesita”. Según lo expuesto por Tapia, se necesita la disposición y el interés del alumno para obtener el aprendizaje, sin dejar de lado el papel del docente a través estimulación a las acciones logradas por el alumno, para que después en él se siembre el interés y sea efectiva la motivación del docente en el alumno.

Tipos de motivación:

Motivación positiva. Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo. Mattos dice que esta motivación puede ser intrínseca y extrínseca.

Motivación negativa. Es la obligación que hace cumplir a la persona a través de castigos, amenazas, etc. de la familia o de la sociedad.

Motivación Intrínseca. Es intrínseca, cuando la persona fija su interés por el estudio o trabajo, demostrando siempre superación y personalidad en la consecución de sus fines, sus aspiraciones y sus metas.

Motivación Extrínseca. Es extrínseca cuando el alumno sólo trata de aprender no tanto porque le gusta la asignatura o carrera si no por las ventajas que ésta ofrece.

(CHIAVENATO, I. (1998). Administración de Recursos Humanos.)

(DIAZ, P (1985). Lecciones de Psicología. Caracas. Ediciones Insula.)

¿Cómo motivar al alumno?

Para saber cómo motivar debemos tener en cuenta alguna de los siguientes aspectos:

Explicar a los alumnos los objetivos educativos que tenemos previstos para esa sesión.

Justificar la utilización de los conocimientos que les intentamos transmitir con las actividades que les vamos a plantear.

Plantearles las actividades de forma lógica y ordenada.

Proponerles actividades que les hagan utilizar distintas capacidades para su resolución.

Tomar los errores como nuevos momentos de aprendizaje y como momentos enriquecedores.

Fomentar la comunicación entre los alumnos y las buenas relaciones, realizando tareas de grupo.

Plantear el razonamiento y la comprensión como la mejor herramienta para la resolución de actividades y conflictos.

Aplicar los contenidos y conocimientos adquiridos a situaciones próximas y cercanas para los alumnos

(Comunidad Educativa. Apoyo Curricular. N° 251 Mayo 98. Cap. "La motivación: investigación en el aula")

DIAZ, P (1985). Lecciones de Psicología. Caracas. Ediciones Insula.

2.4 Hipótesis.

Las actividades lúdicas influyen en el aprovechamiento académico de los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Gran Muralla del Cantón Ambato provincia de Tungurahua.

2.5 Señalamiento de variables.

Variable dependiente.

Actividades Lúdicas

Variable independiente.

Aprovechamiento académico

Capítulo 3

Metodología

3.1 Enfoque investigativo.

La presente investigación se acoge en el enfoque: crítico propositivo de carácter cuantitativo - cualitativo.

Cuantitativo porque determina datos matemáticos y estadísticos que permitirán obtener porcentajes para una mejor interpretación de las causas y efectos del problema.

Cualitativo porque se basa en conocimientos científicos que permitirán al investigador clasificar, describir, definir y determinar resultados de la investigación, los cuales pasaran a la criticidad con soporte del marco teórico, y posteriormente su aplicación.

3.2 Tipo de investigación.

La investigación que se realizará es de tipo social, ya que el beneficio buscado es ayudar a los estudiantes de la Unidad Educativa a donde acuden. Ya que se expondrá una propuesta de solución para la misma.

Es bibliográfica porque la información requerida se obtuvo, y amplió utilizando el criterio, las teorías, conceptualizaciones de diferentes autores, de fuentes documentales como libros, folletos, tesis. Lo cual garantiza una sustentación científica de calidad de las variables propuestas.

Además seguirá una modalidad de campo, porque se detectará en el lugar de los hechos las posibles causas que con llevan a la problemática y por ende a las

consecuencias de dicho problema.

3.3 Estilos de investigación.

Para la ejecución de la presente investigación se aplicará los siguientes tipos de investigación.

Investigación exploratoria.

La presente investigación será exploratoria considerando que se desea indagar sobre todo lo relacionado con el problema a objeto de estudio, para tener una idea precisa del mismo, lo cual permitirá identificar los factores por lo que se da el inadecuado uso de las horas lúdicas, conociendo e indagando científicamente el tema de investigación y a la vez dar una posible solución al mismo.

Investigación descriptiva.

La investigación se la realiza con el objetivo de evidenciar cómo las actividades lúdicas inciden en el aprovechamiento académico de los niños y niñas estadísticamente, recopilando datos, llenando encuestas y descubrir el impacto que genera en la Unidad Educativa La Gran Muralla.

Investigación Explicativa.

La presente investigación está orientada a contestar por qué sucede determinado fenómeno o problema, como es la inadecuado uso de las horas lúdicas, explicar cuál es la causa, factor de riesgo o efecto asociado a dicho problema, es decir busca explicaciones a los hechos.

3.4 Población y muestra.

La población sometida a investigación en el presente proyecto se conforma de 14 docentes de la Unidad Educativa La Gran Muralla del cantón Ambato sector de Techo Propio y 76 estudiantes del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica.

El número de elementos de la población es pequeño, por lo que se procederá a investigar a todos, para obtener resultados verídicos y confiables.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

- Técnica: Lista de cotejo
- Instrumento: Encuesta

3.6 Operacionalización de variables

3.6.1. Variable Independiente. Las Actividades lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTO
<p>El concepto de lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir una serie de emociones.</p> <p>Fomenta el desarrollo de valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.</p>	Emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Esparcimiento • Diversión • Entretenimiento 	<p>¿Usted considera que puede entretenerse y a la vez aprender?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p>
	Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos • Dinámicas • Concursos 	<p>¿Cree usted que desarrolla habilidades mientras juega?</p>	
	Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Teóricos • Prácticos 	<p>¿Cree usted que las actividades recreativas ayudan a adquirir conocimientos?</p> <p>¿Usted considera que se adquiere conocimientos cuando juega?</p> <p>¿Siente que han utilizado juegos para generar conocimientos?</p>	

Cuadro N°1: Operacionalización de variable independiente.

Elaborado por: Alejandro Olivo

Operacionalización de Variables.

3.6.2. Variable Dependiente. Aprovechamiento académico

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTO
<p>El rendimiento escolar es un “nivel de conocimientos demostrado en un área comparado con la norma de edad y nivel académico Hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar. En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo.</p>	Conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Bajo • Medio • Alto 	<p>¿Cree que se puede mejorar su rendimiento académico con juegos?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p>
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Tácito • Implícito • Explicito 	<p>¿Cree usted que mediante actividades recreativas aprende más rápido?</p>	
	Proceso formativo	<ul style="list-style-type: none"> • Cognitivas • Físicas • Estímulos • Aptitud 	<p>¿Le han aplicado métodos y técnicas de aprendizaje Activo?</p> <p>¿Considera que ha conseguido desarrollar sus destrezas y capacidades?</p> <p>¿Considera que explotan toda su capacidad cognitiva?</p>	

**Cuadro N°2: Operacionalización de variable dependiente.
Elaborado por: Alejandro Olivo
Operacionalización de Variables**

Capítulo 4

4. Análisis e interpretación de resultados

4.2 Encuesta dirigida a estudiantes.

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa La Gran Muralla ubicada en el cantón Ambato-Tungurahua.

Pregunta N°- 1: ¿Cree usted que puede entretenerse y a la vez aprender?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	53	70%
A veces	4	5%
Nunca	19	25%
TOTAL	76	100%

Cuadro 13: Entretenerse y a la vez aprender.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro. 2015

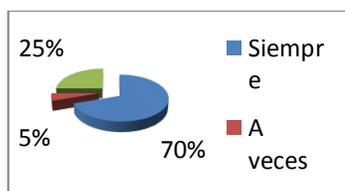


Gráfico 15: Entretenerse y a la vez aprender.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

Análisis

De los 76 estudiantes encuestados que representa el 100%, 53 de ellos que representan el 70% manifiesta que siempre puede entretenerse y a la vez recibir una clase, mientras 4 estudiantes que sería el 5% afirma que solo a veces podría entretenerse al mientras recibe una clase y el 19estudiantes que representan en 25% menciona que nunca podría entretenerse mientras recibe una clase.

Interpretación

La mayoría de los encuestados determinan que siempre se puede recibir una clase y a la vez entretenerse quedando a descubierto que el mito de ir a aburrirse a la escuela no es tan cierto siempre que el docente se haga cargo al respecto.

PreguntaN°2: ¿Considera que desarrolla habilidades mientras juega?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	54	71%
A veces	19	25%
Nunca	3	4%
TOTAL	76	100%

Cuadro 14: Desarrollo de habilidades mientras se juega.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015.

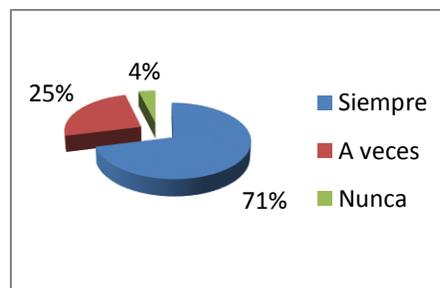


Gráfico 16: Desarrollo de habilidades mientras se juega.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015.

Análisis

De los 76 estudiantes encuestados que representa el 100%, 54 de ellos que representa el 71% considera que siempre desarrollan habilidades mientras juegan, en cambio 19 estudiantes que representan el 25% piensa que solo a veces desarrollan habilidades mientras juegan y por ultimo 3 estudiantes que es el 4% manifiesta que nunca se desarrolla habilidades mientras se juegan.

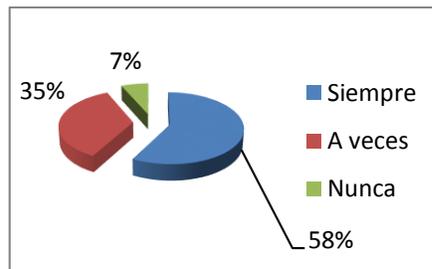
Interpretación

La mayoría de los encuestados considera que si se puede adquirir habilidades cuando juega pues en cada movimiento o contacto con los objetos o al relacionarse con el ambiente el cerebro acumula información que luego será necesaria para la vida.

Pregunta N°3: ¿Piensa que adquiere conocimientos al realizar actividades recreativas?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	44	58%
A veces	27	36%
Nunca	5	7%
TOTAL	76	100%

**Cuadro 15: Desarrolla conocimientos al realizar actividades recreativas.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**



**Gráfico 17: Desarrolla conocimientos al realizar actividades recreativas.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**

Análisis

De los 76 estudiantes encuestados que representa el 100%, 44 de ellos que representan el 58% manifiesta que siempre se desarrollan conocimientos mediante actividades recreativas, mientras 27 de ellos que representan el 36% considera que solo a veces desarrollan conocimientos mediante actividades recreativas y 5 estudiantes que son el 7% considera que nunca desarrollan conocimientos mediante actividades recreativas.

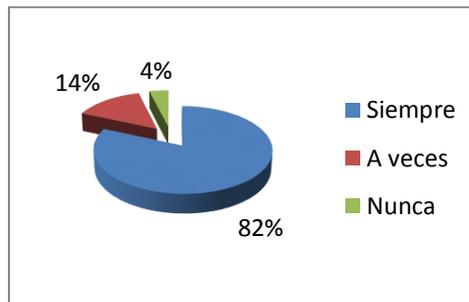
Interpretación

La mayoría aun por poco si piensa que se adquiere conocimientos al realizar actividades recreativas llegando a pensar que los niños solo piensan que cuando se recrean lo pueden hacer solo por diversión y no porque algo se puede aprender.

Pregunta N°4: ¿Le gustaría adquirir conocimientos realizando actividades recreativas?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	62	82%
A veces	11	14%
Nunca	3	4%
TOTAL	76	100%

**Cuadro 16: Adquirir conocimientos mediante actividades recreativas.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**



**Gráfico 18: Adquirir conocimientos mediante actividades recreativas.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**

Análisis

De los 76 estudiantes encuestados que representa el 100%, 62 de ellos que representa el 82% considera que siempre les gustaría recibir conocimientos y a la vez tener actividades recreativas, en cambio 11 estudiantes que representan el 14% piensa que solo a veces desearían recibir conocimientos mediante actividades recreativas y por último 3 de ellos que sería el 4% manifiesta que nunca le gustaría tener actividades recreativas para recibir conocimientos.

Interpretación

La gran mayoría de los encuestados están de acuerdo en que les gustaría mantenerse recreados mientras adquieren nuevos conocimientos pues así todo los conocimientos que adquieran lo harán de una manera divertida y que puede llegar a ser significativo para el niño.

Pregunta N°5: ¿Alguna vez siente que aprendió mientras jugaban?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	38	50%
A veces	34	45%
Nunca	4	5%
TOTAL	76	100%

Cuadro 17: Aprendió mientras jugaba.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

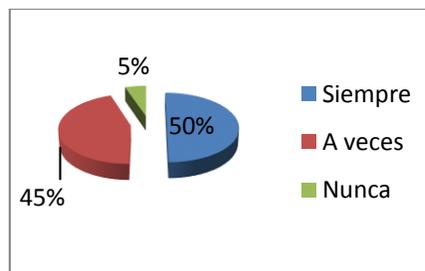


Gráfico 19: Aprendió mientras jugaba.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

Análisis

De los 76 estudiantes encuestados que representa el 100%, 38 de ellos que representa el 50% manifiesta que siempre sintió que aprendió mientras jugaba, en cambio 34 docentes que representan el 45% piensa que solo a veces sintió que aprendió mientras jugaba y por último 4 estudiantes que sería el 5% manifiesto que nunca sintió que aprendió mientras jugaba.

Interpretación

La mayoría pero menciona que siempre se puede aprender mientras se juega pero no muy lejana esta la opción que solo a veces se puede aprender y jugar a la vez aprender ya que los estudiantes piensan que eso no es muy posible al tratarse de juegos se llega a pensar que es solo por pura diversión.

Pregunta N°6: ¿Cree que mejoraría su rendimiento académico si aprendiera mediante actividades recreativas?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	51	67%
A veces	24	32%
Nunca	1	1%
TOTAL	76	100%

Cuadro 18: Mejorar rendimiento académico por medio de actividades recreativas.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

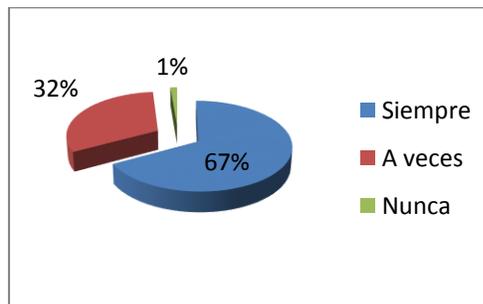


Gráfico 20: Mejorar rendimiento académico por medio de actividades recreativas.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

Análisis

De los 76 estudiantes encuestados que representa el 100%, 51 de ellos que representa el 67% considera que siempre mejoraría el rendimiento académico si desarrollaran actividades recreativas, en cambio 24 estudiantes que representan el 32% piensa que solo a veces se mejorarían el rendimiento académico al desarrollar actividades recreativas y por último 1 que sería el 1% manifiesta que nunca mejorarían el rendimiento académico mediante actividades recreativas.

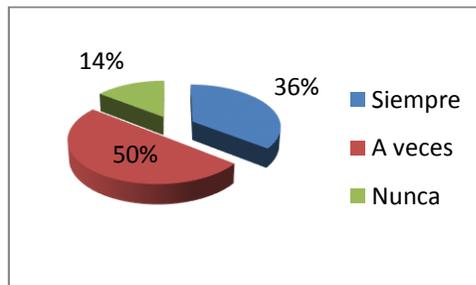
Interpretación

La mayoría de los estudiantes si considera que se puede aprender mucho mejor con actividades recreativas esto deja abierto el mensaje directo que dan los estudiantes a los maestros y utilicen actividades que sean más atractivas para construir conocimientos.

Pregunta N°7: ¿Piensa que mediante actividades lúdicas (juegos) aprendería rápido?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	27	36%
A veces	38	50%
Nunca	11	14%
TOTAL	76	100%

**Cuadro 19: Aprender mediante juegos más rápido.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**



**Gráfico 21: Aprender mediante juegos más rápido.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**

Análisis

De los 76 estudiantes encuestados que representa el 100%, 27 de ellos que representa el 36% considera que siempre mejoraría el rendimiento académico si trabajara con juegos, en cambio 38 estudiantes que representan el 50% piensa que solo a veces se mejorarían el rendimiento académico jugando y por último 11 estudiantes que son el 14% manifiesta que nunca mejorarían el rendimiento académico por medio de juegos

Interpretación

La mitad de los estudiantes encuestados piensa que si los docentes aplicaran juegos para impartir clases si se aprendería más rápido pero esto dependiendo de cada materia y poniendo énfasis en el tema a tratar.

Pregunta N°8: ¿Ha aplicado su profesor técnicas de aprendizaje activo (juegos, dinámicas) para impartir sus clases?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	28	37%
A veces	48	63%
Nunca	0	0%
TOTAL	76	100%

Cuadro 20: Técnicas de aprendizaje activo.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

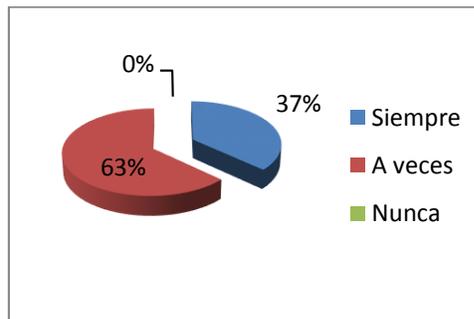


Gráfico 22: Técnicas de aprendizaje activo.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

Análisis

De los 76 estudiantes encuestados que representa el 100% 28 de ellos que representa el 37% manifiesta que siempre aplican técnicas de aprendizaje activo al recibir una clase, en cambio 48 estudiantes que representan el 63% menciona que solo a veces aplican técnicas de aprendizaje activo para recibir clases y por último 0 estudiantes que es el 0% considero que nunca aplica técnicas de aprendizaje activo al impartirles clases.

Interpretación

Si aplican la mayoría de docentes técnicas de aprendizaje activo lo que aun no sabemos es si están adecuadas a la materia y con el fin de enseñar algo a los estudiantes y no solo divertir.

Pregunta N° 9: ¿Considera que con juegos desarrollaría mejor sus destrezas y capacidades?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	31	41%
A veces	39	51%
Nunca	6	8%
TOTAL	76	100%

Cuadro 21: Desarrollo de destrezas y capacidades.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

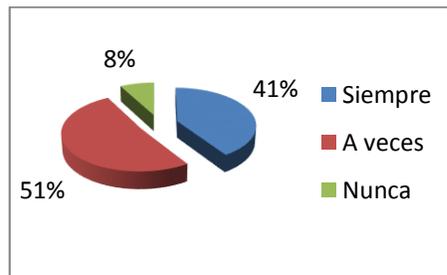


Gráfico 23: Desarrollo de destrezas y capacidades
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

Análisis

De los 76 estudiantes encuestados que representa el 100%, 31 de ellos que representa el 41% considera que siempre se desarrollaría destrezas y capacidades por medio de juegos, en cambio 39 estudiantes que representan el 51% piensa que solo a veces se desarrollan destrezas y capacidades en los juegos y por último 6 estudiantes que sería el 8% manifiesta que nunca se desarrollan destrezas y capacidades en los juegos.

Interpretación

La mitad de los estudiantes encuestados afirman que con juegos si se desarrollan destrezas y habilidades y no solo están para entretenerles como estudiantes cuando se encuentren aburridos sino así despertar el funcionamiento y ejercitar el cerebro.

Pregunta N°10: ¿Cree que han desarrollado toda su capacidad?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	40	53%
A veces	36	47%
Nunca	0	0%
TOTAL	76	100%

Cuadro 22: Desarrollo de toda su capacidad
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

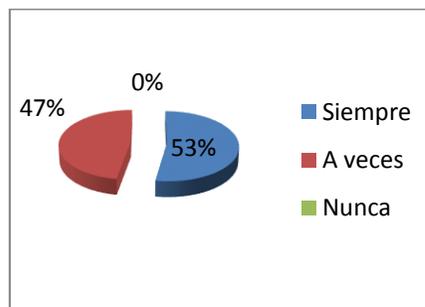


Gráfico 24: Desarrollo de toda su capacidad
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

Análisis

De los 76 estudiantes encuestados que representa el 100%, 40 de ellos que representa el 53% considera que siempre han desarrollado toda su capacidad como estudiante, mientras 36 estudiantes que representan el 47% piensa que solo a veces a desarrollado toda su capacidad como estudiante y por último el 0% manifiesta que nunca ha desarrollado toda su capacidad como estudiante.

Interpretación

La mitad de los estudiantes encuestados consideraron que si han explotado toda su capacidad como estudiante aun cuando la otra mitad afirma que solo a veces se han desarrollado todas sus capacidades lo que nos da a entender que no están seguros de haber afianzado conocimientos.

4.1 Encuesta dirigida a docentes.

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa La Gran Muralla Ubicada en el cantón Ambato-Tungurahua.

Pregunta N°- 1: ¿Cree usted que puede entretener y a la vez impartir una clase?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Siempre	8	57%
A veces	6	43%
Nunca	0	0%
TOTAL	14	100%

Cuadro 3: Entretener y a la vez aprender.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro. 2015

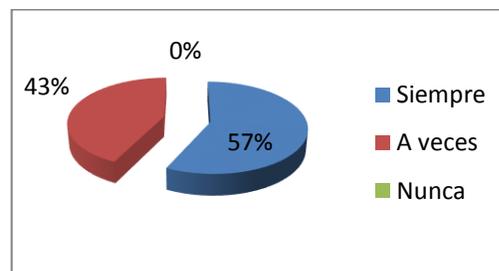


Gráfico 5: Entretener y a la vez aprender.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015.

Análisis

De los 14 docentes que representan el 100%, 8 que representa el 57% manifiesta que siempre puede entretener y a la vez impartir una clase, mientras 6 docentes que son el 43% afirma que a veces podría entretener al impartir una clase y el 0% menciona que nunca podría entretener mientras imparte una clase.

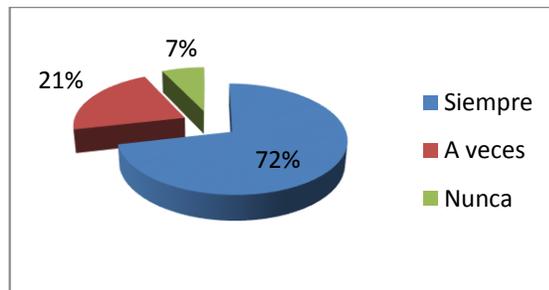
Interpretación

De los docentes encuestados la mayoría considera que si puede enseñar y a la vez entretener a sus estudiantes esto resulta positivo para no crear un ambiente monótono o desanimado en el aula y todos puedan recibir nuevos conocimientos cada día.

PreguntaN°2: ¿Considera que desarrolla habilidades mientras juega con sus estudiantes?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJES
Siempre	10	72%
A veces	3	21%
Nunca	1	7%
TOTAL	14	100%

**Cuadro 4: Desarrollar habilidades mientras se juega.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015.**



**Gráfico 6: Desarrollar habilidades mientras se juega.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**

Análisis.

De los 14 docentes encuestados que representan el 100%, 10 de ellos que representa el 72% considera que sus estudiantes siempre desarrollan habilidades mientras juegan, en cambio 3 docentes que representan el 21% piensa que solo a veces desarrollan sus estudiantes habilidades mientras juegan y por ultimo 1 docente que es el 7% manifiesta que nunca se desarrolla habilidades mientras se juega con los estudiantes.

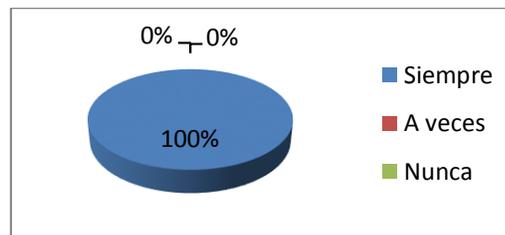
Interpretación

La mayoría de los docentes encuestados manifiesta que sus estudiantes si desarrollan habilidades mientras juegan esto nos da la pauta para determinar la importancia que tienen los juegos en el desarrollo de habilidades.

Pregunta N°3: ¿Piensa que desarrolla conocimientos al realizar actividades recreativas?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	14	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	14	100%

**Cuadro 5: Desarrolla conocimientos con actividades recreativas.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**



**Gráfico 7: Desarrolla conocimientos con actividades recreativas.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 201**

Análisis.

De los 14 docentes encuestados que representan el 100%, 14 de ellos que representan el 100% manifiesta que siempre se desarrollan conocimientos mediante actividades recreativas, mientras el 0% considera que no solo a veces o nunca se desarrollan conocimientos mediante actividades recreativas.

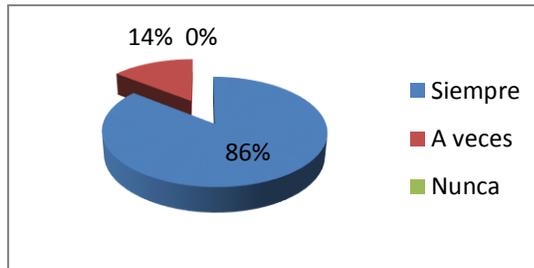
Interpretación

Todos los docentes encuestados reconocen que sus estudiantes desarrollan conocimientos mediante actividades recreativas y sería muy pertinente siempre estar a la vanguardia de que actividades utilizar en su aula de clase.

Pregunta N° 4: ¿Le gustaría impartir conocimientos realizando actividades recreativas?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	12	86%
A veces	2	14%
Nunca	0	0%
TOTAL	14	100%

**Cuadro 6: Impartir conocimientos con actividades recreativas.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**



**Gráfico 8: Impartir conocimientos con actividades recreativas.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**

Análisis.

De los 14 docentes encuestados que representan el 100%, 12 de ellos que representa el 86% considera que siempre les gustaría impartir conocimientos y a la vez tener actividades recreativas, en cambio 2 docentes que representan el 14% piensa que solo a veces desearían impartir conocimientos con actividades recreativas y por último el 0% manifiesta que nunca le gustaría tener actividades recreativas para impartir conocimientos.

Interpretación

La mayoría de los docentes encuestados considera que sería importante realizar actividades recreativas para impartir conocimientos a sus estudiantes ya que al manejar el ambiente con niños no se puede estar solo basado en el tradicionalismo.

Pregunta N°5: ¿Alguna vez siente que enseñó mientras jugaban?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	10	71%
A veces	4	29%
Nunca	0	0%
TOTAL	14	100%

Cuadro 7: Enseño mientras jugaba.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

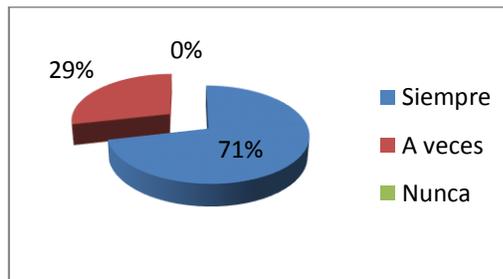


Gráfico 9: Enseño mientras jugaba.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

Análisis

De los 14 docentes encuestados que representan el 100%, 10 de ellos que representa el 71% manifiesta que siempre sintió que enseñó mientras jugaban, en cambio 4 docentes que representan el 29% piensa que solo a veces sintió que enseñó mientras jugaba y por último 0 docentes que es el 0% manifiesto que nunca sintió que enseñó mientras jugaba.

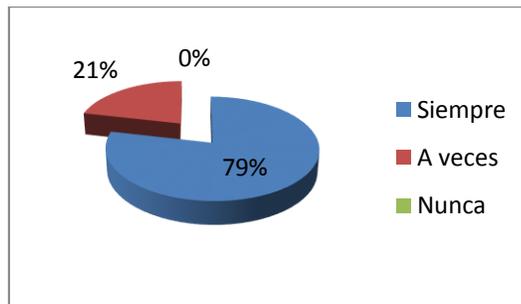
Interpretación.

La mayoría de los docentes encuestados considero que al realizar un juego no solo lo hizo por entretener a sus estudiantes sino también con el fin de enseñar algo productivo a sus estudiantes.

Pregunta N°6: ¿Cree que mejoraría el rendimiento académico si desarrolla actividades recreativas?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	11	79%
A veces	3	21%
Nunca	0	0%
TOTAL	14	100%

**Cuadro 8: Mejoramiento académico con actividades recreativas.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**



**Gráfico 10: Mejoramiento académico con actividades recreativas.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**

Análisis.

De los 14 docentes encuestados que representan el 100%, 11 de ellos que representa el 79% considera que siempre mejoraría el rendimiento académico si desarrollaría actividades recreativas, en cambio 3 docentes que representan el 21% piensa que solo a veces se mejorarían el rendimiento académico al desarrollar actividades recreativas y por último el 0% manifiesta que nunca mejorarían el rendimiento académico mediante actividades recreativas.

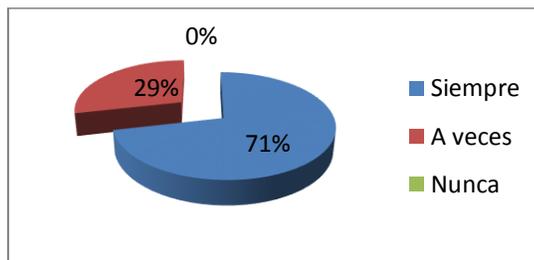
Interpretación.

La mayoría de docentes considera que el rendimiento académico se puede mejorar con tan solo aplicar actividades recreativas a sus estudiantes ya que así no estarán tan tensos en sacar una buena calificación sino también se distraerán y a la vez mejoraran sus calificaciones.

Pregunta N°7: ¿Piensa que mediante actividades lúdicas (juegos) aprenderían rápido?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	10	71%
A veces	4	29%
Nunca	0	0%
TOTAL	14	100%

**Cuadro 9: Mediante juegos aprenderían rápido.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**



**Gráfico 11: Mediante juegos aprenderían rápido.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015.**

Análisis

De los 14 docentes encuestados que representan el 100%, 10 de ellos que representa el 71% considera que siempre mejoraría el rendimiento académico si trabajaran con juegos, en cambio 4 docentes que representan el 29% piensa que solo a veces se mejorarían el rendimiento académico jugando con sus estudiantes y por último el 0% manifiesta que nunca mejorarían el rendimiento académico por medio de juegos.

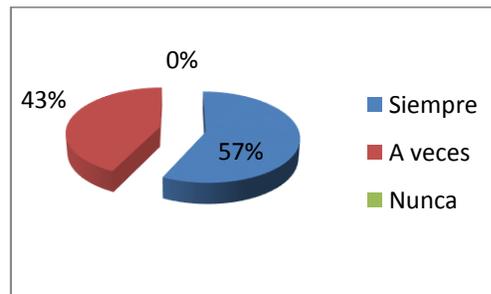
Interpretación

La mayoría de docentes encuestados manifestó que con actividades lúdicas sus estudiantes aprenderían rápido así no se está esperando que capten alguna clase cualquiera solo de la manera tradicional sino que mediante un juego que se considere significativo el niño captara el mensaje a recibir por el docente.

Pregunta N°8: ¿Ha aplicado como profesor técnicas de aprendizaje activo (juegos, dinámicas) para enseñar?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	8	57%
A veces	6	43%
Nunca	0	0%
TOTAL	14	100%

**Cuadro 10: Técnicas de aprendizaje activo.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**



**Gráfico 12: Técnicas de aprendizaje activo.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**

Análisis

De los 14 docentes encuestados que representan el 100%, 8 de ellos que representa el 57% manifiesta que siempre aplica técnicas de aprendizaje activo para enseñar, en cambio 7 docentes que representan el 43% menciona que solo a veces aplica técnicas de aprendizaje activo para impartir sus clases y por último 0 docentes que es el 0% considero que nunca aplica técnicas de aprendizaje activo.

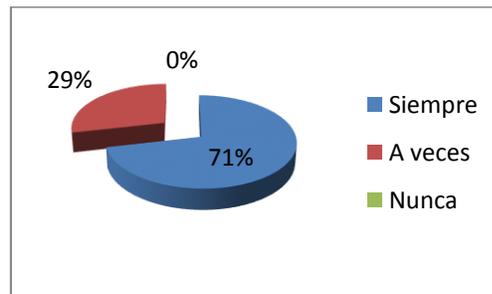
Interpretación

La mayoría de los estudiantes confirma que si se realizan dinámicas y motivaciones por parte de los docentes pero no muy lejano esta se encuentra el porcentaje que menciona que solo a veces se realizan estas motivaciones lo que nos da a entender que algunas clases solo se llegan a ver materia.

Pregunta N° 9: ¿Considera que con juegos desarrollaría destrezas y capacidades en sus estudiantes mejor?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	10	71%
A veces	4	29%
Nunca	0	0%
TOTAL	14	100%

**Cuadro 11: Desarrollo de destrezas mediante juegos.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**



**Gráfico 13: Desarrollo de destrezas mediante juegos.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015**

Análisis

De los 14 docentes encuestados que representa el 100%, 10 de ellos que representa el 71% considera que siempre desarrollaría destrezas y capacidades por medio de juegos en sus clases, en cambio 4 docentes que representan el 29% piensa que solo a veces se desarrollan destrezas y capacidades en los juegos y por último el 0% manifiesta que nunca se desarrollan destrezas y capacidades en los juegos.

Interpretación

La mayoría de docentes considera que se desarrollan destrezas y capacidades mucho mejor cuando se realizan juegos porque así mantenemos activas las motricidades finas y gruesas en los niños que mantendrá conectado el cerebro en el desarrollo de habilidades.

Pregunta N°10: ¿Cree que ha desarrollado toda su capacidad como docente?

OPCIONES	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
Siempre	5	36%
A veces	9	64%
Nunca	0	0%
TOTAL	14	100%

Cuadro 12: Desarrollo de capacidad como docente.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

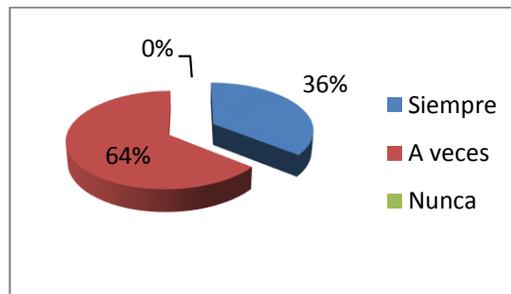


Gráfico 14: Desarrollo de capacidad como docente.
Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro 2015

Análisis

De los 14 docentes encuestados que representa el 100%, 5 de ellos que representa el 36% considera que siempre a desarrollado toda su capacidad como docente, 9 docentes que representan el 64% piensa que solo a veces a desarrollado toda su capacidad como docente y por último el 0% manifiesta que nunca ha desarrollado toda su capacidad como docente.

Interpretación

La mayoría de los encuestados manifiestan que solo a veces han desarrollado toda su capacidad como docente esto nos puede indicar una falta de motivación y capacitación por parte de las autoridades pertinentes que no saben explotar los conocimientos de los profesores en las áreas académicas.

4.3 Verificación de las hipótesis.

Para la verificación de la hipótesis en el presente trabajo de investigación se realizará por medio de la prueba estadística Chi cuadrado.

	Preguntas	Frecuencias			
		Siempre	A veces	Nunca	Total
Variable Independiente	1	53	4	19	76
	2	54	19	3	76
		107	23	22	152
Variable Dependiente	6	51	24	1	76
	7	27	38	11	76
		78	62	12	152

Cuadro 23: Frecuencias.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro. 2015

Frecuencias Observadas

		Variable Dependiente			
		Frecuencias			
		Siempre	A veces	Nunca	Total
Variable Independiente	Siempre	185	169	119	473
	A veces	101	85	35	221
	Nunca	100	84	34	218
	Total	386	338	188	912

Cuadro 24: Frecuencias observadas

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro. 2015

Frecuencias Esperadas

		Variable Dependiente			
		Frecuencias			
		Siempre	A veces	Nunca	Total
Variable Independiente	Siempre	200,20	175,3	97,5	473
	A veces	93,54	81,9	45,56	221
	Nunca	92,27	80,79	44,94	218
	Total	386	338	188	912

Cuadro 25: Frecuencias Esperadas

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro. 2015

Tabla del Chi Cuadrado

Variables	F. Observadas	F. Esperadas	O-E	O-E ²	O-E ² /E
S - S	185	200,2	-15,2	231,04	1,15
S - AV	169	175,3	-6,3	39,69	0,22
S - N	119	97,5	21,5	462,25	4,74
AV - S	101	93,54	7,46	55,65	0,59
AV - AV	85	81,9	3,1	9,61	0,11
AV - N	35	45,56	-10,56	111,51	2,44
N - S	100	92,27	7,73	59,75	0,64
N - AV	84	80,79	3,21	10,3	0,12
N- N	34	44,94	-10,94	119,68	2,66
					12,67

Cuadro 26: Chi cuadrado.

Elaborado por: Olivo Lascano Washington Alejandro. 2015

Grados de libertad

Grado de

significancia $\alpha = 0.05$

$$Gl = (F - 1) (C - 1)$$

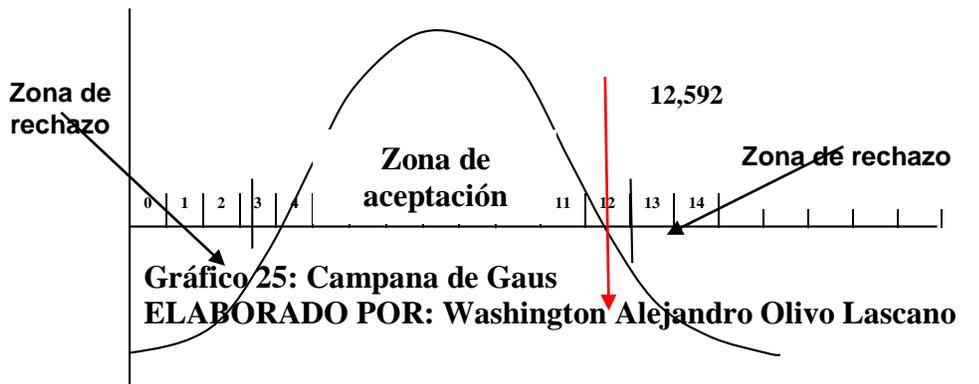
$$Gl = (4 - 1) (3 - 1)$$

$$Gl = (3) \cdot (2)$$

$$Gl = 6$$

Entonces con seis grados de libertad y un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$ tenemos en la tabla del Chi cuadrado el valor 12.592 por tanto se aceptará la hipótesis nula para todo valor de chi cuadrado calculado que se encuentre hasta 12.592 y se rechazará la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 12.592

La representación gráfica sería:



Valor crítico para χ^2

Aplicando la prueba de χ^2 (Chi - Cuadrado) se tiene que el valor tabular es igual

12,67.

Capítulo 5

Conclusiones y recomendaciones

5.1.- Conclusiones.

Se ha conocido las actividades lúdicas que realizan los docentes en el aula, con los niños y niñas de la Unidad Educativa La Gran Muralla donde se evidencia el mal uso del tiempo recreativo y además un desconocimiento para preparar actividades lúdicas que involucren al conocimiento de saberes en las clases impartidas y que estos a su vez pueden ser significativos para los estudiantes a lo largo de su vida estudiantil.

El aprovechamiento académico de los niños y niñas de la Unidad Educativa La Gran Muralla es bueno pero podría mejorar de darse capacitaciones a los docentes con actividades lúdicas y momentos de esparcimiento donde se incluyan conocimientos para los estudiantes y así, ellos a su vez, se encuentren motivados de asistir a recibir clases.

Deberían implementarse capacitaciones antes del nuevo año lectivo 2015-2016 en la región Sierra para dar a conocer la motivación que sienten los niños al realizar actividades lúdicas y así también puedan evidenciar conocimientos en base a juegos que realizan esporádicamente a lo largo de su vida y se den cuenta que todo lo que hacen, tiene un fin, el de adquirir conocimientos y utilizarlos para el bien común.

5.2.- Recomendaciones.

Se propone que para mejorar el rendimiento académico por medio de actividades lúdicas es necesario capacitar a todos los docentes con un nuevo estilo de aprendizaje basado en movimientos, donde todos los profesores manejen un “Folleto Curricular Lúdico” que contenga un juego como mínimo por bloque curricular de cada materia como son: Lengua, Ciencias Naturales, Estudios Sociales y Matemática que se dan desde primero a decimo año de Educación General Básica.

Mencionado libro curricular lúdico debería contener un juego recreativo donde se utilice la motricidad gruesa y que además tenga sentido y vaya de la mano con el tema y los ejes curriculares y transversales del bloque.

Hay que tomar en cuenta que si es necesario en primera instancia crear un juego recreativo por bloque curricular y por materia, pero se debe avanzar hasta conseguir un juego por tema que contenga cada bloque y se planifiquen dentro de las 6 semanas y que tengan relación con los temas que verán y estos a su vez dejen el mensaje de un conocimiento por descubrir para los estudiantes.

Capítulo 6

Propuesta

FOLLETO CURRICULAR LÚDICO orientado a docentes para mejorar el aprovechamiento académico de los estudiantes del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa la Gran Muralla.

6.1. Datos informativos.

Institución: Unidad Educativa la Gran Muralla.

Dirección: Techo Propio

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato

Numero: 76

Funcionamiento: Matutino

Responsable de la ejecución: Ministerio de Educación

Beneficiarios: Estudiantes del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de educación General Básica.

Financiamiento: Fondos del investigador.

6.2. Antecedentes de la propuesta.

La investigación ha detectado que la mayoría de los docentes no utilizan, actividades lúdicas para impartir sus clases y si las utilizan no están encaminadas al desarrollo integral de los niños lo cual perjudica a los

estudiantes manteniéndolos desmotivados y con un bajo rendimiento académico. Los docentes de la Unidad Educativa La Gran Muralla emplean algunas actividades lúdicas tales como; el gato y el ratón, escondidas, rayuela, fútbol, etc. Pero no utilizan otras técnicas de aprendizaje más elaboradas tales como: al impartir una clase por ejemplo sobre “La naturaleza” utilizar la dinámica de “Cuando me fui a la selva” ya que esta habla de todo lo que se encuentra en la selva y así llevar el tema de la naturaleza de manera que ni se perciba.

El desarrollo de las capacidades intelectuales de los estudiantes del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica presenta limitaciones, ya que al no tener motivaciones, dinámicas, juegos y demás en los temas que van revisando a lo largo del año lectivo demuestra un desinterés evidente que necesita ser tomado en cuenta por el profesor a cargo del grado.

6.3 Justificación

La presente propuesta se justifica por su relevancia en el ámbito educativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje porque plantea una solución concreta a la realidad educativa. Mediante la investigación se comprobó que los estudiantes del cuarto, quinto, sexto y séptimo año necesitan de actividades lúdicas-recreativas, dinámicas, juegos, concursos al adquirir conocimientos en cada uno de los bloques curriculares que ven a lo largo del año.

Para lo cual la Institución educativa debe promover las horas de “aprendiendo en movimiento” que tienen en el horario los maestros y estudiantes y que contribuyan al desarrollo de las capacidades intelectuales ya que serán los más

beneficiados en formar sus destrezas para obtener aprendizajes significativos y contribuir a la solución de problemas en los educandos.

Se debe motivar a los docentes en diferentes técnicas de aprendizaje activo que mejore significativamente el desempeño académico aparte de contribuir a que se cumplan adecuadamente las horas de “aprendiendo en movimiento” para que los maestros orienten a los educandos a alcanzar un nivel óptimo de rendimiento.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo general.

Diseñar un folleto lúdico curricular para docentes en donde intervengan juegos con respecto a los temas por bloque a verse en clase y se mejore al rendimiento académico de los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de educación general básica.

6.4.2 Objetivos específicos.

- **Elaborar el folleto curricular lúdico.**
- **Socializar el folleto curricular lúdico entre los docentes de la institución**
- **Aplicar un folleto curricular lúdico en un aula de cuarto, quinto, sexto y séptimo año de educación básica.**

6.5 Factibilidad

Política.

La propuesta es factible de realizarse por cuanto la actualización y fortalecimiento curricular crea las horas de “aprendiendo en movimiento” en

este nuevo año lectivo 2014-2015 planteando 3 horas en la materia de cultura física para cada institución educativa, para que así se pueda contribuir a desarrollar las capacidades intelectuales de los estudiantes.

Social.

La propuesta es factible desde el punto de vista social, por cuanto la sociedad en general y los Padres de Familia en particular aspiran a contar con docentes mejor preparados y actualizados en cuanto a técnicas de aprendizaje activo, para que las mismas beneficien a los estudiantes desarrollando sus capacidades intelectuales.

Organizacional.

La propuesta es factible de aplicarse por cuanto la institución educativa cuenta con una estructura organizacional adecuada para implementarla: como infraestructura física, equipamiento tecnológico, personal idóneo.

6.6. Fundamentación

Tomando en cuenta los cambios que se han dado en el sistema educativo así como el proceso de enseñanza aprendizaje, el rol del maestro también debe estar orientado hacia el cambio aplicando técnicas actualizadas que sirvan de base para motivar a sus estudiantes y lograr aprendizajes significativos, obteniendo estudiantes críticos con razonamiento lógico y verbal, reflexivos etc., los mismos que contribuirán a la solución de sus problemas.

Equidad de género.

La propuesta contempla la equidad de género por cuanto la misma se orienta a maestras como a maestros, así como a beneficiar a las señoritas y señores estudiantes.

Financiera.

La propuesta es factible desde el punto de vista financiero por cuanto el costo de implementación de la misma será por cuenta del investigador y de poder aplicar a nivel nacional el ministerio de educación sería el encargado de difundir el proyecto.

Metodología.

Se plantean diferentes actividades lúdicas las mismas que deben ser aplicadas de manera práctica en el aula., por lo tanto se establecerá la participación activa de todos los actores educativos como: estudiantes, y profesores.

6.7 Técnicas de aprendizaje activo

6.7.1 Modelo operativo.

ETAPAS	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO
Sensibilización	Hasta finales del mes de Agosto con el 100% de autoridades y docentes	Presentación de la propuesta al Consejo Directivo para su aprobación. “Folleto Curricular Lúdico”	Humanos Tecnológicos Materiales Económicos	Autoridades Docentes Investigador	2 semanas
Ejecución	En el mes de Septiembre del 2015 capacitar al 100% de docentes.	Desarrollo del Folleto Curricular Lúdico. Talleres de trabajo. Círculos de estudio. Dramatizaciones.	Humanos Tecnológicos Materiales Económicos	Autoridades Docentes Investigador	1 mes
Evaluación	El finalizar el primer quimestre el 100% de docentes en las Juntas de Curso de acuerdo con los resultados de rendimiento académicos de los estudiantes, determinarán el nivel de éxito de la propuesta.	Aplicación del Folleto Curricular Lúdico. Análisis de resultados. Elaboración de un informe.	Humanos Tecnológicos Materiales	Autoridades Docentes Investigador	Finales del primer quimestre del período escolar 2015 – 2016.

Tabla 27: Sistema operativo:

Elaborado por: Washington Alejandro Olivo Lascano

6.8 Administración de la Propuesta

Institución	Responsables	Actividades	Presupuesto	Financiamiento
Unidad Educativa La Gran Muralla	Maestros Investigador	Aplicar el Folleto Curricular Lúdico. Socializar la Propuesta	\$ 300,00	Autofinanciado por el investigador.

Tabla 28: Administración de la propuesta

Elaborado por: Washington Alejandro Olivo Lascano

6.9 Previsión de evaluación de la propuesta.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para verificar el logro de los objetivos de la propuesta
¿De qué personas?	De los docentes y estudiantes
¿Sobre qué aspecto?	Técnicas de aprendizaje activo.
¿Quién?	Investigador
¿Cuándo?	Luego de la aplicación de cada actividad lúdica.
¿Dónde?	Unidad Educativa La Gran Muralla
¿Qué técnica de recolección?	Encuesta
¿Con qué instrumento?	Cuestionario
¿En qué situación?	Aulas de la Institución

Tabla:

Previsión de Evaluación de la propuesta.

Elaborado por: Alejandro Olivo

Folleto Curricular Lúdico



Autor: Alejandro Olivo

2014 - 2015

ÍNDICE

Caratula	
89	
Índice	
90	
Introducción	
91	
Actividades Lúdicas cuarto año	
92	
Juego lengua: Adivina el lugar turístico	
93	
Juego matemática: El gusanito	
94	
Juego EE.SS: Nuestro sistema solar	
95	
Juego CC.NN: Canto “Fuentes de energía natural”	
96	
Actividades Lúdicas quinto año	
97	
Juego lengua: El pañuelo	
98	
Juego matemática: El gusanito	
99	
Juego EE.SS: La última sílaba	
100	
Juego CC.NN: La Tierra nuestro planeta	
101	
Actividades Lúdicas sexto año	
102	
Juego Lengua: Parame la mano	
103	
Juego Matemática: Ponle el número al plano cartesiano	
104	
Juego EE.SS: Dramatizando	
105	
Juego CC.NN: Armando rompecabezas	
106	
Actividades Lúdicas séptimo año	
107	
Juego Lengua: Adivina el personaje	
108	
Juego Matemática: El plano cartesiano	
109	
Juego EE.SS: El mimo	
110	

Juego CC.NN: Adivina la placa tectónica

111

Lista de cotejo para evaluar

112

INTRODUCCION

El presente texto tiene como finalidad brindar a los docentes de Educación General Básica de cuarto, quinto, sexto y séptimo año de la Unidad Educativa La Gran Muralla una guía para desarrollar actividades lúdicas en el aula con cada uno de los temas de bloque que irán viendo en las cuatro asignaturas básicas como son: Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias Naturales para desarrollar el interés en los niños y las clases sean más dinámicas y pro activas.

Folleto Curricular Lúdico

CUARTO AÑO

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Cuarto año

- MATERIA

Lengua y Literatura

- NOMBRE DEL BLOQUE

Guía Turística

- ACTIVIDAD LÚDICA

Adivina el lugar turístico

- OBJETIVO

Escuchar descripciones de lugares turísticos y establecer comparaciones entre estos contextos.

- DESARROLLO

Un día antes del juego se les solicitara a los estudiantes que investiguen sobre lugares turísticos del país de todas las regiones, así, el día del juego se pondrán una vestimenta de “guía turístico” y al pasar al frente dará las características del lugar que investigo, hasta que quien conozca diga el nombre del lugar y pase a decir el que le corresponde y así sucesivamente hasta que pasen todos.

- RECURSOS

Sombrero

Chaleco

Binoculares

Lentes

- REGLAS

Alzar la mano y esperar el turno para participar.

No se pueden mostrar imágenes del lugar turístico sino solo explicar oralmente.



- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Cuarto año

- MATERIA

Matemática

- NOMBRE DEL BLOQUE

Patrones numéricos

- ACTIVIDAD LÚDICA

El gusanito

- OBJETIVO

Relacionar y construir patrones numéricos crecientes con la suma y la multiplicación.

- DESARROLLO

En el piso del patio dibujar un gusano formándolo por medio de 10 círculos. Para jugar los patrones numéricos escribiremos el número 2 en el primer círculo de ahí se saltara con un solo pie hacia adelante sin caerse. El profesor dará el patrón por ejemplo (+2); como el primer número es 2 para saltar cada uno de los círculos del gusanito el participante necesita decir la respuesta del siguiente círculo sin equivocarse al saltar.

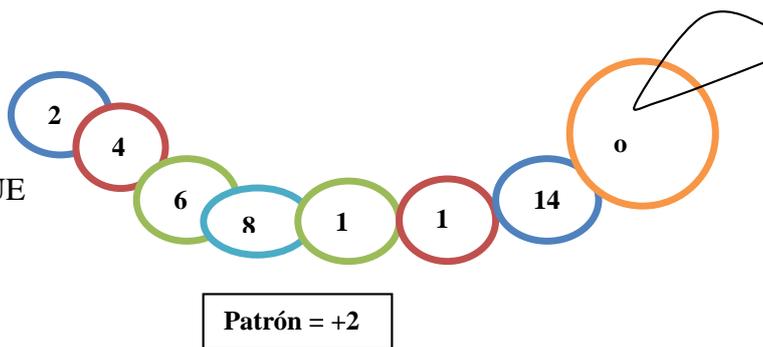
- RECURSOS

Tiza en polvo

- REGLAS

No puede poner los dos pies juntos al iniciar el juego.

Si se equivoca el patrón queda descalificado y concursara después.



- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Cuarto

- MATERIA

Estudios Sociales

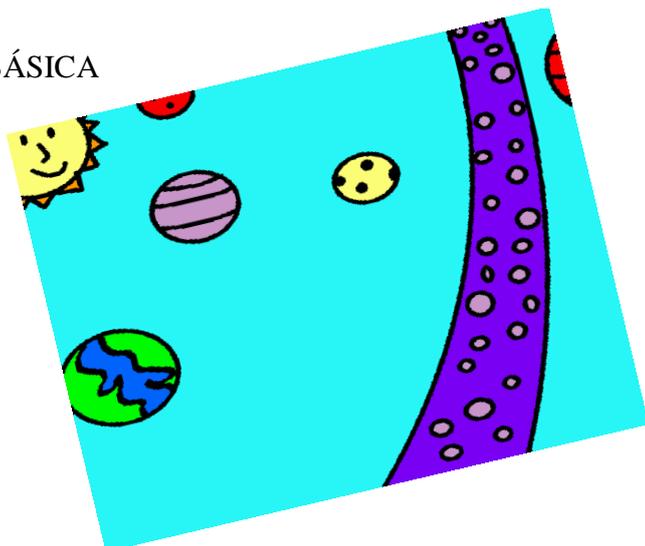
- NOMBRE DEL BLOQUE

El mundo en el que vivimos

- ACTIVIDAD LÚDICA

Nuestro sistema solar

- OBJETIVO



Reconocer que el lugar donde habita forma parte de un gran espacio llamado universo desde la observación e interpretación de imágenes.

- DESARROLLO

Se colocaran hula hula en el suelo y en cada uno estará escrito el nombre de todos los que componen el sistema solar; se tendrán diapositivas o dibujos en fómix con las formas de los planetas y al observarlos los estudiantes deberán colocarse en el hula hula con el nombre que corresponde; el que lo haga al final saldrá del concurso y así sucesivamente hasta que termine un solo concursante.

- RECURSOS

Hula hula

Tiza en polvo

Diapositivas

Fómix

- REGLAS

No puede empujarse entre compañeros sino quedaran descalificados.

No puede mover los hula hula de su posición inicial.

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Cuarto

- MATERIA

Ciencias Naturales

- NOMBRE DEL BLOQUE

El sol como fuente de energía para la vida

- ACTIVIDAD LÚDICA

Canto: Fuentes de energía natural

- OBJETIVOS



Describir el sol, el viento y el agua como fuentes de energía naturales inagotables con la identificación de sus características, la relación de su papel en el ambiente y su utilidad para el desarrollo de los seres humanos.

- DESARROLLO

Canto: Fuentes de Energía Natural

**Arriba y abajo a un lado y al otro,
 Entra el solcito a dar calorcito,
 Pasa la agüita ella es muy ligerita
 Entra el vientito y nos refresca un poquito
 Aunque no tienen vida ayudan a la mía
 Por eso ahora *saltando* te invito a cantar.**

- RECURSOS

Ninguno.

- REGLAS

En la palabra resaltada se cambia a: aplaudir, sonreír, saltar, gritar para repetir la canción.

Folleto Curricular Lúdico

QUINTO AÑO

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Quinto

- MATERIA

Lengua y Literatura

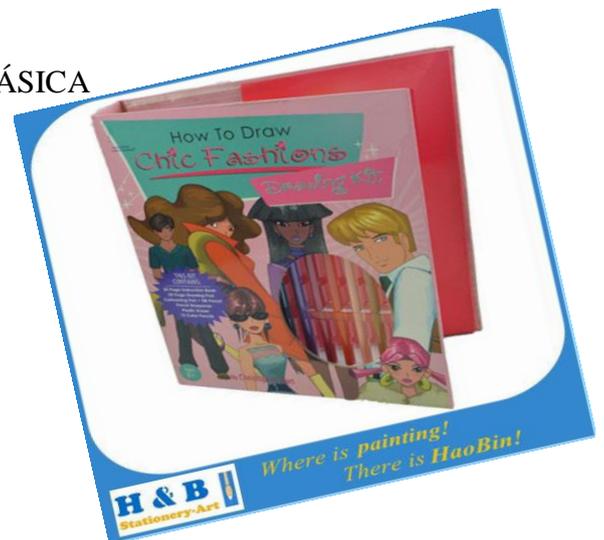
- NOMBRE DEL BLOQUE

Reglamentos/Manual de instrucciones

- ACTIVIDAD LÚDICA

El pañuelo

- OBJETIVOS



Escuchar reglamentos y manual de instrucciones distinguiendo su función y uso.

- DESARROLLO

Se divide a los estudiantes en dos grupos, cada uno de ellos con un número del 1 hasta el número de participantes. Se ubicarán frente con frente en cada grupo con el número que le corresponde en orden numérico; y se procede a indicar las reglas e instrucciones del juego.

Cuando el profesor haga una pregunta sobre el bloque de lengua y literatura le dice que número debe responder así los dos equipos con el número que menciono tienen que correr a coger el pañuelo que sostiene el profesor, el que primero coja, menciona la respuesta y de equivocarse da el contrincante y de ser acertada acumula un punto y así hasta llegar a 10 puntos y tener al equipo ganador.

- RECURSOS

Un pañuelo

- REGLAS

No pueden agredirse entre compañeros o el punto queda anulado.

Si los dos participantes sostienen el pañuelo al mismo tiempo se anula el punto.

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Quinto

- MATERIA

Matemática

- NOMBRE DEL BLOQUE

Patrones numéricos decrecientes

- ACTIVIDAD LÚDICA

El gusanito

- OBJETIVO

Relacionar patrones numéricos decrecientes con la resta y la división.

- DESARROLLO

En el piso del patio dibujar un gusano formándolo por medio de 10 círculos. Para jugar los patrones numéricos escribiremos el número 20 en la cabeza del gusanito, de ahí se saltara con un solo pie hacia la cola sin caerse. El profesor dará el patrón por ejemplo (-3); como el primer número es 20 para saltar cada uno de los círculos del gusanito el participante necesita decir la respuesta del siguiente círculo sin equivocarse al saltar hasta llegar a la cola. El patrón tiene que ser con la resta y la división.

- RECURSOS

Tiza en polvo

- REGLAS

No puede saltar con los dos pies juntos.

Si se equivoca quedara descalificado

Si toca la línea del gusanito empezara de nuevo.

Si puede cambiar de pie al saltar.



- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Quinto

- MATERIA

Estudios Sociales

- NOMBRE DEL BLOQUE

El mundo nuestra casa común

- ACTIVIDAD LÚDICA

La ultima silaba

- OBJETIVO



Analizar la biografía de la Tierra desde las distintas perspectivas que intentan abordarla y analizarla.

- DESARROLLO

Para jugar se envía a los estudiantes a recolectar información sobre la biografía de la Tierra, de ahí se podría hacer una lluvia de ideas en clase o lo que el profesor desee para no dejar vacíos en los conocimientos adquiridos. Una vez que tengan toda la información se juega la “última sílaba” de la siguiente manera: El profesor empieza mencionando la biografía de la Tierra por ejemplo: La Tierra es el tercer planeta desde el Sol.... Como la última sílaba que menciono fue “sol” el siguiente participante empieza diciendo más información sobre la biografía de la Tierra utilizando como primera palabra la última sílaba que el profesor menciono y puede ser así: Solo en el planeta Tierra existe vida humana... y así sucesivamente. Para cambiar de participante se puede mencionar el nombre de quien se desee que continúe o la vez seguir un orden en el aula.

- RECURSOS

Ninguno

- REGLAS

Nadie puede quedarse callado en su turno sino obtendrá una penitencia. Si el concursante se equivoca tendrá otra oportunidad para hacerlo

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Quinto

- MATERIA

Ciencias Naturales

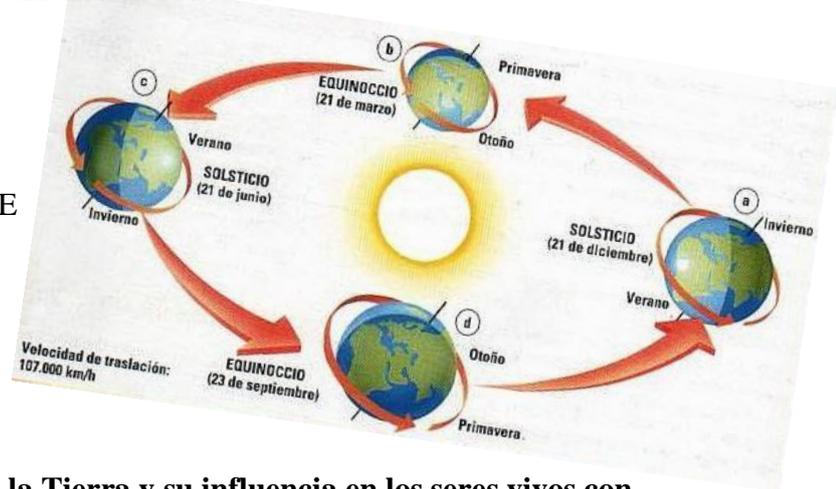
- NOMBRE DEL BLOQUE

La Tierra un planeta con vida

- ACTIVIDAD LÚDICA

La Tierra nuestro planeta.

- OBJETIVOS



Interpretar los movimientos de la Tierra y su influencia en los seres vivos con observaciones directas y la observación de resultados meteorológicos.

- DESARROLLO

Se colocan los estudiantes formando un círculo y se los divide en 4 partes, a cada parte de estudiantes les damos el nombre de: invierno, primavera, verano y otoño.

Para empezar el juego una persona debe estar parada y las demás sentadas formando el círculo mientras camina alrededor de todos menciona: “La Tierra nuestro planeta” y por donde pasa la persona los que están sentados tienen que mencionar el nombre de la parte que les tocó ejemplo: “invierno” y así hasta que el participante decida tocar la cabeza de alguno de los compañeros; los dos deben salir corriendo por un lado y el otro del círculo continuamente mientras realizan los giros de rotación y traslación con sus cuerpos hasta regresar al espacio que se quedó sin nadie. Cuando pasen los compañeros realizando los movimientos de rotación y traslación los que están sentados deben estar atentos cuando pasen sus compañeros y mencionar el nombre que les tocó, ejemplo “verano”. Uno debe quedar parado y continuara con el juego hasta hacer participar a todo.

Se debe colocar una pelota en el centro que indicara que es el Sol, las cabezas de los que corren los planetas y los que se encuentran sentados las estaciones del año.

- RECURSOS

Una pelota

Folleto Curricular Lúdico

SEXTO AÑO

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Sexto

- MATERIA

Lengua y Literatura

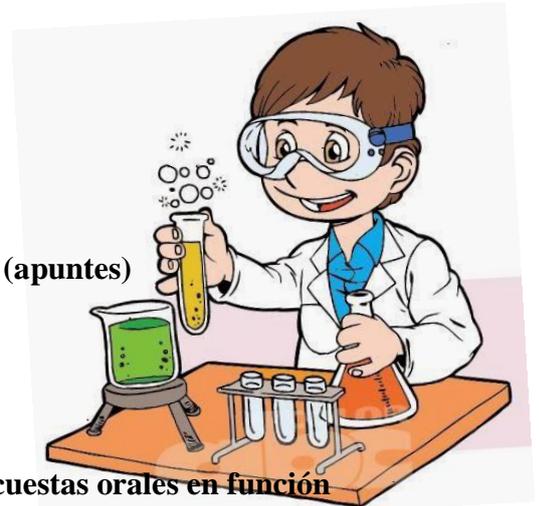
- NOMBRE DEL BLOQUE

Descripción científica/Notas de enciclopedia/Notas (apuntes)

- ACTIVIDAD LÚDICA

Parame la mano

- OBJETIVOS



Escuchar y observar descripciones científicas y encuestas orales en función de jerarquizar información relevante, comprender el significado global de los mensajes y analizar el uso del lenguaje.

- DESARROLLO

El profesor elaborara una tabla que se divide en dos partes la una contiene las palabras y la otra los significados.

Para empezar el juego se seleccionan con anterioridad palabras que contenga en conocimiento a adquirirse en el bloque, de ahí se hará una lista. Cuando se mencione la primera palabra todos la buscaran en el diccionario y escribirá el significado en la tabla que tiene y al terminar dirá: parame la mano 1...parame la mano 2... y sucesivamente hasta el 10.

Quienes consigan anotar los más significados será el ganador.

Se dará a conocer los significados que debieron anotar.

- RECURSOS

Hoja de cuaderno, lápiz y diccionario

- REGLAS

El conteo lo hará con calma

Si se repiten los nombres no hay problema

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Sexto

- MATERIA

Matemática

- NOMBRE DEL BLOQUE

Números enteros positivos

- ACTIVIDAD LÚDICA

Ponle el número al plano cartesiano

- OBJETIVOS

Ubicar enteros positivos en el plano cartesiano.

- DESARROLLO

Para empezar el juego se dibujara en la pizarra a la altura de los niños el plano cartesiano. Se procede a escoger a un niño y se le vendara los ojos y se le entregara un número en fómix ejemplo "3". Lo que tiene que hacer es escuchar a sus compañeros quienes le hablaran al mismo tiempo para que coloque el número en el lugar que corresponde, así, le pueden dar indicaciones como: arriba, abajo, derecha, izquierda o ahí.

Cuando lo logre participara otro hasta conseguir completar el plano cartesiano.

- RECURSOS

Pizarra

Marcadores

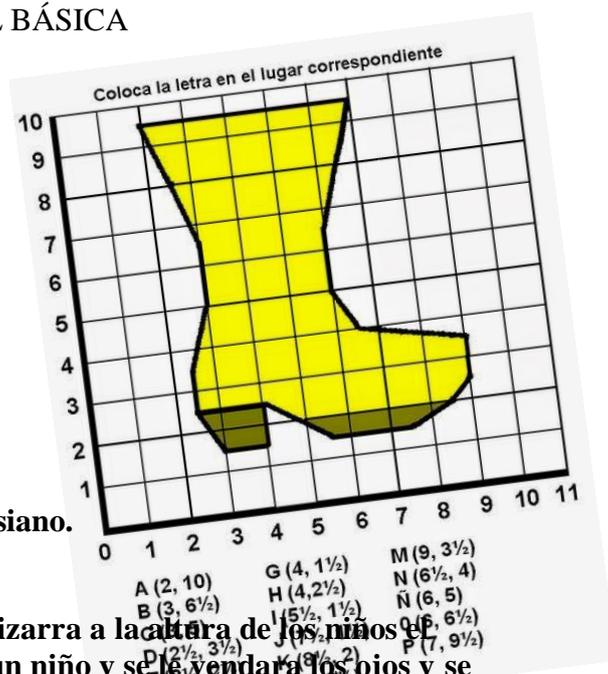
Números en fómix

Pañuelo

- REGLAS

Solo los tres primeros lugares en llegar al punto ganaran.

Se harán varias repeticiones hasta que todos alcancen a comprender el juego.



- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Sexto

- MATERIA

Estudios Sociales

- NOMBRE DEL BLOQUE

Época aborígen

- ACTIVIDAD LÚDICA

Dramatizando

- OBJETIVO



Analizar los descubrimientos realizados sobre el origen de los primeros pobladores de América y de lo que hoy es nuestro país mediante la observación de mapas y la consideración de las distancias y esfuerzos humanos consignados en relatos históricos.

- DESARROLLO

Para empezar la dramatización se verá brevemente relatos históricos y mapas sobre lo que van a dramatizar en este caso “La época aborígen”. Se dividirá en grupos y darán las partes de la historia que deben dramatizar y utilizando su imaginación buscaran los atuendos necesarios para su actuación.

Lo pueden repasar en el aula y la presentación pueden hacerla con el resto de la institución con el objetivo de interiorizar las destrezas del bloque y dar a conocer sobre “La época aborígen” a sus compañeros.

- RECURSOS

Relatos históricos

Mapas

Vestimentas

- REGLAS

Todos deben trabajar en equipo y ensayar su dramatización.

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Sexto

- MATERIA

Ciencias Naturales

- NOMBRE DEL BLOQUE

La Tierra un planeta con vida

- ACTIVIDAD LÚDICA

Armando el rompecabezas

- OBJETIVO

Describir el origen de las masas terrestres de las regiones naturales del Ecuador con la identificación y relación de las características físicas y biológicas propias de las regiones.

- DESARROLLO

Se mandara con anterioridad a elaborar los rompecabezas de más de 24 piezas de cada una de “Las etapas del origen de las masas terrestres” para ello se deberá interiorizar con los estudiantes conocimientos previos.

Para empezar el juego se divide en grupos y se entregan los rompecabezas desarmados y todos al mismo tiempo deberán ordenar y quien lo consiga tiene que explicar qué etapa les toco y sus características para ser los ganadores y así sucesivamente hasta que todos los grupos hayan armado todas las etapas del origen de las masas terrestres.

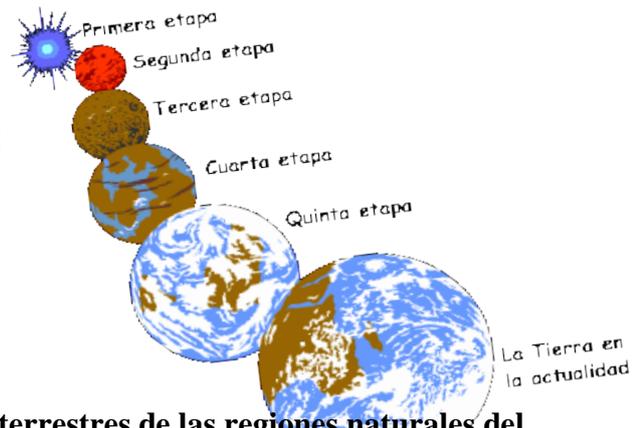
- RECURSOS

Rompecabezas

- REGLAS

Todos los integrantes del grupo deben participar.

Aun cuando no hayan sido los primeros deben concluir con el armado del rompecabezas.



Folleto Curricular Lúdico

SÉPTIMO AÑO

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Séptimo

- MATERIA

Lengua y Literatura

- NOMBRE DEL BLOQUE

Biografía y autobiografía

- ACTIVIDAD LÚDICA

Adivina el personaje

- OBJETIVO



Escuchar y observar biografías variadas en función de la comprensión e interpretación de información específica desde la valoración de otras perspectivas de vida.

- DESARROLLO

Antes de empezar el juego se deberán dar conocimientos previos sobre el tema del bloque.

Luego todos los participantes escribirán en un papel con una letra desconocida para los demás la biografía de cada uno de ellos sin colocar el nombre. A continuación se procede a entregar a todos los compañeros los escritos de las biografías mezclados y el profesor empezara leyendo el primer escrito hasta que adivinen quien puede ser. El ganador pasara sucesivamente a leer la biografía que tenga.

- RECURSOS

Hoja de papel

Lápiz o estero

- REGLAS

Leer con claridad y lo escrito en las hojas.

De no adivinar hasta terminar de leer se procederá a descubrir por adivinanza.

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Séptimo

- MATERIA

Matemática

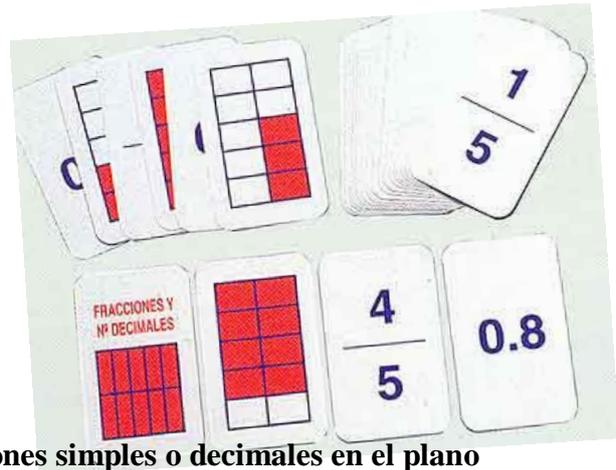
- NOMBRE DEL BLOQUE

Fraciones simples o decimales

- ACTIVIDAD LÚDICA

El plano cartesiano

- OBJETIVO



Ubicar pares ordenados con fracciones simples o decimales en el plano cartesiano.

- DESARROLLO

Para empezar el juego los estudiantes deben conocer sobre los pares ordenados con fracciones simples o decimales.

Se procede a dibujar en el piso del aula con masqui el plano cartesiano lo más grande posible y se ubicaran todos los participantes alrededor. Se colocan los nombres de los ejes tanto “x” como “y” y el profesor es el encargado de escribir o mencionar el par ordenado que desee y los estudiantes al escuchar puede hacer su apuntes o ir directo hacia el lugar donde es la respuesta quien gane ira acumulando puntos y así ser el ganador.

Si el número de estudiantes es elevado se recomienda dividirlos y si alguien aun no comprende explicarle con más detenimiento.

- RECURSOS

Masqui

- REGLAS

Solo los tres primeros lugares serán los ganadores.

Se jugara continuamente hasta que todos comprendan.

- AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

Séptimo

- MATERIA

Estudios Sociales

- NOMBRE DEL BLOQUE

El nacimiento del Ecuador

- ACTIVIDAD LÚDICA

El mimo

- OBJETIVOS



Relatar la fundación del Ecuador como país independiente en el marco de una realidad de regionalización a través del análisis de las condiciones que vivía América latina en la época.

- DESARROLLO

Una vez que los estudiantes tengan los conocimientos previos sobre el nacimiento del Ecuador se procederá a jugar.

Todos los participantes deben pintarse la cara como mimo y en orden pasaran a relatar la historia del Ecuador con mímica y mientras se expresa los compañeros que lo miran irán descifrando palabra por palabra lo que quiere decir hasta formar la frase que preparo sobre el nacimiento del Ecuador y así sucesivamente todos pasaran a indicar con mímicas la frase que prepararon para exponer a sus compañeros.

- RECURSOS

Pintura para la cara color blanco

Lápiz negro

Guantes blancos

- REGLAS

Pintarse el rostro de mimo

No hablar ni gemir ni silbar en su mímica.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR UN JUEGO

Nombre _____ del _____ Alumno: _____

Fecha: _____ Calificación: _____

	Indicadores: El alumn@	Afirmación	Negación
1	Atendió las instrucciones para la recepción de información	<i>Si</i>	<i>No</i>
2	Se presentó en el tiempo especificado para la actividad	<i>Si</i>	<i>No</i>
3	Participó en el ejercicio de manera activa	<i>Si</i>	<i>No</i>
4	Entendió el objetivo de la actividad	<i>Si</i>	<i>No</i>
5	Acertó en más de una ocasión	<i>Si</i>	<i>No</i>
6	Plantea trabajo individual, colaborativo y grupal	<i>Si</i>	<i>No</i>
7	Reflexiona los resultados y el proceso del aprendizaje	<i>Si</i>	<i>No</i>
8	Tiene actitud positiva	<i>Si</i>	<i>No</i>
9	Muestra una mejora en el transcurso del ejercicio	<i>Si</i>	<i>No</i>
10	Resolvió el problemas adecuadamente	<i>Si</i>	<i>No</i>

BIBLIOGRAFIA.

- Julia Cristina Gerlero, Facultad de Turismo, Universidad Nacional del Comahue, Buenos Aires 1400 (8300)
- Sandra Gamboa (2005) “Las actividades de recreación en la ciudad de Guayaquil”
- Antonio Hernández y Verónica Morales (2005) en su trabajo de investigación “Ocio, tiempo libre y animación sociocultural”
- (Morán, Francisco 2005)
- Actualización y Fortalecimiento curricular de Educación General Básica.
- ARMSTRONG, T. (2001) La Inteligencia Emocional
- Constitución de la República del Ecuador. Sección cuarta. Cultura y ciencias. Art.22
- Ley del Deporte, Educación Física y Recreación - Art. 11
- Skinner 1997
- Piaget 1978
- (Reyes, 2011)
- La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80 por el Dr. Raymundo Dinello.
- Seda (1973) y Céspedes (1987)
- (Vogt, 1979)
- Correa y Zamora, (1995) p.27.
- (Wikilibros, 2013)
- (Pedagogia.es, 2010)

PÁGINAS WEB

Leer más: [http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-](http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml#ixzz3vjIxiW9z)

[ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-](http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml#ixzz3vjIxiW9z)

[educacion-inicial.shtml#ixzz3vjIxiW9z](http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml#ixzz3vjIxiW9z)

<http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico>

<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>

<http://es.slideshare.net/ELF2011/clasificacin-de-los-juegos>

<http://www.mibienestar.es/ocio/6-general/63-los-ninos-y-el-beneficio-del-juego.html>

<http://www.monografias.com/trabajos11/usal/usal.shtml>

<http://www.ice.deusto.es/RINACE/reice/vol1n2/Edel.pdf>

<http://www.terras.edu.ar/jornadas/8/biblio/8ANDER-EGG-Ezequiel-cap5-Que-como-y-cuando-hay-que-evaluar.pdf>

Imágenes del Folleto Curricular Lúdico

https://www.google.com.ec/search?q=planificacion+educativa&biw=1024&bih=475&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIvNTfuv-AxwIVghweCh3ADgPP&dpr=1#tbn=isch&q=ni%C3%B1os+jugando&imgrc=t1VIK-nXIyI0iM%3A

https://www.google.com.ec/search?q=planificacion+educativa&biw=1024&bih=475&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIvNTfuv-AxwIVghweCh3ADgPP&dpr=1#tbn=isch&q=guia+turistica+en+dibujos&imgrc=DteZbWxDyWax-M%3A

https://www.google.com.ec/search?q=planificacion+educativa&biw=1024&bih=475&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIvNTfuv-AxwIVghweCh3ADgPP&dpr=1#tbn=isch&q=sistema+solar+en+dibujos&imgrc=3L3nUIaBI5Of_M%3A

https://www.google.com.ec/search?q=planificacion+educativa&biw=1024&bih=475&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIvNTfuv-AxwIVghweCh3ADgPP&dpr=1#tbn=isch&q=medio+ambiente++en+dibujos&imgrc=8Vd_1inV2Rd_AM%3A

https://www.google.com.ec/search?q=planificacion+educativa&biw=1024&bih=475&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIvNTfuv-AxwIVghweCh3ADgPP&dpr=1#tbn=isch&q>manual+de+instrucciones++en+dibujos&imgrc=_Tx9chYU6RF-SM%3A

https://www.google.com.ec/search?q=planificacion+educativa&biw=1024&bih=475&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIvNTfuv-AxwIVghweCh3ADgPP&dpr=1#tbn=isch&q=patrones+numericos++en+dibujos&imgrc=G3KYmTItDAO8xM%3A

https://www.google.com.ec/search?q=planificacion+educativa&biw=1024&bih=475&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIvNTfuv-AxwIVghweCh3ADgPP&dpr=1#tbn=isch&q=planeta+tierra+con+ni%C3%B1os++en+dibujos&imgrc=fk9-FzJmk3CgTM%3A

https://www.google.com.ec/search?q=planificacion+educativa&biw=1024&bih=475&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIvNTfuv-AxwIVghweCh3ADgPP&dpr=1#tbn=isch&q=placas+tectonicas+en+dibujos&imgrc=g3cumUySTuKunM%3A

https://www.google.com.ec/search?q=planificacion+educativa&biw=1024&bih=475&source=lnms&tbn=isch&sa=X&sqi=2&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIvNTfuv-AxwIVghweCh3ADgPP&dpr=1#tbn=isch&q=patrones+numericos++en+dibujos&imgrc=PWqEV-c0-FaDM%3A



ANEXOS

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



ENCUESTA PARA ESTUDIANTES: Escriba una "X" en la respuesta que usted considere.

1. ¿Cree usted que puede entretenerse y a la vez aprender?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

2. ¿Considera que desarrolla habilidades mientras juega?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

3. ¿Piensa que adquiere conocimientos al realizar actividades recreativas?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

4. ¿Le gustaría adquirir conocimientos realizando actividades recreativas?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

5. ¿Alguna vez siente que aprendió mientras jugaba?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

6. ¿Cree que mejoraría su rendimiento académico si aprendiera mediante actividades recreativas?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

7. ¿Piensa que mediante actividades lúdicas (juegos) aprendería rápido?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

8. ¿Ha aplicado su profesor técnicas de aprendizaje activo (juegos, dinámicas) para impartir sus clases?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

9. ¿Considera que con juegos desarrollaría mejor sus destrezas y capacidades?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

10. ¿Cree que han desarrollado toda su capacidad?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--



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



ENCUESTA PARA DOCENTES: Escriba una “X” en la respuesta que usted considere.

1. ¿Cree usted que puede entretener y a la vez impartir una clase?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

2. ¿Considera que desarrolla habilidades mientras juega con sus estudiantes?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

3. ¿Piensa que desarrolla conocimientos al realizar actividades recreativas?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

4. ¿Le gustaría impartir conocimientos realizando actividades recreativas?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

5. ¿Alguna vez siente que enseñó mientras jugaban?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

6. ¿Cree que mejoraría el rendimiento académico si desarrollara actividades recreativas?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

7. ¿Piensa que mediante actividades lúdicas (juegos) aprenderían rápido?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

8. ¿Ha aplicado como profesor técnicas de aprendizaje activo (juegos, dinámicas) para enseñar?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

9. ¿Considera que con juegos desarrollaría sus destrezas y capacidades mejor?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

10. ¿Cree que ha desarrollado toda su capacidad?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

Ambato, 28 de Abril del 2015

Directora

Lic. Mercedes Chinachi

De mi consideración

Reciba un cordial saludo y a la vez deseándole éxitos en su labor como directora de la Unidad Educativa La Gran Muralla.

El motivo de la presente es para solicitarle de la manera más atenta me permita realizar el proyecto de tesis en la institución que se encuentra a su cargo, siendo el tema del mismo "Las actividades lúdicas en el aprovechamiento académico de los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa La Gran Muralla del cantón Ambato, provincia de Tungurahua - Ecuador"

Por la favorable atención anticipo mis agradecimientos.



Atentamente.

Alejandro Oiivo

1804632246



Proyecto
Murillo
28-04-2015



UNIDAD EDUCATIVA "LA GRAN MURALLA"

TECHO PROPIO - PISHILATA - AMBATO

Acuerdo Ministerial N° 495 del 17 de Diciembre de 2008

Av. Franz Potler Schubert y Amadeus Mozart 18H00146@gmail.com Teléfonos: (03)-2867604

Ambato, 28 de Abril del 2015

AUTORIZACIÓN

Yo Mercedes Chinachi Carrasco con cédula de ciudadanía 1802911576 Directora de la Unidad Educativa "La Gran Muralla" ubicada en la Cooperativa de Vivienda Techo Propio, Parroquia Pishilata, Cantón Ambato, **AUTORIZO** al señor **Ólivo Lascano Alejandro Washington** con cédula de ciudadanía 1804632246, realizar las encuestas en el cuarto, quinto, sexto y séptimo de Educación Básica para su proyecto de investigación previo a la obtención de su título como Licenciado en Ciencias de la Educación.

Atentamente

Lic. Mercedes Chinachi
DIRECTORA





UNIDAD EDUCATIVA "LA GRAN MURALLA"
TECHO PROPIO - PISHILATA - AMBATO

Acuerdo Ministerial N° 495 del 17 de Diciembre de 2008

Av. Franz Petter Shubert y Amadcus Mozart oscuclagranmuralla@hotmail.com Telfónos: (03)-2867604

Ambato, 17 de Febrero del 2016

CERTIFICADO

Yo Mercedes Chinachi Carrasco con cédula de ciudadanía 1802911576 Directora de la Unidad Educativa "La Gran Muralla" ubicada en la Cooperativa de Vivienda Techo Propio, Parroquia Pishilata, Cantón Ambato, **CERTIFICO** que el señor **Olivo Lascano Alejandro Washington** con cédula de ciudadanía 1804632246, realizó las encuestas en el cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación Básica para realizar su trabajo de investigación con el tema: "Las actividades lúdicas en el aprovechamiento académico de los niños y niñas del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de Educación General Básica de nuestra institución.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad y faculto al interesado para que dé a la presente el uso que creyere conveniente.

Atentamente


.....
Lic. Mercedes Chinachi
DIRECTORA

