



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

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

Mención: Educación Básica

TEMA:

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE
LA UNIDAD EDUCATIVA TOTORAS DE LA PROVINCIA DE
TUNGURAHUA.”**

AUTORA: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth.

TUTOR: Dr. Mg. Mera Constante Medardo Alfonso.

Ambato – Ecuador

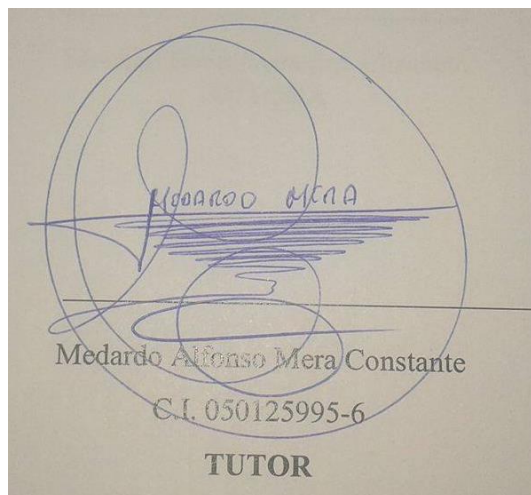
2016

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo Mg. Medardo Alfonso Mera Constante con C.I. 050125995-6, en mí calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOTORAS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.” desarrollado por la estudiante: Katherine Elizabeth Sánchez Tiván, Considerando que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



Medardo Alfonso Mera Constante
C.I. 050125995-6
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACION

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor



Sánchez Tiván Katherine Elizabeth
AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOTORAS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”**, Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Sánchez Tiván Katherine Elizabeth
AUTORA

**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 Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOTORAS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”**.Presentada por Katherine Elizabeth Sánchez Tiván, estudiante de la Carrera de Educación Básica promoción Abril-Septiembre 2015, se APRUEBA en razón de que se cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

LA COMISIÓN

 Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán MIEMBRO DEL TRIBUNAL	 Dr. Mg. Angel Quinspanta MIEMBRO
---	---

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida, y la fortaleza necesaria para salir adelante ante los obstáculos presentes en mí caminar, además de las bendiciones derramadas para cumplir esta meta tan anhelada. A mis padres, mi abuelito, a quienes admiro mucho y están presentes en mi vida en los buenos y malos momentos, además de formarme como una mujer de valores tales como la honestidad, el respeto y la responsabilidad, me guían con su ejemplo de lucha y perseverancia, despertando en mí el deseo de no rendirme y alcanzar lo que me proponga. A mis hermanos Jairo, Guadalupe y Silvana, por apoyarme siempre, y en especial a mi hija María José que es el pilar fundamental de mi vida. Esta meta lograda es por ustedes mi familia que los amo mucho.

Katherine Sánchez

AGRADECIMIENTO

Le agradezco a Dios por permitirme realizar mis sueños y la oportunidad de llegar a cumplir una etapa más en mi vida y llenarme cada día de sus infinitas bendiciones, a mi hija, mis padres y mi abuelito que siempre están a mi lado y que me brindaron su apoyo. A mis amigas y en especial a Tatiana Ortiz por la buena relación mantenida durante este tiempo. Un profundo agradecimiento a mi Tutor: Mg. Medardo Mera por la paciencia al revisar constantemente el trabajo de investigación. A la Universidad Técnica de Ambato especialmente a los docentes de la carrera de Educación Básica por su entrega para impartir sus conocimientos y valores en el trayecto de mi preparación universitaria.

Katherine Sánchez

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACION	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
RESUMEN EJECUTIVO	xvii
EXECUTIVE SUMMARY.....	xviii
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema:.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
Árbol de problemas	6
1.2.2 Análisis crítico	7
1.2.3 Prognosis.....	8
1.2.4 Formulación del problema	8
1.2.5 Preguntas directrices	8

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.....	9
1.3 Justificación.....	9
1.4 Objetivos	11
1.4.1 General	11
1.4.2 Específico.....	11

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos	12
2.2 Fundamentacion filosofica	14
2.2.1 Fundamentación epistemológica.....	14
2.2.2 Fundamentación axiológica	14
2.2.3 Fundamentación sociológica.....	15
2.3 Fundamentacion legal	16
2.4 Categorías fundamentales	18
Constelación de Ideas: Variable Independiente	19
Constelación de Ideas: Variable Dependiente.....	20
2.4.1. Fundamentación teórica variable independiente.....	21
Actividades lúdicas	21
Concepto	21
Importancia de las actividades lúdicas.....	21
Características	22
Beneficios.....	22
Juego	23
Importancia del juego.....	23

El juego desarrolla diferentes capacidades en el niño.....	24
Tipos juegos	24
Juego competitivo	25
Juego cooperativo.....	25
Clasificación de los juegos.....	25
Aspectos del juego	25
Aspectos metodológicos.....	26
Esquema corporal.....	27
Concepto	27
Objetivos del esquema corporal	27
Elementos que conforman el esquema corporal.....	28
Didáctica	28
Los objetos de estudio de la Didáctica son:	29
Elementos de la didáctica.....	30
2.4.2. Fundamentación teórica de la variable dependiente	31
Pedagogía	31
Características de los modelos pedagógicos	32
Clasificación de los modelos pedagógicos.....	32
Modelo tradicional	32
Modelo conductista	33
Modelo naturalista.....	33
Modelo progresista o cognitivo.....	33
Socio-crítico (contextual).....	33
Procesos cognitivos.....	34
Importancia	34

Tipos.....	35
Percepción.....	35
Memoria.....	35
Pensamiento.....	36
Lenguaje.....	36
Aprendizaje.....	36
Inteligencia.....	36
Procesos de aprendizaje.....	37
Importancia.....	38
Características.....	38
Tipos.....	39
Etapas del proceso.....	40
Procesos.....	41
Operaciones mentales que se realizan en los procesos de aprendizaje.....	43
Tipología de las actividades de aprendizaje.....	43
Métodos de Enseñanza.....	44
Método deductivo.....	44
Método inductivo.....	45
Método analógico o comparativo.....	45
Método basado en la lógica de la tradición.....	45
Método basado en la psicología del alumno.....	46
Método simbólico o verbalístico.....	46
Método intuitivo.....	46
Método pasivo.....	46
Método activo.....	46

Método globalizado.....	47
Método especializado.....	47
Dogmático.....	47
Heurístico o de descubrimiento (del griego heurisko: enseñar).....	47
2.5 Hipotesis.....	48
2.6 Señalamiento de variables.....	48

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación.....	49
3.2 Modalidad básica de la investigación.....	49
3.2.1 Bibliográfica – Documental.....	49
3.2.2 De Campo.....	49
3.2.3 De intervención social.....	50
3.3 Tipos de investigación.....	50
3.3.1 Investigación Exploratoria.....	50
3.3.2 Investigación Descriptiva.....	50
3.3.3 Asociación de Variables:.....	50
3.5 Operacionalización de variables.....	52
Variable Independiente: Las actividades lúdicas.....	52
Variable Dependiente: El Proceso de Aprendizaje.....	53
3.6. Recolección de información.....	54
3.7 Plan de procesamiento y análisis.....	55

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.2 Encuesta dirigida a docentes	66
4.3 Verificación de la hipótesis	76
4.3.1 Planteamiento de la hipótesis:	76
4.3.2 Selección del nivel de significación:	76
4.3.3 Descripción de la población	76
4.3.4 Modelo estadístico	76
4.3.5 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo	77
4.3.6 Recolección de datos y cálculos de las estadísticas	77
Frecuencias observadas	77
Frecuencias esperadas	78
Calculo del chi cuadrado	78
4.3.7 Decisión final	79

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones	80
5.2 Recomendaciones.....	81

CAPÍTULO 6

LA PROPUESTA

6.1. Título	82
6.2. Datos informativos	82
6.3. Antecedentes de la propuesta	83

6.4. Justificación.....	84
6.5. Objetivos	85
6.6. Análisis de la factibilidad.....	86
6.7. Fundamentación teórica	87
6.8. Metodología del modelo operativo	90
6.9. Administración de la propuesta.....	91
6.10. Previsión de la evaluación.....	92
Bibliografía	123
Anexos	131

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1: Árbol de problemas.....	6
Grafico 2: Categorías Fundamentales	18
Grafico 3: Subcategorías de la V.I.....	19
Grafico 4: Subcategorías de la V.D	20
Grafico 5: Utilización de las dinámicas	56
Grafico 6: Actividades en clases.....	57
Grafico 7: Trabajos en clases	58
Grafico 8: Enseñanza mediante juegos	59
Grafico 9: Utiliza el patio de la escuela	60
Grafico 10: Actividades motivacionales	61
Grafico 11: Dicta la clase.....	62
Grafico 12: Repite la clase que no se entendió	63
Grafico 13: Clases de refuerzo.....	64
Grafico 14: Participa en clases.....	65
Grafico 15: Utiliza las dinámicas.....	66
Grafico 16: Autonomía en las actividades	67
Grafico 17: Trabajos creativos.....	68
Grafico 18: Enseñanza mediante juegos	69
Grafico 19: Utiliza el patio de la escuela	70
Grafico 20: Promueve actividades motivación	71
Grafico 21: Dicta la clase.....	72
Grafico 22: Repite la clase que no se entendió	73
Grafico 23: Clases de refuerzo.....	74
Grafico 24: Participa en clases.....	75
Grafico 25: Comprobación de la hipótesis.....	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Las Actividades Lúdicas	52
Tabla 2: Proceso de aprendizaje	53
Tabla 3: Recolección de la Información	54
Tabla 4: Utilización de las dinámicas	56
Tabla 5: Actividades en clases	57
Tabla 6: Trabajos en clases	58
Tabla 7: Enseñanza mediante juegos	59
Tabla 8: Utiliza el patio de la escuela	60
Tabla 9: Actividades motivacionales	61
Tabla 10: Dicta la clase	62
Tabla 11: Repite la clase que no se entendió	63
Tabla 12: Clases de refuerzo	64
Tabla 13: Participa en clases	65
Tabla 14: Utiliza las dinámicas	66
Tabla 15: Autonomía en las actividades	67
Tabla 16: Trabajos creativos	68
Tabla 17: Enseñanza mediante juegos	69
Tabla 18: Utiliza el patio de la escuela	70
Tabla 19: Promueve actividades motivación	71
Tabla 20: Dicta la clase	72
Tabla 21: Repetición de las clases no entendidas	73
Tabla 22: Clases de refuerzo	74
Tabla 23: Participa en clases	75
Tabla 24: Frecuencias observadas.....	77
Tabla 25: Frecuencias esperadas	78
Tabla 26: Calculo del chi cuadrado.....	78
Tabla 27: Costos de la propuesta	83
Tabla 28: Modelo Operativo	90
Tabla 29: Administración de la propuesta	91
Tabla 30: Previsión de la evaluación	92

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

TEMA: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOTRAS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”

AUTORA: Katherine Elizabeth Sánchez Tiván
TUTOR: Mg Medardo Alfonso Mera Constante

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación sobre las actividad lúdica y proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de educación básica de la unidad educativa totoras de la provincia de Tungurahua.”. Los datos fueron recogidos directamente en el lugar de los hechos, a través de cuestionarios a los estudiantes y docentes, para lo cual se llevaron a cabo una serie de encuestas, con la finalidad de determinar causa y solución factible en el área estudiantil. Es necesario que las actividades lúdicas se lo aplique como parte de la enseñanza, ya que así el estudiante podrá desarrollar su aprendizaje de mejor manera, en el capítulo seis se realiza la propuesta en la cual consta de actividades lúdicas, dinámicas de acción y entretenimiento, que facilitan al docente desarrollar de la mejor manera las clases. Por otra parte busca determinar como la actividad lúdica ayuda en el aprendizaje de los estudiantes tercer año de educación básica, ya que el proceso educativo es de vital importancia para que la familia pueda tomar decisiones basándose en la realidad. Por lo mismo se propone la implementación de proyectos que permitan la aplicación de actividades que generen mayor concentración, entusiasmo, interés.

PALABRAS CLAVES: Lúdica, Capacidades, Participación, Aprendizaje, Reflexión, Educación.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CAREER AND BASIC EDUCATION
TOPIC: "THE LEISURE ACTIVITIES AND THE LEARNING PROCESS
OF CHILDREN OF THIRD YEAR OF BASIC EDUCATION OF
EDUCATION UNIT TOTORAS TUNGURAHUA PROVINCE."

AUTHOR: Katherine Elizabeth Sánchez Tiván
TUTOR: Mg Medardo Alfonso Mera Constante

EXECUTIVE SUMMARY

The present research on recreational activity and learning process of the children of the third year of basic education totoras educational unit in the province of Tungurahua. ". Data were collected directly into the scene, through questionnaires to students and teachers, for which conducted a series of surveys, in order to determine cause and possible solution in the student area. It is necessary that it apply recreational activities as part of education, and so the student can develop their learning better, in chapter six the proposal which consists of dynamic recreational activities, and entertainment action is performed, facilitating teachers develop in the best way the classes. On the other hand seeks to determine how the play activity helps students learning third year of basic education, as the educational process is vital for the family to make decisions based on reality. Therefore the implementation of projects to the implementation of activities that generate higher concentration, enthusiasm, interest is proposed.

KEYWORDS: Playful, Capacities, Participation, Learning, Reflection, Education.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo del presente trabajo investigativo es de gran relevancia porque la calidad educativa empieza cuando se genera tanto en docentes como en estudiantes un pensamiento crítico donde el estudiante se convierte en emprendedor, capaz de asumir los retos, enfrentar y resolver problemas de manera autónoma, creando aprendizajes significativos mediante la implementación de reformas educativas, permitiendo incrementar las actividades lúdicas como parte de la enseñanza.

El trabajo de investigación se encuentra estructurado de la siguiente forma:

CAPÍTULO 1. Inicia con el tema, planteamiento del problema donde se realiza la contextualización a nivel macro, meso y micro, ejecución del árbol de problemas, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, las preguntas directrices, delimitación de la investigación, justificación e importancia del tema dejando notar rotundamente el propósito del trabajo a través de los objetivos.

CAPÍTULO 2. Se encuentra el Marco Teórico formado por los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, la categorización de las variables, formulación de hipótesis y para concluir con el señalamiento de las variables.

CAPÍTULO 3. Hace referencia a la Metodología en el que se incluye el enfoque de la investigación, modalidades de la investigación, niveles o tipos de investigación, la población y muestra, matrices de operacionalización de las variables, plan de recolección de la información y el plan de procesamiento y análisis de la información.

CAPÍTULO 4. Corresponde al análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la aplicación y tabulación de encuestas realizadas a estudiantes, docentes y se hace énfasis en la verificación de la hipótesis.

CAPÍTULO 5. Contiene las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación.

CAPÍTULO 6. Se refleja por: Título de la propuesta, Datos informativos, antecedentes, justificación, objetivo general y objetivos específicos, factibilidad, fundamentación, metodología o modelo operativo, el desarrollo de la propuesta, administración y el previo de la evaluación.

El trabajo concluye con la bibliografía que son fuentes de consulta que contribuye al desarrollo del mismo y los anexos integrados por los instrumentos, documentos y fotografías.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 TEMA:

“Las actividades lúdicas y el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la Provincia de Tungurahua.”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 Contextualización.

En el **Ecuador** el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) cambia en su estructura con el fin de mejorar la aplicación de las políticas sociales. Con este objetivo, el presidente de la República, Rafael Correa firmó el Decreto Ejecutivo Nro. 1356, mediante el cual dispuso la reestructuración institucional. De esta forma, el Instituto de la Niñez y la Familia (INFA) y el Programa de Protección Social (PPS) se integrarán al MIES. Este nuevo enfoque institucional se centra en dos áreas: Inclusión al Ciclo de Vida y la Familia y Aseguramiento para la Movilidad Social. Dentro de ellos está la Protección Especial, enfocado en la prevención de la violación de derechos de los niños, niñas y adolescentes, que desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo. (Ministerio de Inclusion y Economía Social, s.f.)

Es de mucha importancia conocer los deberes y derechos de los niños, niñas y adolescentes uno de ellos está enfocado en la recreación y la distracción, en donde él pueda desarrollar sus habilidades, el juego durante la niñez y hasta en la adolescencia es una importante herramienta de la cual los docentes deben tener conocimiento para realizar una mejor labor en el aula de clase.

Se habla de los pocos recursos que se destinan a la Educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo. La Educación básica, al igual que

los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar, la poca aplicación de la actividad lúdica.

Lo lúdico a una actividad operativa que limita, por lo menos conceptualmente, una visión de la lúdica como dimensión del desarrollo humano está por desarrollarse en la práctica deportiva, pensando en enfoques alternativos que se ajusten a la realidad que viven muchos niños en nuestro País. (Adolfo, 2012)

El alumno necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera adecuada, interesante y motivadora.

En la provincia de **Tungurahua** existe el reto en la práctica pedagógica de las escuelas de formación donde se tenga una actitud lúdica por parte del docente, teniendo una interrelación con los niños, padres de familia, intereses y cotidianidad, proponiendo una aplicación real de transversalidad curricular entre la enseñanza y el componente lúdico, de forma que exista consistencia entre los desarrollos y enfoques. (Leguizamon, 2012)

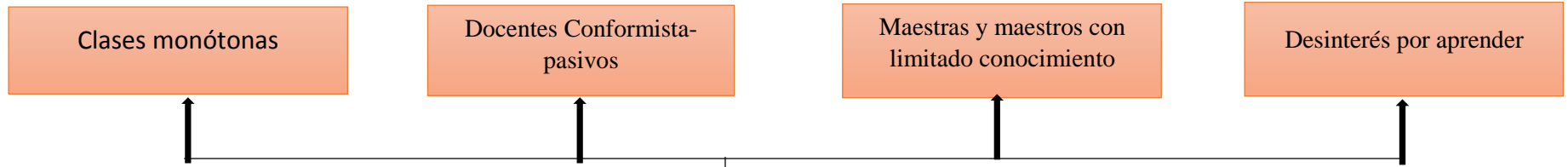
Si bien es cierto en la provincia de Tungurahua la lúdica aplicada de una mejor manera será una estrategia que puede ser aplicada en los procesos del aprendizaje ya sea de manera grupal o individual, la lúdica no discrimina y acepta al ser humano como es, además la lúdica reconoce el talento que posee cada alumno, y así se formara niños y niñas con un pensamiento crítico y sobre todo con mucha motivación para asistir a clases, las actividades lúdicas creadas en esta nueva malla curricular llamadas como “ aprendiendo en movimiento” y está constituido por medio de clubes que el docente debe desempeñar, las mismas que hacen que no se pierdan los valores de cada persona, tendiendo una educación de acuerdo con los estándares internacionales que moderniza el actual ambiente académico para lograr un aprendizaje significativo.

En la **Unidad Educativa Totoras**, ubicado en la parroquia de Totoras, los y las docentes no desarrollan actividades lúdicas con los alumnos ya que las clases se convierten en monótonas con aprendizajes tradicionales repetitivos, que hace que

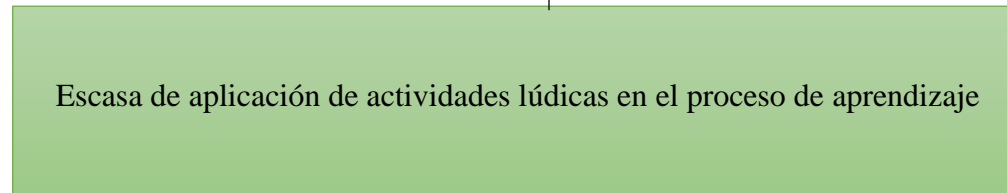
el alumno no tengan ánimos, que se sientan cansados y en ocasiones el de no ingresar a la institución y pierda el interés por estudiar generando una desmotivación y no cumple las actividades escolares, generalmente llegan atrasados o en algunas ocasiones los niños salen de su casa pero no ingresan a la Institución por quedarse en juegos fuera de la escuela, la participación del estudiante en clases no va hacer por el querer de ellos sino al contrario va hacer forzada, por tal razón el ministerio de educación y los distritos ubicados en la provincia de Tungurahua deben realizar capacitaciones permanentes a todos los docentes para comunicarles sobre los clubes que se desarrollan, en qué manera hacerlas y que planificación llevar a cabo con los niños en cada bloque curricular. El valor que tiene la lúdica es el que combina la creatividad, la participación para que exista una enseñanza teórica y práctica.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

EFFECTOS



PROBLEMA



CAUSAS

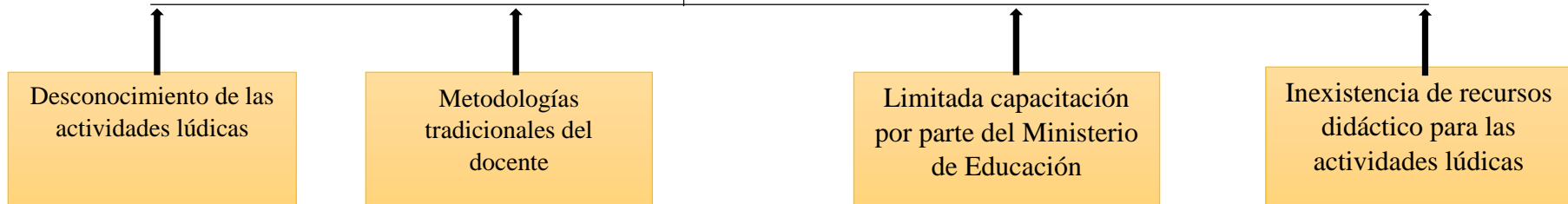


Grafico 1 :Árbol de problemas
Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

1.2.2 Análisis crítico

La mayoría de docentes de la institución desconocen las actividades lúdicas por la que existe escases en la aplicación de las actividades lúdicas en la que no incentiva un proceso de enseñanza adecuado, es por ello que los niños no tienen ánimos de aprender y en algunas ocasiones se duermen durante las clases, es por ello que se generan clases monótonas.

Las metodologías tradicionales de los docentes que no se interesan por el aprendizaje de los estudiantes o no investigan nuevas formas de enseñar y hacerse entender, por lo tanto existe escases de actividades lúdicas en el aula de clase ejecutando las actividades más simples o simplemente buscando su propio interés, que de esta manera se generaran docentes conformista o pasivos. Hay que recordar que los juegos proporcionan al docente un mejor entendimiento, en la cual puede aplicar métodos, técnicas, modos para que el estudiante capte de mejor manera y no se complique el aprendizaje que está siendo procesado.

Limitadas capacitaciones por parte del ministerio de educación sobre las actividades lúdicas es por ellos que existe escases de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas y teniendo como resultado maestros y maestras con limitados conocimientos de actividades lúdicas.

La inexistencia de recursos didáctico para las actividades lúdicas hace que exista escases de aplicación de actividades lúdicas de los niños y niñas es por ello que existe desinterés por aprender, ya que estos reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje facilitando la comprensión de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas siempre tomando en cuenta que el material didáctico debe tener elementos que faciliten un cierto aprendizaje específico, la mejor forma que tiene un docente de acceder los alumnos, es mediante la educación. Por tal motivo, es necesario que el docente cuente con todo tipo de recursos didácticos.

1.2.3 Prognosis

Al no aplicar las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje se generara niños desmotivados un desenvolvimiento deficiente y con dificultades de integrarse en el medio, se considera al juego como un instrumento que posee el niño para que pueda aprender y mediante las mismas demuestran interés en cada actividad y se podrá notar un aprendizaje significativo, se crea un ambiente propicio que proporciona los medios para el desarrollo de todas sus facultades, el juego es un medio de aprendizaje que les facilita la comprensión rápido del niño.

Si no se implementa las actividades lúdicas no se logrará mejorar la calidad de la educación, lo que causará que no se logre niveles de excelencia educativa en donde las niñas y niños sean constructores y ejecutores de sus ideas, y de sus pensamientos sobre la realidad social y de su entorno inmediato. Si no se aplican las actividades lúdicas como una forma para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas provocara un desinterés del estudiante por aprender y en algunos casos los niños no van a la escuela y prefieren quedarse en otros lugares se formara en grupos extraños como de pandillas, por donde se verán afectados los padres de familia es por esta razón que la implementación de estas actividades es la mejor manera de que los niños y niñas sean capaces de expandir sus conocimientos.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua?

1.2.5 Preguntas directrices

¿Qué actividades lúdicas aplican en el aula los docentes del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua?

¿Cuál es el nivel del proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua?

¿Existe alguna propuesta de solución para mejorar la escasa aplicación de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua?

1.2.6. Delimitación del objeto de investigación

a) Delimitación del contenido

Campo: Educación

Área: Actividades Lúdicas

Aspecto: Proceso de Aprendizaje

b) Delimitación espacial

La investigación se desarrollara en la Unidad Educativa Totoras

c) Delimitación temporal: La investigación se realizó durante el periodo marzo-agosto 2015

d) Unidades de observación

Se trabajó con Docentes y Estudiantes de la Unidad Educativa Totoras

1.3 JUSTIFICACIÓN

Este trabajo tiene gran **interés** para toda la comunidad educativa que nos va permitir conocer por qué razón los docentes no emplean las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, ya que existen actividades lúdicas

significativas que ayudan a mejorar la calidad de educación pero no son empleados o han sido descartados en el ámbito educativo.

La **importancia** de este trabajo de investigación radica en que se permite encaminar hacia la obtención de vigor en la educación además se vincula con el proceso de aprendizaje significativo y con el desarrollo de la competencia “aprender- aprender”, se determinará eficientemente si la aplicación de las actividades lúdicas por parte de los docentes de tercer año influye en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Además, está investigación muestra **originalidad** ya que se hace uso de las actividades lúdicas que ayudaran a el aprendizaje en cada uno de los estudiantes, de esta manera las clases no se tornaran monótonas, cansadas y tradicionales. Sino, más bien despertaran el interés del infante por aprender.

Es **factible** esta indagación porque los resultados tendrán relevancia ya que la investigación radica en que para ser desarrollado se cuenta con fuentes apropiadas de consulta e información, se cuenta con la decidida colaboración del personal docente, además se dispone de tiempo suficiente y se cuenta con los recursos técnicos y tecnológicos necesarios, su costo no demandará grandes inversiones económicas ni habrá un impacto ambiental negativo.

Mediante esta investigación las personas beneficiadas serán los estudiantes profesores del Tercer año de Básica de la Unidad Educativa Totoras, las autoridades del plantel. Indirectamente se beneficiarán los padres de familia y la Institución pues se elevará la calidad de la educación que se verá reflejada en la propuesta de solución que se planteará al problema proyectado.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 General

Determinar cómo influyen las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua.

1.4.2 Específico

- Diagnosticar la utilización de actividades lúdicas que los docentes aplican en el aula de clase.
- Identificar el nivel del proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Proponer alternativas de solución sobre las actividades lúdicas con el propósito de potenciar el aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Totoras”.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Habiendo realizado un recorrido por la biblioteca de la carrera de Educación Básica de la Universidad técnica de Ambato se han encontrado los siguientes trabajos de investigación que aportan al presente trabajo.

Se encuentra la investigación titulada: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DEL DOCENTE Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA ELÍAS GALARZA DEL CASERÍO EL CEDILLO, PARROQUIA PACCHA, CANTÓN CUENCA, PROVINCIA DEL AZUAY”** escrito por (Astudillo, 2012).

La autora concluye que: Para el 50% de los docentes de la institución no aplican las actividades lúdicas como parte de su proceso de enseñanza aprendizaje, por tal motivo deben utilizar material educativo que favorezca la creación de modelos mentales de los conceptos que se quiere que los estudiantes aprendan, por lo que todos los objetivos y metas deben verse fortalecidos con actividades de aprendizaje como son las actividades lúdicas.

La autora recomienda que: Motivar a los maestros y a los niños(as) que trabajen mediante actividades lúdicas para que mantengan el interés de trabajar aprovechando las situaciones vivenciales y productivas que estimulen y comprendan el mundo que les rodea.

Esta tesis es de gran importancia para la presente investigación, debido a que habla de las actividades lúdicas las mismas que son importantes que se ponga en prácticas en las aulas de clases para que los niños y niñas tengo un aprendizaje adecuado y entendible.

En una segunda investigación titulada: **“INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LOS CUARTOS Y QUINTOS GRADOS DEL CENTRO EDUCATIVO “GONZALO RÚALES BENALCAZAR” DEL CANTÓN QUITO, PARROQUIA CONOCOTO.”** escrita por (Villacis, 2013)

La autora concluye que: Se ha detectado una inadecuada aplicación de las actividades lúdicas, es decir existe pero, no está encaminada correctamente. Se ha concluido que el proceso de aprendizaje se está dando de manera errónea. Se ha determinado que no existe trabajo en equipo, entre compañeros.

La autora recomienda que: En base a las encuestas realizadas se recomienda dar a conocer sobre la utilidad de las actividades lúdicas a los docentes encaminadas al mejoramiento del aprendizaje dentro del aula.

Este aporte es de gran importancia ya que se deduce que los maestros deben estar actualizados tanto en técnicas recursos y estrategias para que puedan adquirir e impartir el conocimiento adecuado hacia sus estudiantes.

En una última investigación titulada: **LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE LAS NIÑAS DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA EXPERIMENTAL “PEDRO FERMÍN CEVALLOS”, DEL CANTÓN AMBATO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009 –2010** (Pérez, 2010)

Concluye lo siguiente: De acuerdo a los resultados obtenidos se ha podido sacar como conclusión que si prevalece la aplicación de la práctica tradicional con ciertas variaciones al cambio con respecto al uso de actividades lúdicas en las aulas de clase para que no exista solo una técnica determinada, que haga que los estudiantes se mecanicen en cierto modo y no pueden practicar un aprendizaje de acuerdo a su realidad.

Recomienda lo siguiente: Dar a conocer el Manual Didáctico sobre las Técnicas de Actividades Lúdicas, para mejorar el desempeño del estudiante, a la comunidad educativa.

Este trabajo permite que tanto docentes como estudiantes tengan una visión clara en cuanto a las técnicas activas para que se deje el tradicionalismo de lado y se hagan uso de recursos en los que el escolar pueda interactuar y aprender.

2.2 FUNDAMENTACION FILOSOFICA

Esta investigación se ha enfocado en un paradigma crítico propositivo, cuya finalidad es la importancia de introducir la Lúdica en el proceso de aprendizaje poniendo mucho interés en el educando tomando en cuenta que todas las actividades lúdicas desarrollan un buen ambiente entre los estudiantes y maestro donde se crea un aprendizaje significativo, es crítico porque cuestiona los esquemas sociales y analiza las causas y consecuencias del problema, es propositivo porque permite plantear alternativa de solución al problema.

2.2.1 Fundamentación epistemológica

La epistemología es la Rama de la filosofía que trata de los problemas filosóficos que rodean la teoría del conocimiento. Se ocupa de la definición del saber y los tipos de conocimiento posible y el grado con el que cada uno resulta cierto; así como la relación exacta entre el que conoce y el objeto conocido. (Díaz, 2007)

En la investigación se asume desde el enfoque epistemológico por cuanto el problema planteado tiene diferentes causas y diferentes manifestaciones las cuales deben ser consideradas en forma holística.

2.2.2 Fundamentación axiológica

Parte de la filosofía consagrada a la doctrina de los valores. La teoría marxista de los valores se halla radicalmente contrapuesta a la axiología burguesa (...) El marxismo enfoca la teoría de los valores reconociendo, en primer lugar, el carácter objetivo de los valores sociales, científicos, morales, estéticos. (Diccionario Filosófico Marxista, 2001)

La interacción con los demás se constituye el núcleo de desarrollo del ser humano por tal motivo que esta investigación tiene contenido axiológico porque se basó en la formación moral de cada persona como son los valores entre ellos están el respeto, la responsabilidad la honestidad y la puntualidad.

2.2.3 Fundamentación sociológica

La Sociología es la ciencia que se ocupa del estudio de la realidad social. Su unidad de análisis es la sociedad y los individuos en ellas. La Sociología observa, analiza e interpreta el conjunto de estructuras y relaciones que se halla en toda sociedad dentro de un determinado contexto histórico. (Crespo, 2012)

El niño se socializa con todo su entorno ya sea la comunidad, su escuela, recibiendo información o experiencias de acuerdo a sus necesidades, respetando cada personalidad, estos conocimientos permiten al docente aplicar su trabajo de una manera eficiente.

2.2.4 Fundamentación pedagógica

“La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto”. (Dra. Hevia, 2011)

La pedagogía es el arte de enseñar y es un factor primordial dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de la pedagogía se debe tener en cuenta varios aspectos evolutivos educativos durante el desarrollo, la etapa de crecimiento de un niño es muy importante, ya que es el momento donde se adquieren conocimientos fundamentales para el resto de vida, por lo que la labor de educadores es fundamental.

2.3 FUNDAMENTACION LEGAL

Esta investigación se sustenta en las siguientes normas legales: Constitución del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural, Código de la niñez y adolescencia.

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Constitucion de la Republica del Ecuador, 2008)

La Constitución del Ecuador garantiza la educación y el desarrollo del ser humano, con el fin de formar profesionales capaces de resolver los problemas que se les presenten. Una educación de calidad y calidez, fortaleciendo el pensamiento crítico y reflexivo.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Art. 2.- Principios.-La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo. (Ley Organica de Educación Intercultural, 2011)

Equidad e inclusión.-La equidad e inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo.

Esta ley garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos, nacionalidades indígenas y grupos con necesidades educativas especiales, su finalidad es fortalecer una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, eliminando toda forma de discriminación.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Capítulo III.- Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 37.- Derecho a la educación.-Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que (Código de la niñez y adolescencia, 2010):

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Este código esta creado con el fin de desarrollar la personalidad, las aptitudes y la calidad mental y física de los niños y adolescentes hasta su máximo potencial, desarrollar un pensamiento crítico y creativo.

2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

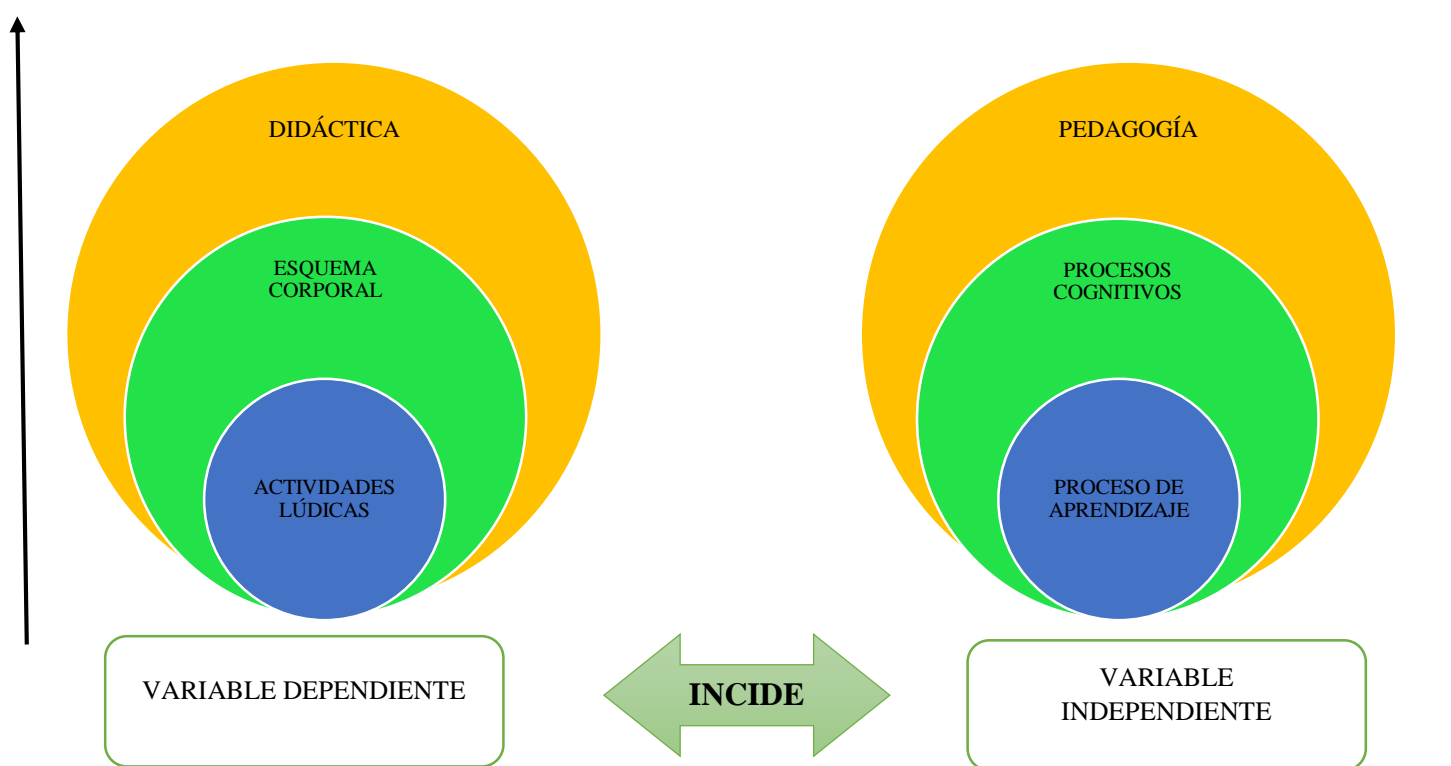


Grafico 2 : Categorías Fundamentales
Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Constelación de Ideas: Variable Independiente

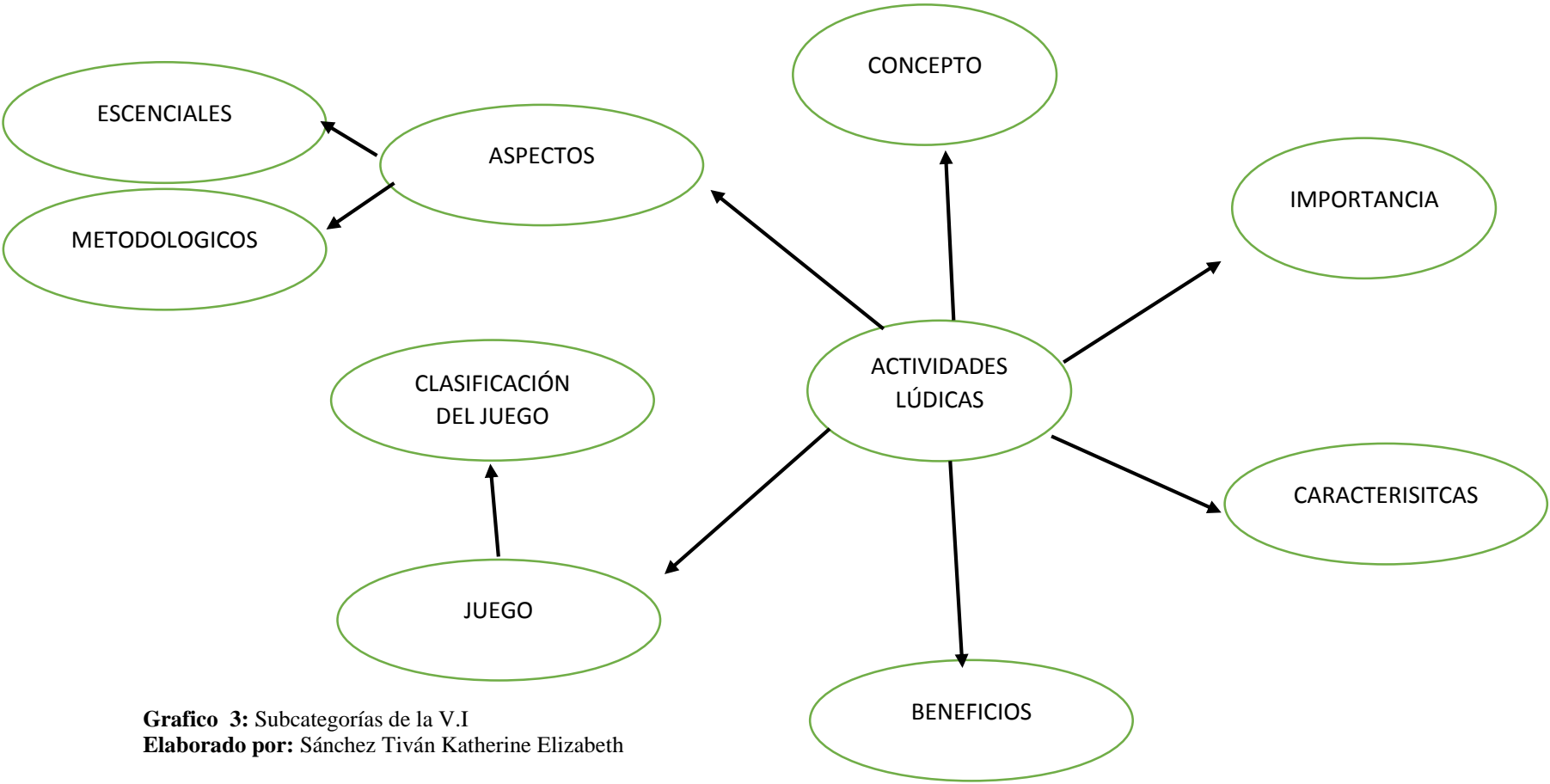


Grafico 3: Subcategorías de la V.I
Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Constelación de Ideas: Variable Dependiente

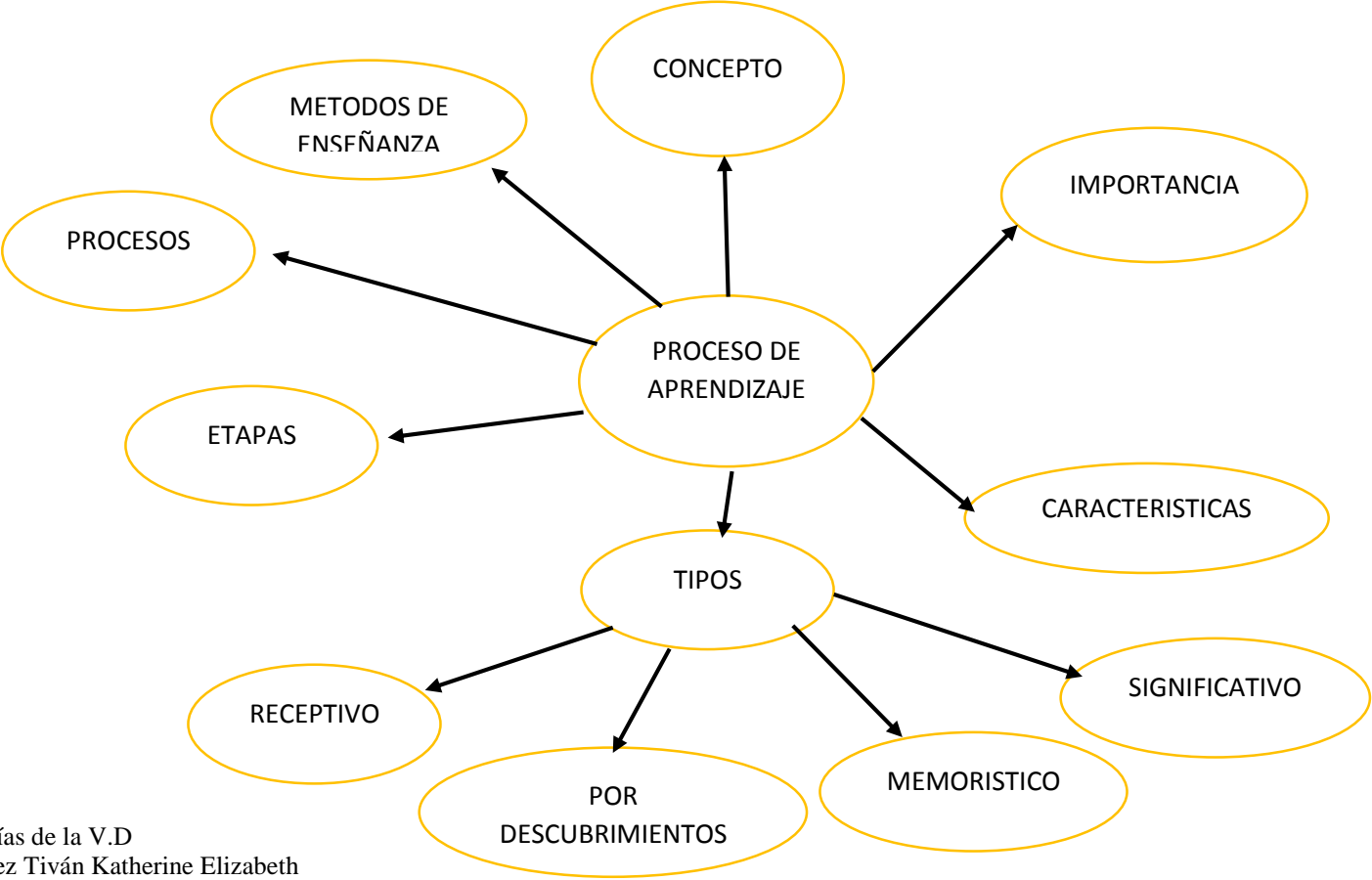


Grafico 4 :Subcategorías de la V.D
Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

2.4.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA VARIABLE INDEPENDIENTE

ACTIVIDADES LÚDICAS

Concepto

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. (Reyes P. , 2016)

Las actividades lúdicas son ejercicios que permite el desarrollo del ser humano crecer en el interior y en el exterior, aprendiendo a resolver problemas del diario vivir, analizar críticamente la realidad, aprender a aprender, aprender a ser, disfrutando el entorno que le rodea.

“Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego” (Icarito, 2010).

Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son importantes para el aprendizaje, puesto que el niño y la niña juegan y al mismo tiempo aprenden de una manera dinámica y divertida, es por ello que las actividades lúdica fomentan el desarrollo psicosocial, la personalidad y evidencia los valores de cada persona que pueden ser orientadas al adquisición de conocimientos y saberes.

Nos muestra la lúdica no como algo que tienes que ser, si no como algo que surge por si sola que es necesaria para el crecimiento como persona de cualquier ser humano y que nos lleva a la búsqueda del sentido de la vida, la fantasía la creatividad

y la libertad son esenciales para el desarrollo de la lúdica, y para poder trabajar lúdicamente con los niños tenemos que de cierta manera fantasía y vivir a su ritmo en su espacio y en su mundo para poder ser creadores y compartir con ellos. (Leguizamón, 2012)

Características

Según la autora (Parra, 2011) afirma que estas son las características del juego:

- El juego es libre
- El juego produce placer
- El juego puede diferenciarse de los comportamientos
- En el juego predominan las acciones
- El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento

El juego es libre ya que produce placer por sí mismo, independientemente de fines u objetivos externos existentes en cada persona. El juego ayuda a organizar las acciones, en el juego lo importante son los medios, no los fines, el juego es muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

Beneficios

Según (Sosa, 2010) menciona los beneficios del juego en los niños:

- Desarrolla habilidades en los niños y jóvenes.
- Logran asimilar de una manera más fácil los procedimientos de actividades propuestas por el Docente.
- Desarrolla capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.
- Poseen un gran potencial emotivo y motivacional.
- Influyen directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.
- Fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- Permiten un aprendizaje interactivo a través de los programas de multimedia.

Los beneficios que reciben los estudiantes al realizar las actividades lúdicas son que desarrollan las habilidades y capacidades mediante una participación activa,

fomenta la participación, atención y la imaginación son críticos y logran la seguridad en sí mismos, también estimula la disciplina y a la vez propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de las habilidades y ayuda al niño a actuar y expresarse en su salón de clase sin temor a algo o alguien.

Juego

“Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza” (Calvino, 2010).

El juego es una actividad que se realiza para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza, ya que por medio del juego el niño comienza a comprender como funcionan las cosas.

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". (Rubio, 2010)

Importancia del juego

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento (García A. , 2009).

Gracias al juego los niños comienzan a aprender reglas que señalan las actividades y los procesos humanos. El juego siempre será muy interesante y significativo para el niño, el juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

El juego es importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que ayuda al desarrollo integral del niño, el niño aprende de una manera diferente a lo tradicional, conoce la vida jugando. A través del juego los niños aprenden a buscar, explorar, prueban y descubren el mundo por sí mismo, siendo un elemento eficaz para la educación.

El juego desarrolla diferentes capacidades en el niño

El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades:

Físicas: para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.

Desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.

Afectivas: al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.

Creatividad e imaginación: el juego las despierta y las desarrolla.

Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero.

El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno. (Familia, 2013)

El juego desarrolla la creatividad, imaginación, competencia, habilidades del lenguaje y aptitudes para la vida, mediante el juego los niños experimentan diferentes emociones, sociales, coordinación física, madurez emocional y sobre todo la capacidad de explorar. También el juego estimula la auto confianza y por lo tanto ayudan a los niños a resolver problemas.

Tipos juegos

Según (Sánchez, 2016) los tipos de juegos son competitivos y cooperativos.

Juego competitivo

- Unos jugadores compiten contra otros con una finalidad (ganar)
- Ganador y perdedor
- Genera falta de libertad, angustia y agresividad.
- Diseñado para la eliminación.

Juego cooperativo

- Todos por un objetivo común= todos ganan
- Placer de jugar.
- Diversión sin temor a no alcanzar los objetivos.
- Favorece la participación de todos.
- Visión de compañero no de enemigo.

Existe diferentes tipos de juegos pero los más destacados son: el juego competitivo en este tipo de juego compiten con otras para que existan un ganador y el juego cooperativo es el que lo realizan por placer.

Clasificación de los juegos

Para (Balmasena, 2010) los juegos pueden ser clasificados en base a:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.
- La actividad que realiza el niño.

La clasificación de los juegos permite tener un esquema mental más amplio sobre el juego, de la misma manera nos permite la comprender la importancia del mismo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, para ello se debe seleccionar un correcto juego que al educando le ayude en el desarrollo del estudiante.

Aspectos del juego

Según (Gutierrez, 2012) manifiesta algunos aspectos esenciales a la hora de realizar una actividad lúdica son:

- Corta duración
- Reglamento simple y variable
- Tener en cuenta intereses y expectativas de los participantes
- Dificultad creciente
- Permitir participación, organización y autogestión
- Involucrar a todos los participantes
- Seguridad de los participantes
- Diferencias de los participantes

Aspectos metodológicos

Según (Gutierrez, 2012) manifiesta que para lograr el éxito con los estudiantes es importante recalcar los aspectos metodológicos:

- Seleccionar y ambientar el lugar
- Elegir adecuadamente el juego
- Dar el nombre al juego
- Explicar el juego paso a paso
- Utilizar el ejemplo
- Terminar el juego en el tiempo adecuado
- Combinar juegos físicos con juegos pasivos
- Misterio
- Actitud de quién dirige
- Realizar las mismas cosas que los participantes
- Número de participantes
- Objetivo de la sesión
- Implementos
- Tareas especiales
- Modificación de las reglas

Los aspectos que se debe tomar en cuentas son: el nombre del juego, números de participantes, explicar el juego paso a paso, duración del juego, es importante que se tome en cuenta cada aspecto para que el juego sea ejecutado correctamente con un resultado eficaz.

Esquema corporal

Concepto

Si bien es cierto el esquema corporal de cada ser humano representa la conciencia total que tenemos es decir de las partes del cuerpo humano cabeza, brazos, piernas y el uso que hacemos de nuestro cuerpo o de sus partes en el espacio ya sea en reposo, sin hacer nada al estar sentados o en movimiento realizado alguna actividad ya sea educativa o deportiva. Esta representación se construye a partir del procesamiento y el análisis de informaciones multisensoriales (Rigal, 2006).

El esquema corporal es una representación del cuerpo, una idea que se tiene sobre nuestro cuerpo y sus diferentes partes, y sobre los movimientos que se pueda o no hacer, se realiza una imagen mental sobre el cuerpo con relación al medio.

Objetivos del esquema corporal

Según (Conde, 2002) mencionan los objetivos del esquema corporal son los siguientes:

- Aprender la denominación de cada segmento o parte corporal
- Localizar los distintos segmentos corporales de uno mismo
- Localizar los distintos segmentos corporales en el compañero
- Aprender las funciones de cada parte corporal
- Aprende a observar
- Aprender a sentir mejor el cuerpo.

El esquema corporal es una forma del cuerpo, una idea que tenemos sobre nuestro cuerpo y los movimientos que podemos hacer con él; es una imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo con relación al medio, en situación estática o dinámica.

Gracias a esta representación conocemos nuestro cuerpo y somos capaces de ajustar en cada momento nuestra acción motriz a nuestros propósitos.

Esta imagen se construye muy lentamente y es consecuencia de las experiencias que realizamos con el cuerpo; se llega a poseer mediante ensayos y errores, ajustes progresivos y los nuevos elementos se van añadiendo como consecuencia de la maduración y de los aprendizajes que se van realizando.

Elementos que conforman el esquema corporal

Según (Diony, 2013) afirma que los elementos que conforman el esquema corporal son:

- Imagen corporal
- Esquema corporal
- Concepto corporal

La imagen corporal hace referencia a las sensaciones y sentimientos que se refieren al cuerpo es decir lo que siente el ser humano, la forma de la imagen corporal es influida por las experiencias de la vida y los procesos mentales.

El concepto corporal es el conocimiento real y práctico del cuerpo, es decir que el niño tenga conocimiento de que su cuerpo tiene extremidades superiores e inferiores, saber que el ser humano tiene sus respectivas partes del cuerpo.

Este esquema corporal se refiere a la adaptación automática de los huesos del cuerpo y a la tensión y relajación de los músculos que son necesarios para mantener una posición en el esquema corporal, el ser humano debe saber dónde se encuentra cada parte de nuestro cuerpo.

Didáctica

“La didáctica se define, como disciplina pedagógica, como la ciencia aplicada, que estudia e interviene en el proceso de enseñanza- aprendizaje con el fin de

conseguir la formación intelectual, física y moral del educando en el contexto curricular” (Jurado, 2011).

La didáctica es parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza, gracias a ella se puede transmitir los conocimientos de una manera más adecuada para su asimilación.

Es la teoría científica del proceso de enseñar y aprender, a partir de sus leyes y principios más generales, para lo cual tiene como categorías básicas los objetivos, el contenido, los métodos, los medios, las formas de organización y la evaluación, entre otros, que tiene en cuenta la unidad educación-formación-enseñanza-aprendizaje-desarrollo y la importancia de la comunicación en este proceso, en función de preparar al hombre para la vida, en un momento histórico social determinado. (Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, 2005)

Se podría decir que la didáctica es la ciencia que estudia el proceso educativo dentro del aula de clase como fuera de ella, es decir el proceso más sistémico, organizado y eficiente que se ejecuta sobre fundamentos teóricos.

Los cuales son ejecutados por personas profesionales especializadas, además de ser, parte importante de ese proceso de construcción de saberes, durante el cual los actores no son siempre totalmente conscientes de por qué y de cómo lo hacen, del proceso mismo por el que conocen e intentan descifrar la realidad.

Los objetos de estudio de la Didáctica son:

Según (Carvajal, 2009) los objetivos de la didáctica son los siguientes:

- Enseñanza: Se debe tener en cuenta que la enseñanza es la actividad intencional que aplica el currículum y tiene por objeto el acto didáctico es decir el de enseñar, así como también es de dirigir el proceso de enseñanza y aprendizaje, es hacer que el alumno aprenda y adquiere nuevos conocimientos.
- Aprendizaje: El aprendizaje es el proceso mediante el cual se origina o se modifica un comportamiento o se adquiere un conocimiento de una forma más o menos permanente.

- La instrucción: Se debe tomar en cuenta que la instrucción es un proceso más concreto y reducido en la que el maestro brinda las indicaciones necesarias para la adquisición de conocimientos y habilidades.
- La formación: Es el proceso de desarrollo que sigue el sujeto hasta alcanzar un estado de plenitud personal esta formación puede ser en valores y en distintos campos educativos.

La Didáctica es el conjunto de relaciones establecidas entre un estudiante con un medio y un sistema educativo con la finalidad de facilitar su aprendizaje. El docente creara problemas para que el estudiante tenga un reto y experimente de estos, puede también formar un ambiente a través de herramientas como películas, cine, videos pero siempre deberá dejar claro que consta un objetivo y enmarcarlo para que el estudiante se concentre en conseguir la información que le permitirá cumplir con este, algunas veces esos procesos de aprendizaje no culminan de manera efectiva porque el estudiante puede tener impedimentos o dificultades para aprender.

Elementos de la didáctica

Según (Garcia D. , 2010) afirma que la didáctica tiene que considerar seis elementos fundamentales que son:

- El alumno
- El profesor
- La materia
- Medio geográfico económico cultural y social

Es indispensable para que la acción didáctica se lleve a cabo en forma ajustada y eficiente, tomar en consideración el medio territorial y económico donde este proceso se desarrolla es decir donde funciona la escuela o unidad educativa, pues así podrá orientarse hacia las verdaderas exigencias económicas, culturales y sociales.

La didáctica está destinada a dirigir el aprendizaje de cada alumno, para que éste se eduque y se convierta en un buen ciudadano, la didáctica se relaciona con las acciones del maestro, porque lo ayuda en la docencia, y ayudara a ver la materia de enseñanza y al alumno.

2.4.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

Pedagogía

La pedagogía conocida como el arte de enseñar dentro o fuera de un salón de clase, esta ciencia se manifiesta dentro el campo educativo como una opción para el profesorado para saber cómo enseñar a sus estudiantes.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños. (Dr. Hevia, s/f)

La pedagogía es una ciencia que estudia los procesos educativos, es una ciencia que guía conduce a una educación de calidad y calidez, ya que intervienen varias funciones en el organismo de cada persona para llevar a cabo el proceso de aprendizaje.

La pedagogía es la disciplina que organiza el desarrollo del proceso educativo, transmitiendo experiencias, valores y utilizando los recursos que estén al alcance, para todo ese proceso se debe tomar en cuenta los aspectos culturales de la sociedad.

Características de los modelos pedagógicos

Según (Logroño, 2010) las características de los modelos pedagógicos las más relevantes son las siguientes:

- Un modelo es una herramienta conceptual para entender mejor un evento
- Es la representación del conjunto de relaciones que describen un fenómeno
- Un modelo pedagógico es la representación de las relaciones que predominan en el proceso de aprendizaje
- Es un esquema estructurado que puede coexistir con otros y que sirve para organizar la búsqueda de nuevos conocimientos en el campo de la pedagogía.

Los modelos pedagógicos son esquemas que se utilizan para comprender de mejor manera un tema, y sirve para la búsqueda de nuevos conocimientos, además es una forma de concebir la práctica del proceso de enseñanza y aprendizaje es por ello que la pedagogía es la ciencia de la educación y tiene su propio objetivo de estudio.

Clasificación de los modelos pedagógicos

Según (Posso, 2011) clasifica a los modelos pedagógicos en modelo tradicional, conductista, naturalista, progresista o cognitivo y Socio-crítico que se los describe a continuación.

Modelo tradicional

El modelo tradicional es el que tiene relación profesor-alumno; docente trasmisor y el estudiante receptor, este modelo tiene distintos representantes como son Maritain y Mounier.

Modelo conductista

En este modelo se habla de la relación profesor-alumno, docente que moldea comportamientos deseables, estudiantes pasivos más atentos a la asimilación y reproducción que a la elaboración, algunos representantes son: Williams James, Skinner, Gagné.

Modelo naturalista

En este modelo sobresale la relación docente-estudiante donde el docente es un simple auxiliar o amigo del estudiante, el cual tiene la expresión libre, original y espontánea del educando, la libertad de actuar sobre él. Al igual que los otros modelos en este hay algunos representantes como lo son: Rousseau, Rogers, Nelly, Llich, Reimer.

Modelo progresista o cognitivo

Es base este modelo en la educación de los niños ya que es parte del constructivismo de una escuela nueva así como del aprendizaje significativo.

Es claro la relación existente entre docente y estudiante es directa, el docente propone las orientaciones, tareas proyectos y desafíos, mientras que el estudiantes presenta una actitud de búsqueda de investigación y descubrimiento.

Aquí algunos representantes del modelo progresista Piaget, Bruner, Ausubel, Novack, Coll.

Socio-crítico (contextual)

El modelo socio crítico como su nombre lo indica crítica la práctica educativa tanto del docente como del estudiante dentro del aula de clase.

Existe una relación de docente y estudiantes eminentemente democrática y participativa. Sus máximos representantes son: Freire, Habermas, Carlos Llerena, Zea, Dussel.

Existen diferentes tipos de modelos en donde el modelo tradicional: es el que el docente es el transmisor y el estudiante receptor, el modelo conductista se refiere a la conducta, el naturalista es auxiliar de la expresión libre, el modelo progresista es donde el estudiante va construyendo su propio aprendizaje.

Procesos cognitivos

Cognición hace referencia a la facultad de procesar información a partir de la concepción, el conocimiento adquirido experiencia y características subjetivas que permiten valorar la información. Los procesos cognitivos pueden ser naturales o artificiales, conscientes o inconscientes, el concepto de cognición es utilizado frecuentemente para significar el acto de conocer y puede ser definido en un sentido cultural o social. (Castro, 2014)

Los procesos cognitivos, por lo tanto, son los pasos que lleva a cabo a la persona para adquirir conocimientos. En dichos procesos intervienen facultades muy diversas, como la inteligencia, atención, memoria y el lenguaje. Esto hace que los procesos cognitivos puedan analizarse desde diferentes disciplinas y ciencias.

Importancia

Es claro enfatizar que la primera infancia en los niños es importante, ya que en esa etapa, el niño empieza a experimentar cambios tanto físicos como psicológicos, es decir en su manera de pensar y resolver problemas cotidianos es decir de la vida diaria.

“Considero que al desarrollar estos procesos cognitivos que permiten al individuo una participación activa, capaces de reflexionar, criticar y participar activamente durante una clase impartida por el docente para que así lograr un

aprendizaje significativo” (Gonzalez, Desarrollo de los Procesos Cognitivos, 2011).

Es importante desde la primera infancia ya que el niño comienza a experimentar cambios en su forma de pensar, le permite la participación activa, ser más reflexivos. Los procesos cognitivos nos permiten conocer, es decir tener la idea de una cosa, llegar a entender su naturaleza, cualidades y relaciones, mediante las facultades mentales, al no utilizar estas capacidades no podrían tener contacto con el mundo exterior y por ende, no podrían conocer ni imaginar nada de su entorno.

Tipos

Es importante mencionar que los procesos cognitivos tienen algunos tipos tal como lo manifiesta (Navarro, 2008) quien afirma que los tipos de procesos cognitivos son la percepción, memoria, pensamiento, lenguaje, aprendizaje, e inteligencia.

Percepción

La percepción es un proceso constructivo mediante el cual organizamos y damos sentido a los estímulos o datos provenientes de los sentidos.

Los sentidos del ser humano fluyen continuamente, focalizándose en ciertos datos, en forma selectiva, haciendo imperceptible otros datos.

Memoria

No debemos olvidar que la memoria es la facultad de gran importancia que participa en el funcionamiento de otros procesos psicológicos, como la percepción, el pensamiento, el aprendizaje.

Proceso que consta de dos momentos distintos: almacenamiento de información y recuperación de la información. La memoria reconstruye los datos alguna vez percibidos y almacenados.

Pensamiento

Tiene la facultad de procesar información ya sean imágenes, sonidos, símbolos, ideas, emociones estableciendo relaciones entre los datos. El análisis y la síntesis, la asimilación y la acomodación, son algunas de las operaciones del pensamiento más fundamentales y corrientes.

Lenguaje

El lenguaje, como un sistema de signos vocales, es el sistema de signos más importante de la sociedad humana, puesto que permite la acumulación del significado y de la experiencia, que puede preservarse a través del tiempo y transmitirse a las generaciones futuras. El lenguaje es posible por las capacidades biológicas del ser humano.

Aprendizaje

Consiste en una modificación o cambio relativamente permanente en el repertorio de conductas de pensamientos o de las emociones, como resultado de la experiencia.

Inteligencia

Consiste en la capacidad de aprender, interpretar y aplicar, en diversos dominios de la vida, y no se reduce al pensamiento racional. Trabajar y atender el funcionamiento de los procesos es fundamental para resolver dificultades y atender a todas las variables que la realidad nos plantea cada día.

Los tipos de procesos cognitivos cada uno tiene su importancia como es el de la memoria que construye los datos almacenados, el pensamiento procesa la información para dar solución a los problemas que se presenta en la vida cotidiana, el lenguaje permite la expresión de cada ser humano, el aprendizaje es un proceso que se va aprendiendo desde que nacemos, la inteligencia capacidad de aprender día a día, ya que la cognición es el proceso de reconocimiento de los elementos de un conjunto, formando semejanzas y diferencias entre sus elementos, para así poder determinar una organización dentro de un sistema.

Procesos de aprendizaje

El aprendizaje es el proceso de adquisición cognoscitiva que explica en parte el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad, en el aprendizaje influyen condiciones internas de tipo biológico y psicológico así como de tipo exterior por ejemplo, la forma como se organiza un clase, sus contenidos, métodos, actividades, la relación con el profesor. (González, 2001)

El Proceso de Aprendizaje es el proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades a través de experiencias vividas, en donde el protagonista es el estudiante y el docente cumple con una función de facilitador del aprendizaje

Es claro mencionar que (García J. , 2006) toma como referencia diversos autores tales como Gagné (1965:5), Hilgard (1979), Pérez Gómez (1988) para explicar diferentes definiciones del proceso de aprendizaje.

De esta manera Gagné (1965) define al proceso como un “cambio en la disposición o capacidad de las personas que pueden retener y no es atribuible simplemente al proceso de crecimiento”, mientras que Hilgard (1979) define al aprendizaje como el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, y por último Pérez Gómez (1988) lo define como los procesos subjetivos de capacitación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio con el medio. (García J. , 2006)

El proceso de aprendizaje son pasos en la cual se va adquiriendo nuevos conocimientos en donde el papel importante es el estudiante y es quien recibe la información y va analizando creando su propio criterio convirtiéndose en un estudiante crítico, reflexivo capaz de resolver problemas de la vida cotidiana, y así logrando los objetivos planteados con mucho éxito.

Importancia

La importancia de la acción educativa radica en sus posibilidades de facilitar el aprendizaje significativo, requisito básico para que dicha construcción de significados del alumno tenga lugar de modo efectivo, dicha actividad mental constructiva se halla según el modelo constructivista, en la base de los procesos de desarrollo mental que trata de promover la educación escolar. En buena medida está sujeta al nivel madurativo del alumno, pero la actividad de la enseñanza puede estimular su desarrollo. Fundamentalmente se trata de una enseñanza que debe tener en cuenta el nivel de desarrollo del alumno, propiciando aprendizajes que puedan tener sentido a función de los conocimientos ya adquiridos previamente y propiciar el mismo tiempo la reestructuración de sus esquemas de conocimiento, entendidas como la representación de diferentes parcelas de la realidad o del conocimiento. (Una perspectiva desde la diversidad, 2005)

Es de mucha importancia ya que nos permite interactuar con el mundo que nos rodea, además una enseñanza debe proporcionar aprendizajes significativos en donde el alumno va adquiriendo nuevos conocimientos y pueda ser crítico ante una situación, dar su punto de vista y así resolver problemas de la vida cotidiana sin ninguna discriminación,

El aprendizaje es importante en la vida del hombre, casi toda la conducta humana es efecto de dicho proceso, se comienza aprender desde que nacemos y seguimos aprendiendo hasta la llegar a la muerte, en esta el ser humano remedia la debilidad o inferioridad en las condiciones que nace.

Características

Según (Fingermann, 2011) afirma algunas características de los procesos de aprendizaje.

- El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo.
- Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo.
- Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.
- El nuevo conocimiento será mejor aprendido si se respetan los estilos cognitivos de quien aprende.
- Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.
- El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o éste ya se ha arraigado en forma suficiente.

En el proceso de aprendizaje se necesita un docente que guie al estudiante brindándole herramientas y recursos necesarios para que capte con mucha atención las clases, y desarrolle un aprendizaje autónomo.

En el aprendizaje juega un papel fundamental que es la memoria, que descubre la posible retención y la reproducción de lo aprendido durante el proceso.

En el aprendizaje la información que se adquiere se relaciona con la que ya existe en la estructura cognitiva de carácter sustantiva, no arbitraria, ni al pie de la letra, el alumno debe tener una actitud y disposición favorable para extraer el significado del aprendizaje.

Tipos

Según (Admin, 2007) manifiesta algunos tipos de aprendizajes como son:

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

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

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

Aprendizaje significativo: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender.

Existen diferentes tipos de aprendizaje: Aprendizaje receptivo es donde el estudiante recibe todo el contenido impreso el aprendizaje memorístico no es el indicado para el estudiante ya que se trata de solo memorización de datos, el aprendizaje significativo es donde el estudiante va construyendo su propio aprendizaje.

Se imagina que el aprendizaje no sólo como un fin en sí mismo, sino como una herramienta fundamental para el desarrollo del alumno, el aprendizaje debe ser en la vida, de por vida y para la vida, el aprendizaje debe desarrollarse en escenarios reales, teniendo en cuenta situaciones reales.

Etapas del proceso

Según (Martinez E. , Uhu.es, 2005) afirma las etapas del proceso son la motivación, la atención o percepción selectiva, el repaso, la codificación, búsqueda y recuperación, transferencia, generación de respuestas y la retroalimentación.

Una clase siempre tiene etapas o procesos por las que se debería llevar a cabo y cada proceso tiene su valor importante desde la motivación hasta la retroalimentación, es por tal razón que los nuevos esquemas demandan a que los estudiantes sean expertos buscadores de información, lectores críticos que pueden determinar pertinencia, veracidad, relevancia de la información, esto excede en el mucho el esquema tradicional de enseñanza en donde el alumno es receptor de un contenido que no es el apropiado y del cual piensan que son verdades que no pueden ser criticadas.

Procesos

Según (Teladecaros, 2009) afirma que los procesos del aprendizaje se dan en algunos momentos:

Primer proceso del aprendizaje: asimilación de información

En este primer momento el tipo de aprendizaje es prevalente en el sistema educativo tradicional.

Por lo tanto el alumno realiza actividades como escuchar, leer, estudiar y realizar diferentes actividades, ya que a través de las cuales adquiere la información que es asimilada y guardada o almacenada en la memoria del ser humano para su posterior recuperación.

Segundo proceso del aprendizaje adquirir entendimiento

“El término de Entendimiento es usado para distinguir este tipo de aprendizaje del aprendizaje centrado en la información” (Teladecaros, 2009).

La información abarca hechos, términos y procesos similares, se debe recalcar que el entendimiento tiene que ver con las relaciones de aprendizaje, en este proceso se establecen relaciones con la información obtenida y guardada.

Tercer proceso del aprendizaje crear entendimiento

La aplicación de este proceso implica construcción activa de parte de los alumnos, se permite una interacción entre docente y estudiante.

Cuarto proceso del aprendizaje desarrollar la capacidad de crear entendimiento

No basta con crear entendimiento sino que esta capacidad debe desarrollarse, ya que no es suficiente tener una buena retención para seguir abriendo la capacidad de pensar.

Quinto proceso del aprendizaje desarrollar la capacidad de compartir entendimiento

En este último proceso del aprendizaje permite a los niños y niñas tengan a su disposición el entendimiento de una manera que les permite a otros estudiantes recrearlo para ellos mismos de una manera más efectiva.

El aprendizaje se origina por un proceso de asociación de un estímulo y respuesta, en donde un estímulo, inicialmente neutro, es asociado varias veces con un estímulo provocador de respuestas de manera que reemplaza en la provocación de dichas respuestas, en donde la asimilación de información es la que adquiere información y la deposita en la memoria, este tipo de aprendizaje no ayuda en el sistema de aprendizaje porque solo lo retiene por un instante presenta fugas u olvido de lo adquirido en la memoria y no desarrolla la capacidad de pensar, en el segundo proceso también presenta fugas u olvidos de la información adquirida o guardada en la memoria, el tercer proceso que es el de crear entendimiento en donde el alumno va a aprender por sí mismo va hacer construyendo su propio aprendizaje de forma pasivamente, este proceso es creativa y activa, en el cuarto y quinto proceso permite que el estudiante desarrolle el pensamiento sistémico y mejora las capacidades del pensamiento.

Operaciones mentales que se realizan en los procesos de aprendizaje.

Según (Alonso 2000) afirma que “durante los procesos de aprendizaje los alumnos en sus actividades realizan operaciones cognitivas que contribuyen a lograr el desarrollo de sus estructuras mentales y de sus esquemas de conocimientos entre ellas se destacan las siguientes”:

Operaciones mentales receptoras:

En estas operaciones el estudiante puede percibir, observar, leer, e identificar ya algunos textos para su aprendizaje

Operaciones mentales retentivas:

Permite que el estudiante pueda memorizar, recordar es decir que ya memorice cosas, palabras e incluso oraciones, las cuales les sirve para luego en algún momento poder recordar la información.

Tipología de las actividades de aprendizaje

Según (Pere Marqués, 1999) las tipologías de las actividades del aprendizaje pueden ser actividades memorísticas o reproductivas y actividades comprensivas, ya que estas facilitan tanto al docente como al estudiante la retención de la información y la construcción misma del conocimiento.

Actividades memorísticas, reproductivas: estas actividades pretenden activar en el estudiante la memorización y el recuerdo de una información determinada o establecida en la estructura mental.

Actividades comprensivas: Las actividades comprensivas son aquellas que procuran la formación del significado de la información con la que se trabaja.

Dentro del proceso de aprendizaje están las operaciones mentales en donde los estudiantes realizan varias actividades cognitivas que contribuyen al desarrollo de sus estructuras mentales y estas se relacionan entre sí.

Los procesos de aprendizaje consisten en el cambio de una capacidad o disposición humana por tal razón en la tipología de actividades se habla de memorísticas y comprensivas, las memorísticas como su nombre lo indica memoriza la información para luego ser utilizada en un determinado tiempo, las comprensivas analiza y comprende la construcción de la información recibida logrando un aprendizaje significativo.

Métodos de Enseñanza

Según (Martínez S. S., 2012) afirma que los métodos de enseñanza son método deductivo, inductivo, analógico o comparativo, basado en la lógica de la tradición o de la disciplina científica, basado en la psicología del alumno, simbólico o verbalístico, intuitivo, pasivo, activo, globalizado, especializado, dogmático y heurístico o de descubrimiento.

Método deductivo

Este método hace énfasis en el asunto estudiado cuando procede de lo general a lo particular. Es importante recalcar que el docente presenta conceptos, principios o definiciones o afirmaciones de las que el estudiante debe ir extrayendo conclusiones, recomendaciones y consecuencias y a su vez se examinan casos particulares sobre la base de las afirmaciones generales presentadas. (Martínez S. S., 2012).

El método deductivo es muy válido cuando los conceptos, definiciones, fórmulas o leyes y principios ya están muy asimilados por el alumno, pues a partir de ellos se generan las deducciones.

Método inductivo

Es claro enfatizar que el método deductivo está presente cuando el asunto estudiado esta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige. Este método es activo por excelencia ya que ha dado lugar a la mayoría de descubrimientos científicos hasta la actualidad. (Martinez S. S., 2012).

Este método se basa en la experiencia, en la participación de los estudiantes ya que posibilita en gran medida la generalización y un razonamiento globalizado es decir un conocimiento más generalizado.

Método analógico o comparativo

Este método es empleado cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones entre dos o más textos o ideas que llevan a una solución por semejanza hemos procedido por analogía. Se debe tener en cuenta que el pensamiento va de lo particular a lo particular. Es importante la manera de razonar o interpretar de los niños y las niñas sin olvidar su importancia en todas las edades (Martinez S. S., 2012).

Método basado en la lógica de la tradición

Este método hace énfasis en los hechos o los antecedentes de manera ordenada, el cual sigue una secuencia la cual va desde lo más complejo hacia lo simple o sencillo.

Cuando los datos o los hechos se presentan en orden de antecedente y consecuente, obedeciendo a una estructuración de hechos que va desde lo menos a lo más complejo o desde el origen hasta la actualidad o siguiendo simplemente la costumbre de la ciencia o asignatura. Estructura los elementos según la forma de razonar del adulto. (Martinez & Sánchez, 2012)

Sigue un orden de la estructura cognitiva, donde los conocimientos son desde los más abstractos o complejos hasta llegar a los más sencillos.

Método basado en la psicología del alumno

Se debe mencionar que este método pone énfasis cuando el orden que sigue corresponde más bien a los intereses y experiencias del alumno. Se rige a la motivación del momento y va de lo conocido por el alumno a lo desconocido por él. Es el método que propician los movimientos de renovación, que intentan más la intuición que la memorización (Martinez & Sánchez, 2012)

Método simbólico o verbalístico

Este método empieza cuando el lenguaje oral o escrito es casi el único medio de realización de la clase, para la mayor parte de los docentes este el método más usado en el aula de clase, lo que permite criticar cuando se usa como único método, ya que desatiende los intereses del alumno, este método dificulta la motivación y olvida otras formas diferentes de presentación de los contenidos y pensamiento de los estudiantes (Martinez & Sánchez, 2012).

Método intuitivo

Según (Martinez & Sánchez, 2012) afirma que “cuando se intenta acercarse a la realidad inmediata de los estudiantes, el principio de intuición es su fundamento y no rechaza ninguna forma o actividad que predomine la experiencia real de los estudiantes”.

Método pasivo

El método pasivo es más utilizado cuando se acentúa la actividad del docente porque al ser pasivo no permite la actuación o intervención de los estudiantes, el cual es empleado en exposiciones, dictados y lecturas realizadas por el maestro.

Método activo

Se llama método activo porque se genera en el estudiante la participación y por ende la motivación de los niños y las niñas dentro del aula de clase. Las técnicas de aprendizaje son muy importantes para el docente ya que el docente es el orientador del aprendizaje y esto permite la interacción entre docente y estudiantes. (Martinez S. S., 2012).

Método globalizado

El método globalizado empieza cuando a partir de un centro de intereses de las partes interesadas, permite que las clases que se desarrollan abarcando un grupo de temas de acuerdo con las necesidades de los estudiantes. Lo más importante no son las asignaturas sino el temática y la manera como el docente trata y los alumnos lo interpretan. Cuando son varios los profesores que brindan la asignatura este método se denomina Interdisciplinar ya que el docente trabaja con varios docentes a la vez.

Método especializado

Se conoce como método especializado porque permite que los maestros puedan interactuar con áreas, temas o asignaturas se tratan independientemente en el salón de clase con sus estudiantes.

Dogmático

“Atribuye a los estudiantes sin discusión lo que el docente enseña, en la suposición que eso sea la verdad, es aprender antes que comprender” (Martinez & Sánchez, 2012).

Lo dogmático es algo indiscutible, fidedigno, innegable, es decir que no permite ningún tipo de cuestionamiento, es decir es todo lo perteneciente o relativo a los dogmas.

Heurístico o de descubrimiento (del griego heurisko: enseñar)

“Antes comprender que fijar de memoria, antes descubrir que aceptar como verdad. El profesor presenta los elementos del aprendizaje para que el alumno descubra” (Martinez & Sánchez, 2012).

Los métodos de enseñanza son componentes didácticos de los procesos pedagógicos, además establece actividades que conjuntamente se debe desarrollar el docente y los alumnos durante el aprendizaje para lograr los objetivos planteados en la educación, ya que método es un medio para alcanzar y lograr un propósito y a su vez son medios que utiliza la didáctica para la desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje tomando en cuenta que la función del docente y los procesos de su formación y desarrollo deben considerarse en relación con los diferentes modos de concebir la práctica educativa.

2.5 HIPÓTESIS

Las actividades lúdicas influyen en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la Provincia de Tungurahua.

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Las actividades lúdicas

Variable Dependiente: Proceso de Aprendizaje

CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La Investigación se enmarca en un enfoque cuanti - cualitativo; cuantitativo porque se obtuvo datos numéricos que serán representados estadísticamente y cualitativo por cuanto estos datos numéricos serán analizados con ayuda del Marco Teórico, para de esta manera cualificar la incidencia del problema.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Para desarrollar, sustentar y profundizar el presente estudio de investigación se acudió a las siguientes fuentes de información:

3.2.1 Bibliográfica – Documental

Investigación Bibliográfica o Documental, porque se obtuvo información que contribuyó a la solución de la problemática, basado en libros, tesis de grado, artículos, fuentes electrónicas relacionados con el problema a investigar que facilitaron al desarrollo del proyecto investigativo.

3.2.2 De Campo

Investigación de Campo, por cuanto la misma se realizó en el lugar de los hechos, esto es en la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua a niños y niñas del Tercer año de Educación Básica, ya que se estableció contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos de la investigación.

3.2.3 De intervención social

La investigación es de intervención social por cuanto busca plantear una alternativa de solución al problema estudiado.

3.3 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

3.3.1 Investigación Exploratoria

Se utilizara esta investigación, con el propósito de poner en contacto al investigador y la realidad que se va a investigar, este nivel de investigación posee una metodología flexible, logrando familiarizar al investigador con el fenómeno objeto estudiado. Sondea un problema poco investigado o desconocido en un contexto particular.

3.3.2 Investigación Descriptiva

Se va a utilizar este tipo de investigación, debido a que detalla las particularidades del problema estudiado señalando sus causas y consecuencias. Este nivel de investigación requiere de conocimientos suficientes, de una medición precisa y permite comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras.

3.3.3 Asociación de Variables:

Como su nombre lo indica la investigación permitirá analizar la correlación coexistente entre variables la misma que permite expresar predicciones que posean un valor explicativo parcial; en la investigación se establece la relación entre las dos variables, esto es la variable independiente con respecto a la variable dependiente

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

La población con la que se realizara la presente investigación es con 40 niños y 3 docentes.

Por ser la población pequeña no es necesaria la aplicación de ninguna fórmula de muestreo por la que se trabajara con 43 personas.

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Las actividades lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Las actividades lúdicas son acciones que se realizan mediante juegos para comprender de una mejor manera un tema de aprendizaje y a su vez ayuda a incrementar la creatividad del estudiante.	Actividades juegos Creatividad	Dinámicas socialización Construcción (aprender jugando) Interacción	1.- ¿Con que frecuencia utiliza su profesor las dinámicas? 2.- ¿Las actividades que realiza en clases las hace solo/a? 3.- ¿Es creativo para realizar los trabajos en clases? 4.- ¿El profesor le enseña mediante juegos? 5.- ¿Su profesor utiliza el patio de la escuela para enseñarle una clase?	TECNICA Encuesta dirigida a Docentes y Estudiantes INSTRUMENTO Cuestionario estructurado

Tabla 1: Las Actividades Lúdicas

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Variable Dependiente: El Proceso de Aprendizaje

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Es el proceso mediante el cual se obtienen nuevos saberes conocimientos cognitivos, afectivos y procedimentales, habilidades a través de experiencias vividas, en donde el protagonista es el estudiante y el docente cumple con una función de facilitador del aprendizaje.	Proceso Cognitivo Afectivo procedimental	Inicial Conocimiento e información Actitudes y valores Destrezas y habilidades	6.- ¿El profesor promueve actividades motivacionales para incentivar su aprendizaje? 7.- ¿Entiende cuando su profesor le dicta la clase? 8.- ¿El profesor repite la clase que no se entendió? 9.- ¿Recibe clases de refuerzo? 10.- ¿Participa en clases cuando no entiende la clase?	TECNICA Encuesta dirigida a Docentes y Estudiantes INSTRUMENTO Cuestionario estructurado

Tabla 2: Proceso de aprendizaje

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

3.6. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

ENCUESTA: Es lo que nos permitió recolectar información más fundamentado y precisa en la Unidad Educativa Totoras, de la provincia de Tungurahua, en la que nos permitió tener una mayor claridad sobre las actividades lúdicas que son actividades que permite al alumno entender de mejor manera su aprendizaje por medio del juego.

ARGUMENTO: Es el cuestionario elaborado con preguntas de tipo personales en la que se pide al encuestado que exprese su opinión, que me permitieron recaudar información sobre las variables, las Actividades Lúdicas y el proceso de Aprendizaje.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetos de la investigación.
2. ¿Cómo?	Mediante encuestas
3. ¿Quien?	Investigador
4. ¿A quiénes?	Personal docentes y niños
5. ¿Cuando?	En el mes de Abril del 2015
6. ¿Donde?	Unidad Educativa totoras
7. ¿Cuántas veces?	Dos veces: piloto y definitivo
8. ¿Qué técnica de recolección de la información?	Encuesta
9. ¿Con que?	Preguntas estructuradas

Tabla 3: Recolección de la Información

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Para la recopilación de la información y el análisis de las mismas se realizó lo siguiente:

- ✓ Elaboración del instrumento para la encuesta.
- ✓ Aplicación y recopilación para procesar la información.
- ✓ Revisión y análisis de la aplicación.
- ✓ Si no tenemos la información necesaria nuevamente se aplicara la encuesta, cuantas veces sean necesarias.
- ✓ Luego de tener la información se codifico la encuesta.
- ✓ Para finalizar se elaborara una tabla o gráfico los cuales nos permitan ver las necesidades o problema del establecimiento.

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

1.- ¿Con que frecuencia utiliza su profesor las dinámicas?

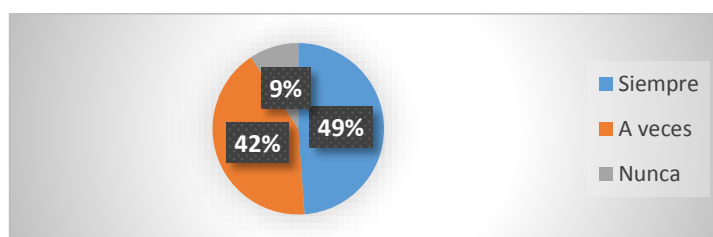
Tabla 4: Utilización de las dinámicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	21	49%
A veces	15	42%
Nunca	4	9%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 5 :Utilización de las dinámicas



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 40 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 21 estudiantes que corresponden al 49% manifiestan que su profesor siempre utiliza las dinámicas, 15 estudiantes que corresponden al 42% expresan que a veces utilizan las dinámicas, mientras que 4 estudiantes que corresponden a 9% manifiestan que nunca.

Interpretación

La información obtenida indica que los estudiantes utilizan dinámicas con frecuencia por parte del docente por lo cual el estudiante en ocasiones se ve debilitado y por ende no tiene las ganas de aprender y en ocasiones el de no asistir a clases.

2.- ¿Las actividades que realiza en clases las hace solo/a?

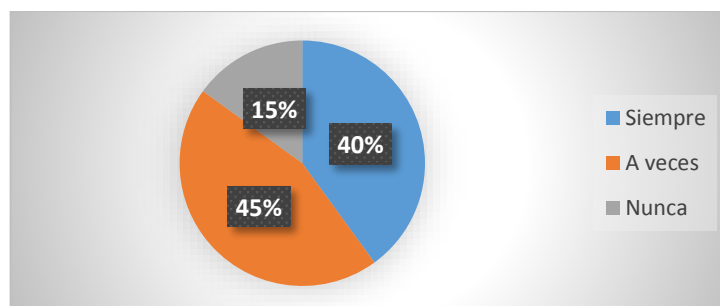
Tabla 5 : Actividades en clases

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	16	40%
A veces	18	45%
Nunca	6	15%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 6 : Actividades en clases



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 40 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 18 estudiantes que corresponden al 45% manifiesta que a veces los estudiantes realizan las actividades solos, 16 estudiantes que corresponden al 40% expresan que siempre, mientras que 6 estudiantes que corresponden a 15% manifiestan que nunca.

Interpretación

La mayor parte de los estudiantes realizan las actividades por la que el docente no realiza actividades en grupo y es por ello que los estudiantes no se relacionan con los demás compañeros.

3.- ¿Es creativo para realizar los trabajos en clases?

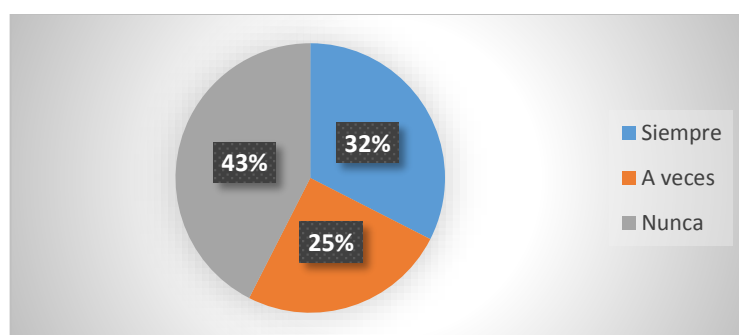
Tabla 6 :Trabajos en clases

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	13	32%
A veces	10	25%
Nunca	17	43%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 7 :Trabajos en clases



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 40 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 17 estudiantes que corresponden al 43% manifiesta que no son creativos para realizar los trabajos, 13 estudiantes que corresponden al 32% expresan que siempre, mientras que 10 estudiantes que corresponden a 25% manifiestan que a veces.

Interpretación

Nos podemos dar cuenta que los estudiantes no son creativos para realizar los trabajos ya que falta un poco de motivación para que el estudiante se dedique a realizar los trabajos con mayor esfuerzo y dedicación.

4.- ¿El profesor le enseña mediante juegos?

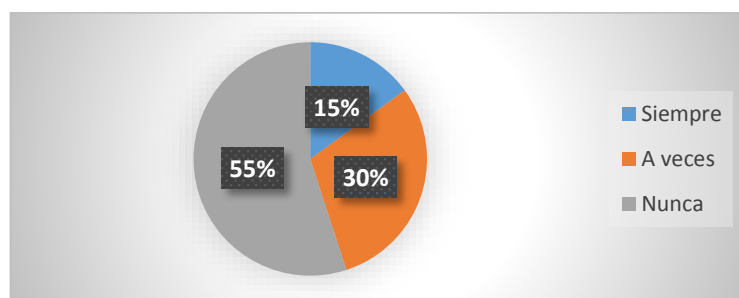
Tabla 7 :Enseñanza mediante juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	6	15%
A veces	12	30%
Nunca	22	55%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Gráfico 8 :Enseñanza mediante juegos



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 40 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 22 estudiantes que corresponden al 55% manifiesta que el profesor no les enseña mediante juegos, 12 estudiantes que corresponden al 30% expresan que a veces, mientras que 6 estudiantes que corresponden a 15% manifiestan que siempre.

Interpretación

De la información obtenida indica que los estudiantes no aprenden mediante juegos por la que el docente debería implementar actividades que el estudiante pueda aprender de mejor manera y obtener un aprendizaje significativo.

5.- ¿Su profesor utiliza el patio de la escuela para enseñarle una clase?

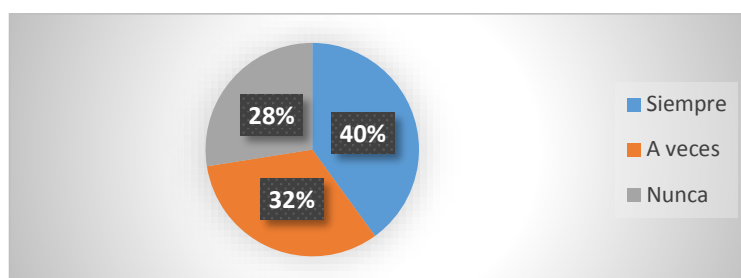
Tabla 8 :Utiliza el patio de la escuela

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	16	40%
A veces	13	32%
Nunca	11	28%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 9 : Utiliza el patio de la escuela



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 40 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 16 estudiantes que corresponden al 40% manifiesta que siempre utilizan el patio de la escuela para enseñar una clase, 13 estudiantes que corresponden al 32% expresan que a veces, mientras que 11 estudiantes que corresponden a 28% manifiestan que nunca.

Interpretación

Una parte de los estudiantes manifiestan que no se utiliza el patio de la escuela para enseñar una clase, es por eso que el estudiante no tiene ganas de aprender porque no se utiliza estrategias para que comprenda un tema y pueda desenvolverse en clases.

6.- ¿El profesor promueve actividades motivacionales para incentivar su aprendizaje?

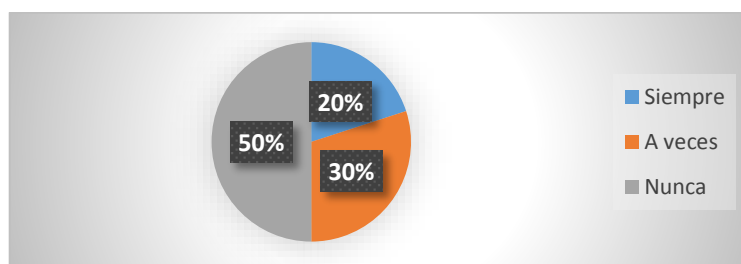
Tabla 9 : actividades motivacionales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	8	20%
A veces	12	30%
Nunca	20	50%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Gráfico 10: actividades motivacionales



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 40 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 20 estudiantes que corresponden al 50% manifiesta que no reciben actividades motivacionales para incentivar el aprendizaje, 12 estudiantes que corresponden al 30% expresan que a veces, mientras que 8 estudiantes que corresponden a 20% manifiestan que siempre.

Interpretación

Como se puede observar los docentes no utilizan actividades motivacionales para incentivar el aprendizaje de los estudiantes, por tal razón que el estudiante pierde el interés al realizar alguna tarea.

7.- ¿Entiende cuando su profesor le dicta la clase?

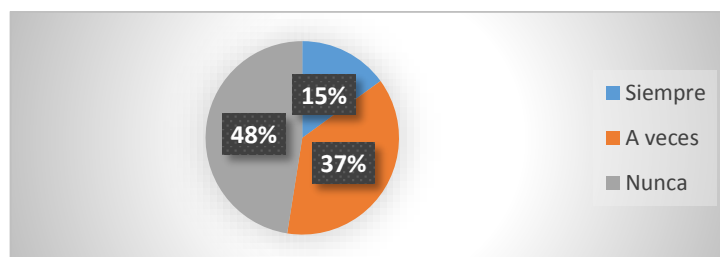
Tabla 10 :Dicta la clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	6	15%
A veces	15	37%
Nunca	19	48%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 11 :Dicta la clase



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 40 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 19 estudiantes que corresponden al 48% manifiesta que nunca entiende cuando el profesor les dictan una clase, 15 estudiantes que corresponden al 37% expresan que a veces, mientras que 6 estudiantes que corresponden a 15% manifiestan que siempre.

Interpretación

La mayor parte de estudiantes manifiestan que nunca entiende cuando les dicta su profesor una clase, el dictado si es importante para que el estudiante aprenda a escribir pero no para que se pase copiando una clase, cuando hay varias actividades y estrategias que se puede utilizar para enseñar y brindar una clase dinámica.

8.- ¿El profesor repite la clase que no se entendió?

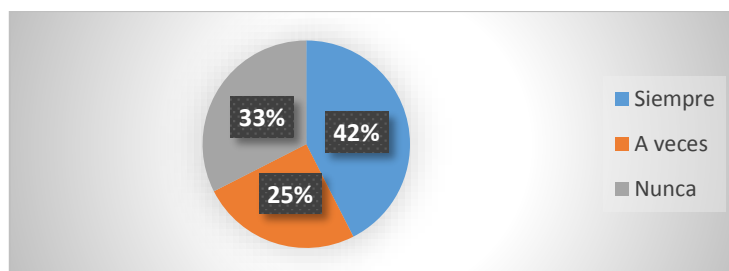
Tabla 11: Repite la clase que no se entendió

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	17	42%
A veces	10	25%
Nunca	13	33%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 12 : Repite la clase que no se entendió



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 40 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 17 estudiantes que corresponden al 42% manifiesta que el profesor siempre les repite una clases, 13 estudiantes que corresponden al 33% expresan que nunca, mientras que 10 estudiantes que corresponden a 25% manifiestan que a veces.

Interpretación

De la información obtenida el estudiante manifiesta que el docente frecuentemente repite una clase que no se entendió a los estudiantes, por la que el estudiante no comprendió un tema y pueda ser que tenga problemas en las evaluaciones y se verá reflejado en los informes de calificaciones con aportes bajos.

9.- ¿Recibe clases de refuerzo?

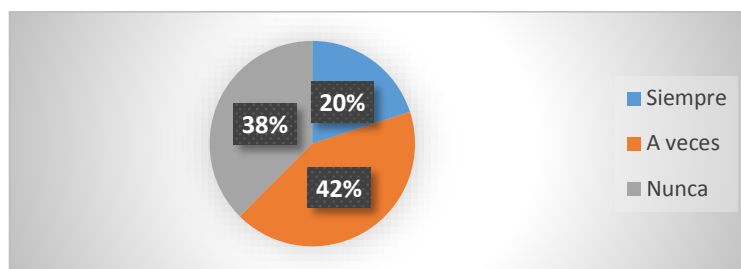
Tabla 12: Clases de refuerzo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	8	20%
A veces	17	42%
Nunca	15	38%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 13 :Clases de refuerzo



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 40 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 17 estudiantes que corresponden al 42% manifiesta que a veces reciben clases de refuerzo, 15 estudiantes que corresponden al 38% expresan que nunca, mientras que 8 estudiantes que corresponden a 20% manifiestan que a siempre.

Interpretación

De la información obtenida los estudiantes indica que ocasionalmente el docente da clases de refuerzo las mismas que sirven para reforzar temas que no se aprendió durante las clases.

10.- ¿Participa en clases cuando no entiende la clase?

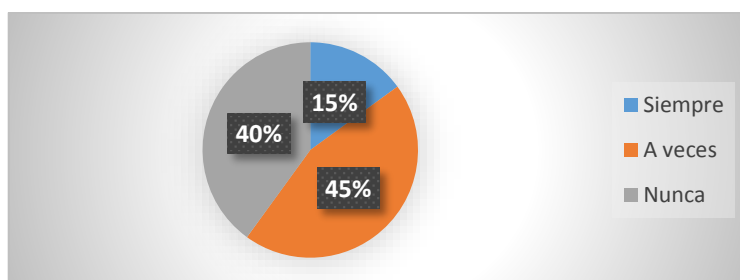
Tabla 13 : Participa en clases

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	6	15%
A veces	18	45%
Nunca	16	40%
Total	40	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 14: Participa en clases



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 40 estudiantes encuestados que corresponde al 100%, 18 estudiantes que corresponden al 45% manifiesta que a veces participan en clases, 16 estudiantes que corresponden al 40% expresan que nunca, mientras que 6 estudiantes que corresponden a 15% manifiestan que a siempre.

Interpretación

Los estudiantes no participan en clases porque no entendieron la clase es por ello que los estudiantes necesitan que se les impartan las clases utilizando estrategias o actividades que ellos puedan aprender y entender y así lograr la participación del estudiante.

4.2 ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

1.- ¿Con que frecuencia utiliza las dinámicas?

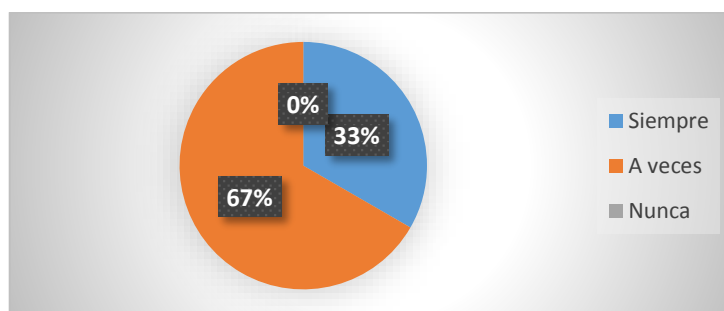
Tabla 14: Utiliza las dinámicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	1	33%
A veces	2	67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 15: Utiliza las dinámicas



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 3 docentes encuestados que corresponde al 100%, 2 docentes que corresponden al 67% manifiesta que a veces utilizan dinámicas, 1 docente que corresponden al 33% expresan que siempre.

Interpretación

La información obtenida indica que los docentes en algunas ocasiones utilizan las dinámicas como parte de la enseñanza.

2.- ¿El niño demuestra autonomía en las diferentes actividades realizadas en clase?

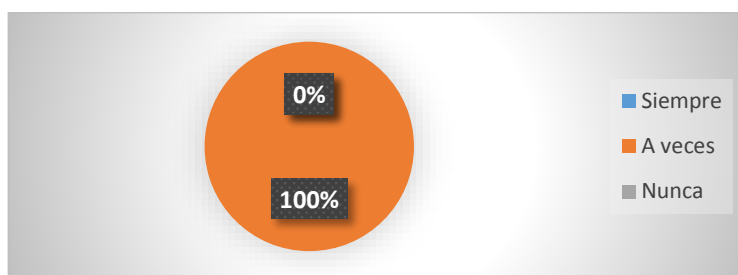
Tabla 15: Autonomía en las actividades

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	3	100%
Nunca	0	0%
Total	3	100,00

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 16: Autonomía en las actividades



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 3 docentes encuestados que corresponde al 100%, 3 docentes que corresponden al 100% manifiesta que a veces los estudiantes demuestran autonomía en las diferentes actividades realizadas en clases.

Interpretación

En su totalidad el docente manifiesta que el niño en algunas ocasiones demuestra autonomía al momento de realizar las actividades.

3.- ¿Los trabajos realizados por los estudiantes son muy creativos?

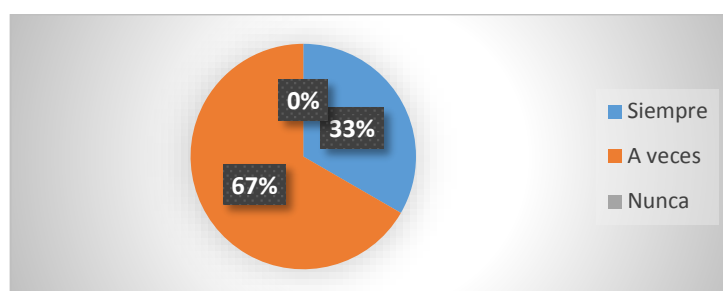
Tabla 16: Trabajos creativos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	1	33%
A veces	2	67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 17: Trabajos creativos



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 3 docentes encuestados que corresponde al 100%, 2 docentes que corresponden al 67% manifiesta que a veces los trabajos de los estudiantes son creativos, 1 docente que corresponden al 33% expresan que siempre.

Interpretación

Nos podemos dar cuenta que los trabajos de los estudiantes es su mayoría son creativos por la que les ayudare en su proceso de aprendizaje y con mayor interés al realizar las tareas.

4.- ¿Enseña mediante juegos?

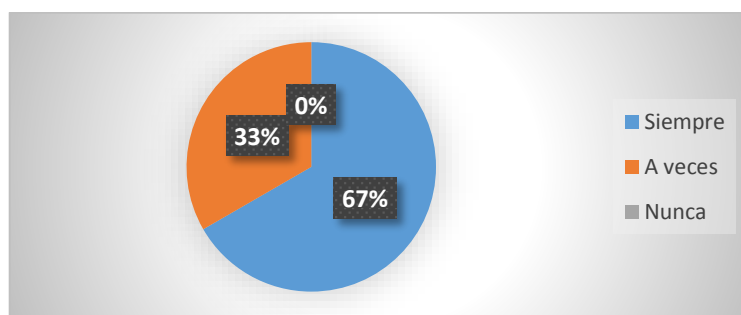
Tabla 17: Enseñanza mediante juegos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	2	67%
A veces	1	33%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Gráfico 18: Enseñanza mediante juegos



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 3 docentes encuestados que corresponde al 100%, 2 docentes que corresponden al 67% manifiesta que siempre enseñan mediante juegos, mientras que 1 docente que corresponden al 33% expresan que a veces.

Interpretación

De la información obtenida indica que los docentes si enseñan mediante juegos ya que es muy importante para que el niño entienda y comprenda de mejor manera las clases impartidas por el docente.

5.- ¿Utiliza el patio de la escuela para enseñar una clase?

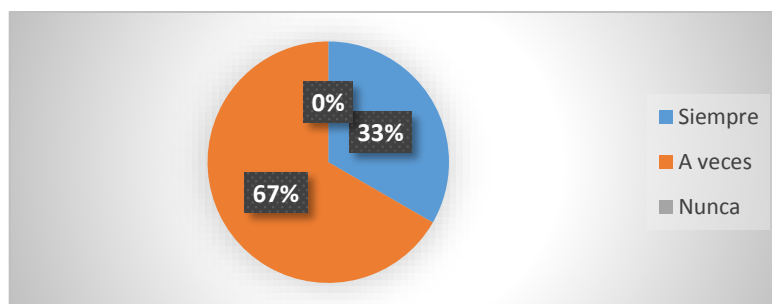
Tabla 18: Utiliza el patio de la escuela

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	1	33%
A veces	2	67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Gráfico 19: Utiliza el patio de la escuela



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 3 docentes encuestados que corresponde al 100%, 2 docentes que corresponden al 67% manifiesta que a veces utilizan el patio de la escuela para enseñar una clase, mientras que 1 docente que corresponden al 33% expresan que siempre.

Interpretación

Con la información obtenida se manifiesta que los docentes en algunas ocasiones utilizan el patio de la escuela para impartir una clase a los estudiantes logrando en ellos un mayor entendimiento.

6.- ¿Promueve actividades motivacionales para incentivar el aprendizaje de los estudiantes?

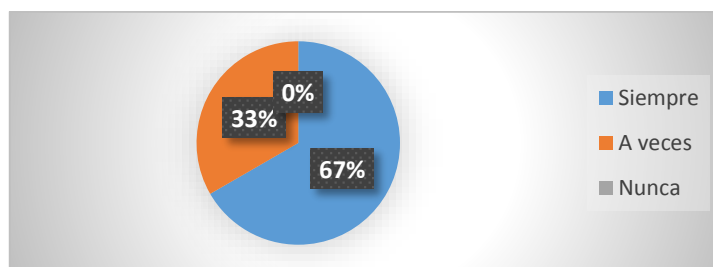
Tabla 19: Promueve actividades motivación

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	2	67%
A veces	1	33%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 20: Promueve actividades motivación



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis e Interpretación

De los 3 docentes encuestados que corresponde al 100%, 2 docentes que corresponden al 67% manifiesta que siempre promueven actividades motivacionales, por último se obtiene que 1 docente que corresponden al 33% expresan que a veces.

Interpretación

Como se puede observar los docentes si realizan actividades motivacionales en las que el estudiante se sienta con ganas de aprender y sobre todo que le ponga muchas ganas al realizar las tareas y de asistir a el establecimiento.

7.- ¿Entienden sus estudiantes cuando usted dicta las clases?

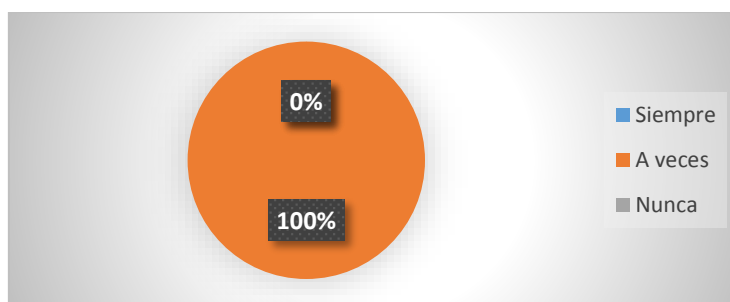
Tabla 20: Dicta la clase

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	3	100%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 21: Dicta la clase



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 3 docentes encuestados que corresponde al 100%, 3 docentes que corresponden al 100% manifiesta que a veces los estudiantes entienden cuando se les dicta la clase.

Interpretación

En su totalidad los docentes expresan que al momento de dictar una clase los estudiantes a veces entienden ya que el dictado por mucho que se esté dictando se va a sentirse los estudiantes cansados y en algunas ocasiones aburridos y es por eso que van a dejar de lado y no van a entender el tema a tratarse.

8.- ¿Repite las clases que los estudiantes no entendieron?

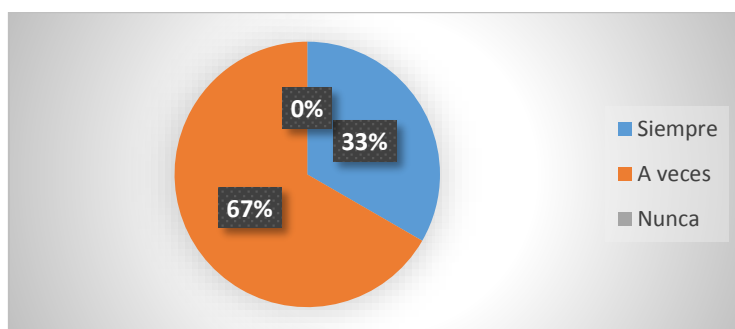
Tabla 21: Repetición de las clases no entendidas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	1	33%
A veces	2	67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 22: Repite la clase que no se entendió



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 3 docentes encuestados que corresponde al 100%, 2 docentes que corresponden al 67% manifiesta que a veces el docente repite una clases que no se entendió por parte de los estudiantes, mientras que 1 docente que corresponden al 33% expresan que siempre.

Interpretación

De la información obtenida se expresa que el docente algunas ocasiones repite la clases que no fue entendida para que el estudiante no tenga confusiones y estén claras las ideas.

9.- ¿Realiza clases de refuerzo?

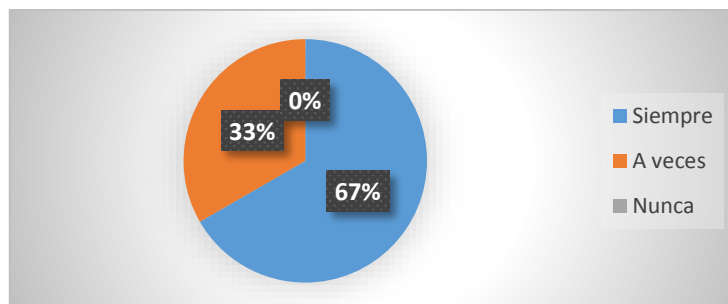
Tabla 22: Clases de refuerzo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	2	67%
A veces	1	33%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Grafico 23: Clases de refuerzo



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 3 docentes encuestados que corresponde al 100%, 2 docentes que corresponden al 67% manifiesta que siempre realiza las clases de refuerzos, 1 docente que corresponden al 33% expresan que a veces.

Interpretación

De la información obtenida indica que los docentes si realizan las clases de refuerzo es ahí donde el estudiante debe aprovechar asistiendo para que pueda reforzar temas o clases que no fueron entendidas y estas clases son dictadas luego de la jornada escolar.

10.- ¿Los estudiantes participan en clases cuando no le entienden?

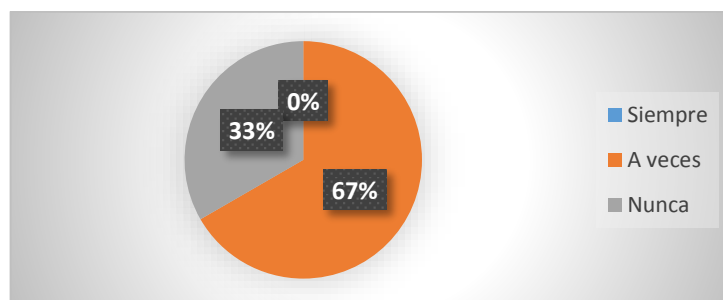
Tabla 23: Participa en clases

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	2	67%
Nunca	1	33%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Gráfico 24: Participa en clases



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Análisis

De los 3 docentes encuestados que corresponde al 100%, 2 docentes que corresponden al 67% manifiesta que a veces los estudiantes participan en clase cuando no entendieron, 1 docente que corresponden al 33% expresan que nunca.

Interpretación

Los docentes manifiestan que los estudiantes en algunas ocasiones si participan cuando no entendieron la clase y es importante ya que mediante preguntas y repreguntas el mismo podrían llegar a comprender.

4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Dentro de la investigación realizada en la Unidad Educativa Totoras de la Provincia de Tungurahua, uno de los puntos es la verificación de la hipótesis estadística de significación por excelencia es el Chi cuadrado que nos permite obtener información con la que aceptaremos o rechazaremos la hipótesis.

Las actividades lúdicas influyen en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la Provincia de Tungurahua.

4.3.1 Planteamiento de la hipótesis:

Hipótesis nula

Ho. Las actividades lúdicas NO influyen en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la Provincia de Tungurahua.

Hipótesis alternativa

H1. Las actividades lúdicas SI influyen en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la Provincia de Tungurahua.

4.3.2 Selección del nivel de significación:

Se utiliza el nivel $\alpha = 0.05$ (corresponde al 95%)

4.3.3 Descripción de la población

Se extrajo una muestra de 40 estudiantes, y tres docentes a quienes se les aplicó un cuestionario sobre el tema.

4.3.4 Modelo estadístico

Se utilizó la siguiente fórmula:

$$X^2 = \sum \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

Σ = Sumatoria

X^2 = Chi cuadrado

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas

4.3.5 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Grados de libertad = (número de filas - 1) (número de columnas - 1)

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

$$gl = 3*2$$

$$gl = 6$$

4.3.6 Recolección de datos y cálculos de las estadísticas

FRECUENCIAS OBSERVADAS

Tabla 24: Frecuencias observadas

FRECUENCIAS OBSERVADAS				
CATEGORÍA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
PREGUNTA 1	21	15	4	40
PREGUNTA 5	16	13	11	40
PREGUNTA 8	17	10	13	40
PREGUNTA 9	8	17	15	40
TOTAL	62	55	43	160

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Fuente: Encuesta

FRECUENCIAS ESPERADAS

Tabla 25: Frecuencias esperadas

FRECUENCIAS ESPERADAS				
CATEGORÍA	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	TOTAL
PREGUNTA 1	15,5	13,75	10,75	40
PREGUNTA 5	15,5	13,75	10,75	40
PREGUNTA 8	15,5	13,75	10,75	40
PREGUNTA 9	15,5	13,75	10,75	40
TOTAL	62	55	43	160

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Fuente: Calculo del Chi cuadrado

CALCULO DEL CHI CUADRADO

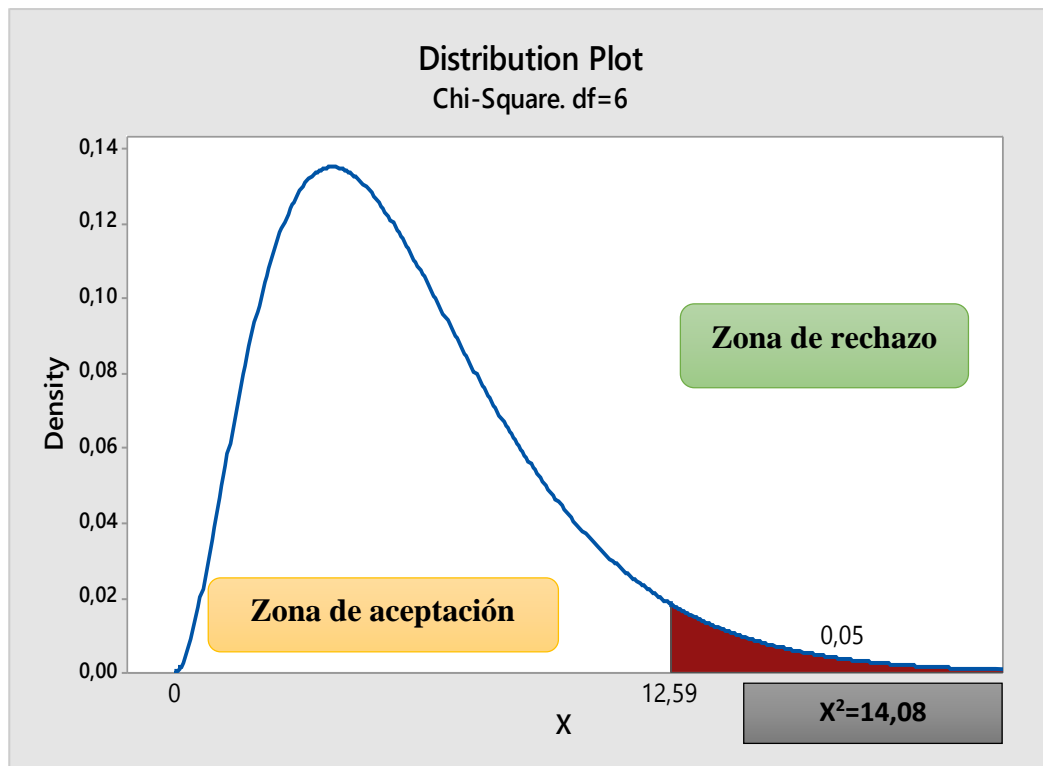
Tabla 26: Calculo del chi cuadrado

CALCULO DEL CHI CUADRADO				
O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
21	15,5	5,5	30,25	1,95
15	13,75	1,25	1,56	0,11
4	10,75	-6,75	45,56	4,24
16	15,5	0,5	0,25	0,02
13	13,75	-0,75	0,56	0,04
11	10,75	0,25	0,06	0,01
17	15,5	1,5	2,25	0,15
10	13,75	-3,75	14,06	1,02
13	10,75	2,25	5,06	0,47
8	15,5	-7,5	56,25	3,63
17	13,75	3,25	10,56	0,77
15	10,75	4,25	18,06	1,68
CHI CUADRADO				14,08

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

Fuente: Calculo del chi cuadrado

Grafico 25: Comprobación de la hipótesis



Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth
Fuente: Mini tab

4.3.7 Decisión final

Para 6 grados de libertad a un nivel de 0.05 se obtiene en la tabla un $\chi^2_t=12.59$ y como el valor del chi cuadrado calculado es 14.08 se encuentra fuera de la regio de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula por lo que se acepta la hipótesis alternativa que dice: Las actividades lúdicas SI influyen en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la Provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO 5

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Luego de haber concluido la investigación, se ha analizado los resultados obtenidos de las encuestas a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Totoras” de la Provincia de Tungurahua, obteniendo las siguientes conclusiones:

- Las actividades lúdicas si influyen para potenciar el aprendizaje de los niños y las niñas del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua.
- Luego de realizar el diagnóstico sobre la utilización de las actividades lúdicas se determina que el 55% de los docentes no enseñan mediante la utilización de juegos, porcentaje que se debe tomar en cuenta debido a que las actividades lúdicas permiten el desarrollo integral de los estudiantes llegando a potenciar el aprendizaje de los niños y niñas de la unidad Educativa Totoras.
- Se concluye que el aprendizaje de los niños y niñas es bueno, pero se podría mejorar dando capacitaciones a los actores educativos especialmente los docentes con actividades lúdicas las mismas que deben ser aplicadas al momento de impartir las clases, ya que estas permiten que los aprendizajes sean motivantes, divertidas y naturales encaminando a un aprendizaje significativo.
- La Unidad Educativa Totoras carece de una guía de actividades lúdicas todo el conocimiento que imparten los docentes los realizan de forma limitada, por tal razón que los estudiantes no se sienten motivados y se aburren en las clases.

5.2 RECOMENDACIONES

Luego de haber concluido la investigación, se ha analizado los resultados obtenidos de las encuestas a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Totoras” de la Provincia de Tungurahua, obteniendo las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda indagar actividades lúdicas para que por medios de las mismas potenciar el aprendizaje de los niños y las niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras.
- Se recomienda a los actores educativos a que se interioricen en la aplicación de las actividades lúdicas, con el fin de contribuir y mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de la Unidad educativa Totoras, debido a que las actividades lúdicas permiten el desarrollo integral de los estudiantes.
- Se recomienda fortalecer los aprendizajes de los niños y niñas mediante la aplicación de actividades lúdicas como una alternativa y práctica de un modelo diferente a lo tradicional en el que se enseña a través de juegos y de la recreación que conlleva a un aprendizaje significativo.
- Se recomienda implementar una guía de actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y que desarrollen habilidades y destrezas con gran satisfacción mejorando su comprensión.

CAPÍTULO 6

LA PROPUESTA

6.1. TÍTULO

Guía de actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua.

6.2. DATOS INFORMATIVOS

DATOS DE LA INSTITUCIÓN

Escuela: Unidad educativa “Totoras”

Dirección: Totoras

Estudiantes: Tercer año de Educación Básica

Número de estudiantes: 40

Número de docentes: 3

Tipo: Pública

Provincia: Tungurahua

Cantón: Ambato

Parroquia: Totoras

Régimen: Sierra

Beneficiarios: Niños y Niñas del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Totoras” de la Provincia de Tungurahua.

DATOS PERSONALES

Nombre: Katherine Elizabeth Sánchez Tiván

Dirección: Barrio la “Joya”

Teléfono: 2405108 / 0984098914

COSTOS

Se estima los siguientes presupuestos

Tabla 27: Costos de la propuesta

RUBROS	VALOR
Copias de documentos	\$10,00
Material de escritorio	\$10,00
Diseño gráfico	\$10,00
Impresión de la guía didáctica	\$40,00
Transporte	\$10,00
Modelo operativo	\$10,00
Total	\$90,00

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

6.3. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la Provincia de Tungurahua, Cantón Ambato, Parroquia Totoras se encuentra ubicada la Unidad Educativa “Totoras”, es una institución mixta, con un total de 455 estudiantes, y en el Tercer año de Educación Básica 40 estudiantes con tres docentes. Además cuenta con ocho docentes y un directivo. Los representantes

institucionales están conscientes sobre el proceso de aprendizajes por esta razón se ha tomado en cuenta que las actividades lúdicas, son fundamentales en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

La presente propuesta nace al conocer la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza durante las clases, siendo como objetivo fundamental el de fomentar el uso de actividades lúdicas que motiven a los estudiantes a fortalecer sus aprendizajes significativos y lograr mejorar el rendimiento académico.

Al realizar las encuestas se pudo detectar que la mayoría de docentes no aplican actividades lúdica; es decir que las clases en su mayoría son monótonas, memorísticas haciendo un aprendizaje mecánico, y por ende los estudiantes pierden el interés por aprender; ya que las actividades lúdicas son fundamentales que le permite al estudiante desarrollar sus destrezas, habilidades y obtener un aprendizaje significativo para potenciar la capacidad creativa, respetando la individualidad y los derechos de los estudiantes, tomando en cuenta que jugar no es perder el tiempo sino es un proceso de desarrollo personal y principalmente ayuda en la interrelación del niño quien se verá motivado será capaz de trabajar con alegría y entusiasmo.

Es necesario aplicar actividades lúdicas, ya que son importantes para la formación de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica, logrando aprendizajes significativos.

6.4. JUSTIFICACIÓN

La **importancia** de la propuesta desarrollada es que al aplicar las actividades lúdicas por medio de una guía de actividades lúdicas en donde encontraremos variedad de juegos en la cual el docente aplicara con los estudiantes haciendo de ella las clases dinámicas, creativas y logrando que el niño disfrute de las clases.

La presente propuesta es **original** porque con la elaboración de esta guía de actividades lúdicas, motivaremos a los docentes del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa totoras, a la aplicación de esta guía, en donde el

alumno desarrollara habilidades, destrezas, logrando la creatividad y mayor interés en el proceso de enseñanza.

Es de vital **interés** porque la guía de actividades lúdicas aportará al desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes logrando un mejor rendimiento y desempeño obteniendo un aprendizaje significativo.

Es **factible** porque se cuenta con el apoyo de las autoridades, docentes y padres de familia de la Institución en el desarrollo de la presente investigación que recién inicia, cuyo **impacto** denotará los esfuerzos realizados de principio a fin de la propuesta cuyos resultados se observaran en el rendimiento académico de los estudiantes que se formen en la importante Institución.

Los **beneficiarios** de la propuesta presentada son los Docentes y los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras, quienes darán uso de la guía de actividades lúdicas que ayudan a mejorar el proceso de aprendizaje, quedando para el beneficio de la posteridad.

6.5. OBJETIVOS

GENERAL

Diseñar, aplicar y evaluar una guía de actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua.

ESPECÍFICOS

- Socializar una guía de actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua.

- Ejecutar una guía de actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua.
- Evaluar el impacto de la aplicación de la guía de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, de los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua.

6.6. ANÁLISIS DE LA FACTIBILIDAD

Política: La propuesta es factible porque se cuenta con el aval de apoyo de Directores, Docentes, Estudiantes, de la Unidad Educativa “Totoras”.

Socio cultural: La sociedad admite que el aprendizaje de los niños y niñas se dan a través de juegos; ya que tiene como propósito fundamental sentar las bases de una educación moderna, orientada con parámetros de calidad para beneficio de la sociedad, que exige formar estudiantes creativos, críticos con principios éticos y morales a través de métodos de enseñanza modernos e interactivos obteniendo un aprendizaje significativo.

Tecnológico: La propuesta es tecnológicamente porque cuenta con espacios verdes, patios en donde se pueda realizar varias actividades.

Organización: Para la implementación de la propuesta se cuenta con una organización estructural y funcional conformada por: Director, Investigador, Docentes, Estudiantes.

Equidad de género: La propuesta beneficiara por igual tanto a los niños y niñas sin discriminación alguna, promoviendo la coeducación y la paridad de género.

Ambiental: A través de la lúdica mejorara el ambiente del aula con estudiantes activos, despiertos, interesados por aprender obteniendo un ambiente motivador.

Económica financiera: La propuesta será financiada en su totalidad por la investigadora.

Legal: Ningún instrumento legal "Constitución Política", "LOEI", se oponen a la implementación de la propuesta sino más bien la promueven y se realizará bajo las leyes de la Institución y bajo la autorización de las máximas autoridades de la misma, por lo tanto esta propuesta será de gran utilidad para mejorar el proceso de aprendizaje a través de actividades lúdicas.

6.7. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

¿Qué es una guía de actividades?

Una guía es un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño de este dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente. La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación. (Rios, 2009)

La guía de actividades es un instrumento de apoyo tanto para estudiantes como al docente, para impartir sus conocimientos de una mejor manera y lograr un aprendizaje significativo.

La guía didáctica debe ser un instrumento para ayudar al docente a emprender un aprendizaje significativo además ayuda a comprender las clases de una mejor manera; dinámica, creativa utilizando los medios disponibles para el soporte del aprendizaje y lograr un aprendizaje significativo.

Cabe recalcar que la guía didáctica es un documento que sirve de apoyo al docente para impartir una clase de forma dinámica y despertar el interés de los estudiantes por aprender y ayuda a comprender la materia o asignatura de mejor manera.

Funciones de la guía

La guía constituye un instrumento pedagógico de carácter orientador cuya función es facilitar la tarea del docente en la planificación, ejecución y evaluación del trabajo docente y discente en cada una de las materias de enseñanza, se trata, de

un conjunto estructurado de principios, técnicas y normas de acción concreta, de aplicación inmediata en la clase. (Orden, 1967)

La guía de actividades lúdicas cumple muchas funciones una de ellas es la de facilitar la tarea al docente en la planificación y con esa mejorar un aprendizaje y lograr que los estudiantes comprendan la clase y puedan desenvolverse de mejor manera.

¿Qué debe contener una guía de actividades?

Según (Rios, 2009) la guía de actividades debe contener lo siguiente:

- Presentación
- Objetivos generales
- Temática de estudio
- Actividad o actividades a desarrollar
- Rúbrica de evaluación
- Bibliografía sugerida.

Las partes de una guía de actividades contienen y describe en detalle cada actividad que se va a realizar brindando todos los datos específicos que necesitara el usuario para ejecutarlo.

Actividades lúdicas

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se relata a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, decir y producir en los seres humanos una sucesión de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que producen a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una efectiva fuente generadora de emociones. (Reyes P. , es.ecribd.com, 2011)

Las actividades lúdicas es un método de enseñanza por la cual se refiere a las necesidades del ser humano en comunicarse y sentir una serie de emociones logrando el desarrollo del niño.

Proceso de aprendizaje

“El aprendizaje es un proceso interno que involucra transformación en la persona, en su comportamiento y estructuras mentales, en sus sentimientos y representaciones, en sus concepciones y significados”. (Cengage Learning, 2013)

Es un proceso por la cual se va adquiriendo habilidades y destrezas, y es concebido como el cambio de la conducta debido a la experiencia.

6.8. METODOLOGÍA DEL MODELO OPERATIVO

Tabla 28 :Modelo Operativo

Etapas	Actividades	Recursos	Metas	Tiempo	Responsable	Evaluación
Planificación	Establecer un cronograma de las actividades que se va a realizar.	Humanas Materiales Institucionales	Desarrollar a cada punto y que exista una excelente asimilación de los temas tratados	1 semana	Investigadora Docentes Estudiantes	Observación
Socialización	Presentación y análisis de la propuesta	Humanas Materiales Institucionales	Socializar la propuesta	2 semanas	Autoridades, docentes, estudiantes e investigadora.	Observación
Ejecución	Entrega de la guía de actividades lúdicas y capacitación a los docentes en el manejo de la guía.	Humanas Materiales Institucionales	Aplicar en las aulas de clase la guía de actividades lúdicas	Primer quimestre del año lectivo 2015-2016	Docentes de tercer año de la Unidad Educativa Totoras, Investigadora	Fichas de Observación
Evaluación	Seguimiento al desarrollo de las actividades ejecutadas al inicio, durante y final del proceso.	Humanas Materiales Institucionales	Determinar el grado de interés y participación en la aplicación de la guía de actividades.	Febrero 2016	Docentes del tercer año de la Unidad Educativa Totoras	Fichas de Observación

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

6.9. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Con el propósito que la propuesta de solución al problema de investigación constituya un soporte eficaz, se gestionará adecuadamente mediante el modelo operativo, propuesto por la investigadora.

A continuación se ejecutará la propuesta creando una visión más amplia y la factibilidad que presenta la guía de Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje.

Tabla 29: Administración de la propuesta

ACCIÓN		RESPONSABLES
Socialización		Investigadora, Autoridades del plantel educativo.
Periodo de aplicación de la guía didáctica.		Katherine Elizabeth Sánchez Tiván
Presupuesto		Katherine Elizabeth Sánchez Tiván
Copias de documentos	\$10,00	
Material de escritorio	\$10,00	
Diseño gráfico	\$10,00	
Impresión de la guía didáctica	\$40,00	
Transporte	\$10,00	
Modelo operativo	\$10,00	
Total	\$90,00	
Previsión de la evaluación		Katherine Elizabeth Sánchez Tiván, Autoridades y docentes de la Institución Educativa.

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

6.10. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Tabla 30: Previsión de la evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Las autoridades, investigadora, docentes y estudiantes.
¿Por qué evaluar?	Conocer la aplicación y aceptación que tiene la guía de Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje.
¿Para qué evaluar?	Obtener datos reales sobre la efectividad de la propuesta. Conocer si existieron cambios de actitud por parte de los estudiantes, al aplicar la propuesta en la institución ejecutora.
¿Qué evaluar?	La funcionalidad y efectividad de la guía de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje
¿Quién evalúa?	Investigadora Autoridades de la Institución Docentes Estudiantes
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente
¿Con que evaluar?	Fichas de observación.

Elaborado por: Sánchez Tiván Katherine Elizabeth

**GUÍA DE
ACTIVIDADES
LÚDICAS PARA
MEJORAR EL
PROCESO DE
APRENDIZAJE**

**UNIDAD
EDUCATIVA
TOTORAS**

**NIÑOS Y NIÑAS DEL
TERCER AÑO DE
EDUCACIÓN
BÁSICA.**



**AUTORA:
KATHERINE
ELIZABETH
SÁNCHEZ TIVÁN**

INDICE

Caratula.....	93
Introducción.....	95
Objetivo.....	95
Área de matemática.....	96
Actividad N.-01 el juego de la manzanita redonda.....	97
Actividad N.-02 observar y ubicar.....	99
Actividad N.-03 la caja mágica.....	101
Actividad N.-04 los números chuecos.....	103
Área de lengua.....	105
Actividad N.- 05 fiestas de sustantivos.....	106
Actividad N.-06 la pasarela.....	108
Actividad N.-07 caja de caramelos.....	110
Actividad N.-08 la magia del cuento.....	112
área de entorno natural y social.....	114
Actividad N.-09 pulgarcita dice.....	115
Actividad N.-10 la ensalada.....	117
Actividad N.-11 juego de las provincias.....	119
Actividad N.-12 la sandía poderosa.....	121

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas constituyen una de las herramientas más importantes que los docentes pueden utilizar para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de una manera dinámica buscando el interés por aprender cada asignatura, las actividades lúdicas son estrategias que permite el desarrollo del estudiantes a través de actividades en la cual fortalece los valores, la creatividad, la participación activa como parte de un grupo lo cual con lleva a la formación ciudadana.

Esta guía de actividades lúdicas beneficiara a los niños y niñas del tercero año de educación básica de la Unidad Educativa Totoras, ya que la educación para los niños debe ser dinámica, llena de gozo, logrando el interés del niño por aprender, esta guía de actividades contiene varios juegos de cada área: Matemática, Lenguaje y Entorno Natural y Social.

Por medio del juego el niño desarrolla sus habilidades motrices, el pensamiento creativo y le ayudara a resolver problemas y tendrá mayor interés por aprender logrando un mejor aprendizaje.

OBJETIVO

Contribuir al mejoramiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes mediante la aplicación de actividades lúdicas para resolver problemas de la vida cotidiana.



ÁREA DE MATEMÁTICA

www.lindascaratulas.com



ACTIVIDAD N.-01

**EL JUEGO DE LA MANZANITA
REDONDA**

OBJETIVO:

Resolver operaciones de sustracción para resolver problemas de la vida.

MATERIALES:

Una manzana partida en 8 partes

CONTENIDO:

Sustracción

PASOS:

- Cada niño se encuentra ubicado en su lugar de trabajo con su manzana partida en 8 partes
- Ubicar el número de pedazos de manzana de acuerdo al primer número que diga el docente
- Ingerir el número de trozos de manzana de acuerdo al número que se va a restar, dando lugar al resultado de la sustracción.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: MATEMÁTICAS	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 01		
	SI	NO
Demuestra interés al realizar la actividad		
Pone los materiales solicitados correctamente		
Revisa una y otra vez el proceso		
Logra hacer la actividad correctamente		





ACTIVIDAD N.-02

OBSERVAR Y UBICAR

OBJETIVO: Construir y reconocer los patrones numéricos

MATERIALES:

Un globo

CONTENIDO: Patrones numéricos

PASOS:

- Formar 5 grupos de 8 personas
- En cada grupo enumerar a los estudiantes del 1 al 8, serán enumerados por el docente.
- Los estudiantes deberán salir al patio y atarse un globo en su tobillo, con el color respectivo.
Rojo Amarillo Negro Blanco
Verde Azul Rosado Morado
- El docente indicara a los estudiantes de cada grupo la sucesión que deberán seguir.
- Gana el grupo que en menor tiempo forme la sucesión y el patrón correcto.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: MATEMÁTICAS	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 02		
	SI	NO
Sigue las instrucciones dadas		
Poseen el materiales pedido		
Identifican la sucesión		
Consigue el objetivo planteado		





ACTIVIDAD N.- 03

LA CAJA MÁGICA

OBJETIVO: Identificar los elementos de un conjunto

MATERIALES:

- Caja de cartón
- Hoja de papel

CONTENIDO: Los conjuntos

PASOS:

- Pedir a los estudiantes que dibujen lo que más les guste puede ser: (frutas, animales, juguetes) que más les guste, en una cartulina.
- Se colocan todos los dibujos dentro de una caja de cartón
- Los estudiantes se dividen en grupos, cada grupo se coloca en círculo
- Cada estudiante deberá sacar un dibujo de la caja y volver a su grupo.
- Deberán formar dos conjuntos cada grupo
 $x = (\text{cosas de Hombres})$ $y = (\text{cosas de mujeres}).$
- Gana el grupo con la mejor estructura de un conjunto formando en el menor tiempo posible.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: MATEMÁTICAS	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 03		
	SI	NO
Pone atención a las instrucciones dadas por el docente		
Tienen el materiales solicitado		
Identifican las cosas de cada conjunto		
Logra el objetivo planteado		





ACTIVIDAD N.- 04

LOS NÚMEROS CHUECOS

OBJETIVO: Reconocer y escribir números del 0 al 99

MATERIALES:

- Lápiz
- Papel o cartulina
- Recipiente

CONTENIDO: Números naturales del 0 al 99

PASOS:

- Formar grupos de 5 o 6 personas
- Cada grupo escribe 10 tarjetas utilizando los números del 0 al 99, y mezclan en un recipiente
- Una persona de cada grupo sacara una tarjeta y deberá el grupo reconocer y decir el número correcto.
- Con cada acierto que tenga el grupo sumara un punto
- Gana el grupo que tenga más puntos.

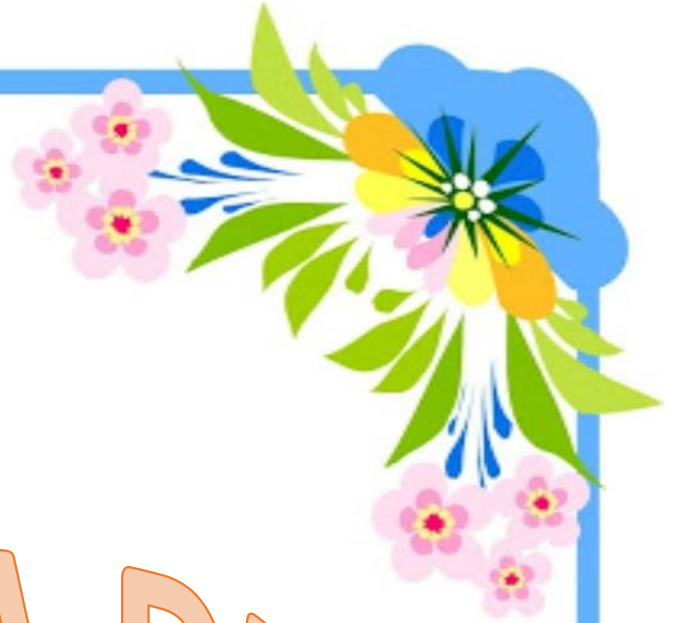
FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: MATEMÁTICAS	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 04		
	SI	NO
Pone atención a las instrucciones dadas por el docente		
Posee el materiales solicitado		
Participa en el grupo de trabajo		
Identifican los números		
Logra el objetivo planteado		





ÁREA DE LENGUA



www.lindascaratulas.com

ACTIVIDAD N.- 05

FIESTA DE SUSTANTIVOS

OBJETIVO: identificar sustantivos masculinos y femeninos.

CONTENIDO: los sustantivos

PASOS:

Se explica que va a ver una fiesta de sustantivos y que cada niño debe llevar un sustantivo.

Pero que empiece con la inicial de su nombre.

El primer estudiante empieza diciendo su nombre y una oración con un sustantivo.

El segundo repite el sustantivo y forma una oración con un nuevo sustantivo pierde el niño que no identifique correctamente el sustantivo.



FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUAJE	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 05		
	SI	NO
Pone atención a las instrucciones dadas por el docente		
Tiene el material solicitado por el docente		
Muestra interés al participar		
Identifican el sustantivo		
Logra el objetivo planteado		





ACTIVIDAD N.- 06

LA PASARELA

OBJETIVO: Escribir con ortografía

MATERIALES:

- 😊 Globos
- 😊 Bufanda o algo para taparse los ojos.

CONTENIDO: Uso de Mayúsculas

PASOS:

- 😊 Formamos 4 grupos marcamos una pasarela estrecha con globos de manera que termine al frente de la pizarra.
- 😊 Un niño de cada grupo con los ojos vendados debe caminar a lo largo de la pasarela sin tocar los bordes, Los que lleguen al final sin tocar los filos escriban en la pizarra un nombre de persona, animal o cosa de acuerdo a lo que mencione el docente.
- 😊 Con cada acierto cada grupo tendrá un punto.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUAJE	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 06		
	SI	NO
Pone atención a las instrucciones dadas por el docente		
Tiene el material solicitado por el docente		
Muestra interés al participar		
Escucha con atención al proceso de la actividad		
Alcanza el objetivo planteado		





ACTIVIDAD N.- 07

CAJA DE CAMELOS

OBJETIVO: Identificar la acción mediante imágenes

MATERIALES:

- ❖ caja de caramelos bacía
- ❖ imágenes de personas

CONTENIDO: El verbo como acción

PASOS:

El docente formara grupos de 4 o 5 personas y entregara a cada grupo una caja de caramelos con varias imágenes de personas realizando una acción.

Cada integrante del grupo deberá sacar de la caja una imagen, seguidamente deberá identificar la acción correspondiente y construir una oración.

La oración deberá ser escrita en el pizarrón en el lugar que le asigne el docente. En 10 minutos el grupo con más oraciones correctas, gana el juego.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUAJE	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 07		
	SI	NO
Pone atención a las instrucciones dadas por el docente		
Utiliza el material solicitado		
Muestra interés al participar		
Escucha con atención		
Reconoce la acción		
alcanza el objetivo planteado		





ACTIVIDAD N.- 08

LA MAGIA DEL CUENTO

OBJETIVO: Comprender, analizar y produce cuentos.

MATERIALES:

- ❖ Imágenes
- ❖ Lápiz
- ❖ Papel

CONTENIDO: El mundo de los cuentos

PASOS:

Un día antes el docente deberá decir a los estudiantes que traigan dos imágenes de lo cosas que más les guste.

El docente deberá recoger las imágenes y mezclar así los estudiantes sacara dos imágenes diferentes a las que ellos trajeron.

Se forman grupos de 5 o 6 personas.

Cada grupo con el número de integrantes deberán imaginarse e escribir un cuento utilizando las imágenes que sacaron.

En 40 minutos el grupo que mejor sentido tenga el cuento será el ganador.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUAJE	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 08		
	SI	NO
Pone atención a las instrucciones dadas por el docente		
Analiza cada imagen		
Participación		
Escucha con atención		
Alcanza el objetivo		





ÁREA DE ENTORNAL
NATURAL Y SOCIAL



www.lindascaratulas.com



ACTIVIDAD N.- 09

PULGARCITA DICE

OBJETIVO: Identificar los seres bióticos y abióticos

CONTENIDO: Seres bióticos y abióticos

PASOS:

- + Todos los estudiantes deberán tener una imagen de seres bióticos o abióticos
- + Los estudiantes deberán salir al patio de la escuela.
- + Se deben sentar en el suelo formando un círculo
- + El maestro se pondrá en el centro del círculo y cada vez que diga “seres bióticos” o “seres abióticos”, todos los que tengan la imagen se pondrán de pie y darán un salto.
- + Se seguirá eliminando y el que quede último será el ganador.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A: NATURAL Y SOCIAL	ÁREA: ENTORNO	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 09		
	SI	NO
Pone atención a las instrucciones dadas por el docente		
Analiza cada imagen		
Participación		
Escucha con atención al docente		
Alcanza el objetivo		



ACTIVIDAD N.- 10

LA ENSALADA

OBJETIVO: Reconocer que los alimentos que se ingieren sirven para la subsistencia del ser humano.

CONTENIDO: Alimentos nutritivos

PASOS:

Todos los niños se colocan en un círculo, un estudiante va hacer de ensalada que se debe colocar en la mitad del círculo, los demás estudiantes deberán elegir un alimento que ese será su nombre para el juego, cuando todos estén listos, el niño que hace de ensalada deberá decir:

A mi ensalada se le ha extraviado un alimento y nombre otro alimento como puede ser “fresa u otro “, el estudiante que hace de fresa deberá contestar rápido:

¡ hey!, ensalada?

la ensalada manifiesta

ensalada. A lo que la fresa debe contestar

No ensalada??? La ensalada deberá contestar entonces quien lo tiene fresa debe contestar pera u otro alimento. El que hace de pera deberá contestar rápidamente.

Y así seguir jugando rápidamente hasta que algún niño este despistado y no conteste rápido y pierda, y seguirán hasta que se queden con tres alimentos y ellos serán los ganadores.



FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A: NATURAL Y SOCIAL	ÁREA: ENTORNO	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 10		
	SI	NO
Pone atención a las instrucciones dadas por el docente		
Se interesa por la actividad		
Participación		
Escucha con atención		
Obtiene el objetivo deseado		



ACTIVIDAD N.- 11

JUEGO DE LAS PROVINCIAS

OBJETIVO: Identificar y reconocer el nombre de cada provincia, cantones y parroquias

MATERIALES: Una pelota

CONTENIDO: Provincias, cantones y parroquias

PASOS:

- + Cada estudiante elige una provincia como su nombre
- + Los estudiantes se colocan en un círculo.
- + Un estudiante deberá ponerse en el centro del círculo con una pelota.
- + El niño lanzara la pelota hacia arriba y gritara: Yo declaro la guerra a (el nombre de una provincia), y el niño que tenga ese nombre deberá coger la pelota, y decir “PARO”.
- + Los otros niños se quedan quitos en el lugar que estén, el niño que tiene la pelota, deberá ver a la persona más cercana a él, y contar 5 pasos, y quemarle con la pelota.
- + El niño que fue quemado deberá coger la pelota y todos regresar al círculo. Y así seguir jugando.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A: NATURAL Y SOCIAL	ÁREA: ENTORNO	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 11		
	SI	NO
Pone atención a las instrucciones dadas por el docente		
Reconoce a la provincia		
Participa con sus compañeros		
Escucha con atención		
alcanza el objetivo		





ACTIVIDAD N.- 12

EL MELÓN PODEROS

OBJETIVO: Diferenciar la comida saludable seleccionando los alimentos que contribuyen al crecimiento y a mantener la salud.

MATERIALES:

- Un melón pelado
- Un silbato

CONTENIDO: Mi alimentación es sana

PASOS:

- Se forman 5 grupos con el mismo número de participantes.
- Deberán colocarse en forma vertical uno tras otro, 3 metros atrás de una silla que se les pondrá al frente de cada grupo. En cada silla se pondrá el melón pelado listo para comer, el docente deberá preguntar frutas saludables y el que primero diga una fruta correcta saldrá a comerse un poco del melón hasta que el docente diga pare.
- Cuando el dirigente de nuevamente la señal, cada participante volverá a su lugar y saldrá el siguiente, de esta manera continuarán hasta que todos los participantes hayan comido del melón.
- Al finalizar se verá el grupo que haya dejado más pequeño el melón será el ganador.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A: NATURAL Y SOCIAL	ÁREA: ENTORNO	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 12		
	SI	NO
Escucha con atención las explicaciones del juego		
Demuestra participación		
Escucha con atención las estrategias del grupo		
Logra el objetivo planteado		

BIBLIOGRAFÍA

- Admin. (24 de Abril de 2007). *Pedagogia*. Obtenido de Tipos de Aprendizajes:
<http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>
- Adolfo, G. (julio de 2012). *la ludica en los procesos educativos*. Obtenido de
<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>
- Astudillo, E. (2012). *Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:
http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2839/1/tebs_2012_409.pdf
- Avila Baray, H. (2006). *La Investigación Descriptiva*. Obtenido de
<http://www.eumed.net/libros-gratis/2006c/203/2q.htm>
- Balmasena, M. D. (2010). *Metodología del juego: Observación del juego*. Secretaria General Técnica.
- Calvino, J. (2010). *Icarito*. Obtenido de Educación Física y Salud, Recreación:
<http://www.icarito.cl/2010/05/33-8969-9-el-juego.shtml/>
- Carvajal, M. (2009). La Didáctica en la educación. En C. Margarita M, *Fundación Académica de dibujo profesional* (pág. Pag. 6).
- Castro, D. (31 de Enero de 2014). *es.slideshare*. Obtenido de Procesos Cognitivos:
<http://es.slideshare.net/DAVIDJULIANCASTROALF/procesos-cognitivos-diapositivas>
- Cengage Learning. (31 de Julio de 2013). *Cengage.com*. Obtenido de Proceso de aprendizaje:
<http://www.cengage.com.mx/proceso-de-aprendizaje-reflexiones/>
- CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. (s.f.). Obtenido de
www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf
- Código de la niñez y adolescencia. (2010). *Código de la niñez y adolescencia*. Obtenido de www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf

- Conde, J. L. (2002). *Metodología para el desarrollo de la habilidades motrices en Educación infantil y primaria* (Segunda Edición ed.). Barcelona, España.
- CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR. (s.f.). Obtenido de http://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Costales, A. (06 de Octubre de 2013). *Investigación Exploratoria*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/agustincostales/investigacion-exploratoria>
- Costitucion de la Republica del Ecuador. (2008). *Costitucion de la Republica del Ecuador*. Obtenido de http://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Crespo, R. (04 de Enero de 2012). *Cisolog.com*. Obtenido de Sociología: <http://cisolog.com/sociologia/que-es-la-sociologia/>
- Daysi Hevia, B. (s/a). *Arte y Pedagogia*. Obtenido de Pedagogia: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- Daysi Hevia, B. (s/a). *Arte y Pedagogia*. Obtenido de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- Diaz fernanda, R. (07 de Julio de 2007). *filosofia*. Obtenido de Definicion de epistemologia: <http://es.slideshare.net/chanita/epistemologia>
- Díaz, R. (07 de Julio de 2007). *slideshare*. Obtenido de Definicion de epistemologia: <http://es.slideshare.net/chanita/epistemologia>
- Diccionario Filosófico Marxista. (2001). *Filosofia.org*. Obtenido de Axiología: <http://www.filosofia.org/enc/ros/axiol.htm>
- Dina Garcia. (06 de Enero de 2010). *Didactica*. Obtenido de Elementos de la Didactica: <http://es.slideshare.net/dinagarcia25/elementos-de-la-didactica>
- Diony. (2013). *Expresión Corporal y Psicomotricidad*. Obtenido de El Esquema Corporal: <http://excorpsi.blogspot.com/p/esquema-corporal-eje-corporal-plexo.html>

- Dr. Hevia, D. (s/f). *sld.cu*. Obtenido de Arte y Pedagogía:
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- Dra. Hevia, D. (2 de diciembre de 2011). *sld.cu*. Obtenido de Arte y Pedagogía:
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf
- Familia. (2013). *Hacerfamilia.com*. Obtenido de Importancia del juego:
<http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>
- Familia. (2013). *Importancia del juego*. Obtenido de
<http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>
- Fingermann, H. (11 de Abril de 2011). *Educación*. Obtenido de Características del Aprendizaje: <http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje>
- García, A. (Diciembre de 2009). *Eumed.net*. Obtenido de Importancia del Juego:
<http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- García, D. (06 de Enero de 2010). *Didáctica*. Obtenido de Elementos de la Didáctica: <http://es.slideshare.net/dinagarcia25/elementos-de-la-didactica>
- García, H. (20 de Junio de 2010). *El juego como Herramienta Educativa*. Obtenido de Características: <http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>
- García, J. (s/f. de 2006). *jlgcue.es*. Obtenido de Aprendizaje:
<http://www.jlgcue.es/aprendizaje.htm>
- García, J. (Diciembre de 2012). *Lúdica y Juego en la Primera Infancia*. Obtenido de <http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/p/el-juego.html>
- García, L. (Febrero de 2009). *La guía didáctica*. Obtenido de <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/editorial/p7-2-2009.pdf>

- Gonzalez, M. (22 de Noviembre de 2011). *Desarrollo de los Procesos Cognitivos*.
Obtenido de Importancia de los Procesos Cognitivos:
<http://es.slideshare.net/JUGDELIS/importancia-de-la-aplicabilidad-de-los-procesos-cognitivos-en-el-aula-de-clases1>
- Gonzalez, M. (22 de Noviembre de 2011). *Desarrollo de los Procesos Cognitivos*.
Obtenido de Importancia de los Procesos Cognitivos :
<http://es.slideshare.net/JUGDELIS/importancia-de-la-aplicabilidad-de-los-procesos-cognitivos-en-el-aula-de-clases1>
- González, V. (2001). En V. González, *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje* (pág. Pg.2). Mexico: Pax México, librería Carlos Cesarman, S.A.
- Graterol, R. (Marzo de 2011). *Metodos*. Obtenido de Metodos de Investigación:
<https://jofillop.files.wordpress.com/2011/03/metodos-de-investigacion.pdf>
- Gutierrez, O. (15 de Diciembre de 2012). *Lainfancia* . Obtenido de La Lúdica:
<http://lainfancia-juegoyludica.blogspot.com/2012/12/importancia-y-beneficios-de-la-ludica.html>
- Icarito. (03 de 2010). *Actividades Ludicas*. Obtenido de Recreacion:
<http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68-8853-9-actividades-ludicas-ritmicas-y-recreativas.shtml>
- Icarito. (03 de 2010). *Icarito*. Obtenido de Recreación:
<http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68-8853-9-actividades-ludicas-ritmicas-y-recreativas.shtml>
- Instituto Central de Ciencias Pedagogicas. (2005). *Bibliociencias* . Obtenido de Didáctica general:
<http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/tesis/index/assoc/HASH698a.dir/doc.pdf>

- Juan Fernando, G. R. (s.f.). *El juego Infantil y su importancia en el desarrollo*. volumen 10.
- Jurado, A. (27 de Octubre de 2011). *Blogspot.com*. Obtenido de Didáctica : <http://sendaalconocimiento.blogspot.com/2011/10/que-es-la-didactica.html>
- Leguizamon, G. (19 de Noviembre de 2012). *Blogspot.com*. Obtenido de Ludica y su importancia en la educación : <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>
- Ley Organica de Educación Intercultural. (2011). *Educación de Calidad*. Obtenido de <http://educaciondecalidad.ec/ley-educacion-intercultural-menu/ley-educacion-intercultural-texto-ley.html>
- Logroño, M. (27 de Septiembre de 2010). *es.slideshare*. Obtenido de Modelos Pedagogicos: <http://es.slideshare.net/npauta/modelos-pedagogicos-5301267>
- Manuel Rivas, N. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizajes significativos*. Madrid: Subdirección General de Inspección Educativa de la Viceconsejería .
- Margarita M, C. (2009). La Didactica en la educación. En C. Margarita M, *Fundacion Academica de dibujo profesional* (pág. Pag. 6).
- Martinez, E. (2005). *Uhu.es*. Obtenido de Etapas del proceso: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>
- Martinez, E., & Sánchez, S. (2012). *Los Metodos de Enseñanza*. Obtenido de Clasificacion de los Metodos de Enseñanza: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0031clasificacionmetodos.htm>
- Martinez, S. S. (2012). *Los Metodos de Enseñanza*. Obtenido de Clasificacion de los Metodos de Enseñanza: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0031clasificacionmetodos.htm>
- Ministerio de Inclusion y Economia Social. (s.f.). *ministerio*. Obtenido de <http://www.inclusion.gob.ec/el-ministerio/>

- Ministerio de Inclusion y Economia Social. (s.f.). *Ministerio de Inclusion y Economia Social*. Obtenido de Programas y Servicios: <http://www.inclusion.gob.ec/el-ministerio/>
- Navarro, M. R. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizajes significativos*. Madrid: Subdirección General de Inspección Educativa de la Viceconsejería.
- Orden, A. (1967). *Funciones de las guías didácticas*. Obtenido de Redined: <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/78180>
- Parra Garcia Ana, I. (01 de Diciembre de 2011). *El juego en Educacion Infantil*. Obtenido de Características y clasificación: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Parra, A. (01 de Diciembre de 2011). *Blogspot.com*. Obtenido de El juego en Educacion Infantil: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>
- Pere Marqués. (1999). *Concepciones sobre el Aprendizaje*. Obtenido de Procesos de Aprendizaje: <http://www.peremarques.net/aprendiz.htm>
- Pérez, V. (2010). *Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación: <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/452/1/EB-32.pdf>
- Posso, M. (18 de Junio de 2011). *Modelos Pedagogicos y diseño*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/videoconferencias/modelos-pedaggicos-y-diseo-curricular-8346165>
- Ramirez, J. F. (s.f.). *El juego Infantil y su importancia en el desarrollo*. volumen 10. Obtenido de https://scp.com.co/precop-old/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf
- Reyes, J. (Junio de 2012). *Proceso de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/Dinorah3/el-proceso-de-enseanza-aprendizaje>

- Reyes, P. (24 de Mayo de 2011). *es.scribd.com*. Obtenido de Actividades Ludicas:
<http://es.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS#scribd>
- Reyes, P. (2016). *es.scribd*. Obtenido de Actividades Lúdicas:
https://es.scribd.com/percy_reyes_4
- Rios, D. (25 de Julio de 2009). *es.slideshare.net*. Recuperado el Agosto de 2015,
 de Guia de actividades: <http://es.slideshare.net/dianapaisita/guia-didactica-1769311>
- Robert, S. (05 de 2012). *Fundamentacion axiologica*. Obtenido de
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Fundamentacion-Axiologica-De-Los-Derechos-Humanos/4139549.html>
- Rubiales, F. M., Ortega, M. d., & Rubiales, A. M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. . Antequera-Malaga: Innova .
- Rubio, P. (2010). *Educacióninicial.com*. Obtenido de Definición De Juego:
<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>
- SABERES. (2013). *Importancia del Aprendizaje*. Obtenido de
<http://www.importancia.org/aprendizaje.php>
- Sabino, c. (30 de Mayo de 2000). *Proceso de Investigación*. Obtenido de
<http://es.slideshare.net/male2712/sabino-carlos-el-proceso-de-investigacion>
- Salanova Sánchez Enrique, M. (2012). *Los Metodos de Enseñanza*. Obtenido de
 Clasificacion de los Metodos de Enseñanza:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0031clasificacionmetodos.htm>
- Sánchez, M. (07 de Mayo de 2016). *Slideshare.net*. Obtenido de Tipos de juegos:
<http://es.slideshare.net/Triza1314/tipos-de-juego-34387406>
- Sosa, A. (01 de Noviembre de 2010). *Blogspot*. Obtenido de Beneficios:
<http://analy-profanalysosavera.blogspot.com/2010/11/que-beneficios-tiene-la-utilizacion-e.html>

- Teladecaros. (2009). *Procesos de aprendizaje*. Obtenido de 5 proceso de aprendizaje: <https://es.scribd.com/doc/3794071/Cinco-Procesos-del-Aprendizaje>
- Triza. (07 de Mayo de 2014). *Tipos de juegos*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/Triza1314/tipos-de-juego-34387406>
- Una perspectiva desde la diversidad. (2005). En I. Puigdellívol, *La educación especial en la escuela integrada* (pág. 105). Barcelona: GRAÓ, de IRIF,S.L.
- Velázquez, A. G., & Peñalba, J. L. (s.f.). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Villacis, C. (2013). *Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación: http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5067/1/Teb_2013_893.pdf
- wordpress. (12 de Noviembre de 2012). *Teorias del juego*. Obtenido de Clasificacion de los juegos: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES



TEMA: “Las Actividades Lúdicas y el Proceso de Aprendizaje de los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua.”

OBJETIVO: Determinar cómo influyen las Actividades Lúdicas en el Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la Provincia de Tungurahua.

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que usted crea conveniente.

1.- ¿Con que frecuencia utiliza las dinámicas?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

2.- ¿El niño demuestra autonomía en las diferentes actividades realizadas en clase?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

3.- ¿Los trabajos realizados por los niños son muy creativos?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

4.- ¿Enseña mediante juegos?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

5.- ¿Utiliza el patio de la escuela para enseñar una clase?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

6.- ¿Promueve actividades motivacionales para incentivar el aprendizaje de los niños?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

7.- ¿Entienden sus estudiantes cuando usted dicta las clases?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

8.- ¿Repite las clases que los estudiantes no entendieron?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

9.- ¿Realiza clases de refuerzo?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

10.- ¿Los estudiantes participan en clases cuando no le entienden?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES



TEMA: “Las Actividades Lúdicas y el Proceso de Aprendizaje de los niños y niñas del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la provincia de Tungurahua.”

OBJETIVO: Determinar cómo influyen las Actividades Lúdicas en el Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Totoras de la Provincia de Tungurahua.

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que usted crea conveniente.

1.- ¿Con que frecuencia utiliza su profesor las dinámicas?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

2.- ¿Las actividades que realiza en clases las hace solo/a?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

3.- ¿Es creativo para realizar los trabajos en clases?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

4.- ¿El profesor le enseña mediante juegos?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

5.- ¿Su profesor utiliza el patio de la escuela para enseñarle una clase?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

6.- ¿El profesor promueve actividades motivacionales para incentivar su aprendizaje?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

7.- ¿Entiende cuando su profesor le dicta la clase?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

8.- ¿El profesor repite la clase que no se entendió?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

9.- ¿Recibe clases de refuerzo?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

10.- ¿Participa en clases cuando no entiende la clase?

- a. Siempre () b. A veces () c. Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIDAD EDUCATIVA "TOTORAS"

Parroquia Totoras

Teléfono: 032748042

Email: 18h00321@gmail.com

Ambato, 20 de mayo de 2015

Doctor

Victor Hernández

DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN


Presente. -

De mis consideraciones:

Por intermedio del presente hago llegar un saludo muy respetuoso y cordial a su digna persona, a la vez que **AUTORIZO** a la Srta. **Katherine Elizabeth Sánchez Tivàn** con **C.I. 1804462420** el desarrollo del Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica, con el tema: **"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOTORAS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA."**

Particular que comunico para los fines consiguientes.

Atentamente,


Prof. Gretha Ortiz
DIRECTORA





UNIDAD EDUCATIVA "TOTORAS"

Parroquia Totoras

Email: 18h00321@gmail.com

Teléfono: 032748042

CERTIFICADO

La Suscrita Directora de la Unidad Educativa "Totoras", **Certifica que:** la Srta. **KATHERINE ELIZABETH SÁNCHEZ TIVÁN** con C.I: **1804462420**, estudiante de la Carrera de educación Básica, de la modalidad presencial, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, realizó las encuestas del proyecto de tesis "**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOTORAS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA.**"

Es cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso del presente como creyere conveniente.

Atentamente,

Prof. Gretha Ortiz

DIRECTOR /A





UNIDAD EDUCATIVA "TOTORAS"

Parroquia Totoras

Email: 18h00321@gmail.com

Teléfono: 032748042

CERTIFICADO

La Suscrita Directora de la Unidad Educativa "Totoras", **Certifica que:** la Srta. **KATHERINE ELIZABETH SÁNCHEZ TIVÁN** con C.I: **1804462420**, estudiante de la Carrera de educación Básica, de la modalidad presencial, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, realizó el estudio para el proyecto de tesis **"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA TOTORAS DE LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA."**

Es cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer uso del presente como creyere conveniente.

Atentamente,

Prof. Gretha Ortiz

DIRECTOR /A





Escudo de la Institución



Nombre de la Institución



Lic. Gretha Ortíz
(DIRECTORA)



Estudiantes realizando la encuesta



Estudiantes realizando actividades deportivas