



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

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

**CARRERA: CULTURA FÍSICA**

**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

Proyecto de Investigación, previo a la obtención del Título de Licenciado en  
Ciencias de la Educación,  
Mención Cultura Física

**TEMA:**

**“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA PERCEPCIÓN AUDITIVA DE  
LOS NO VIDENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JULIUS DOEPFNER  
DE LA CIUDAD DE AMBATO”**

Autor: Jhon Mesías Jarrín Sulca

Tutor: Mg. Edwin Fabricio Lozada Torres

**AMBATO – ECUADOR**

**2017**

**APROBACIÓN DEL TUTOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo, Mg. Fabricio Lozada, con C.C. 1802313740, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación, sobre el Tema: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA PERCEPCIÓN AUDITIVA DE LOS NO VIDENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JULIUS DOEPFNER DE LA CIUDAD DE AMBATO .”, desarrollado por Jarrín Sulca Jhon Mesías, una vez aprobado los 225 créditos de la carrera de Cultura Física, 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.



---

Mg. Fabricio Lozada

C.C.1802313740

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

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



Jhon Mesías Jarrín Sulca  
C.C.180294523-6  
**AUTOR**

## **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 EN LA PERCEPCIÓN AUDITIVA DE LOS NO VIDENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JULIUS DOEPFNER DE LA CIUDAD DE AMBATO”, 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.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Jhon Mesias Jarrin Sulca', is written over a faint, circular stamp. The signature is stylized and cursive.

---

Jhon Mesias Jarrin Sulca  
C.C.180294523-6  
**AUTOR**

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

La comisión de estudios y calificación del informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA PERCEPCIÓN AUDITIVA DE LOS NO VIDENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JULIUS DOEPFNER DE LA CIUDAD DE AMBATO”, presentado por Jarrín Sulca Jhon Mesías, con 225 créditos aprobados de la Carrera de Cultura Física, de la promoción: Marzo 2011 – Marzo 2016, una vez revisada la investigación, se aprueba en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

**LA COMISIÓN**



Dr.Mg. Ángel Aníbal Sailema Torres  
CI #11802017523  
MIEMBRO



Lcd.Mg. Segundo Víctor Medina Paredes  
CI#1801892884  
MIEMBRO

## DEDICATORIA

*A Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio*

*A mi padre José Jarrín.*

*Por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor, a mis hijos Jhon, Brandon y Dilan, quienes han sido parte fundamental para realizar este proyecto, ellos son quienes me dieron fuerza, animó para seguir adelante y son los principales protagonistas de este “sueño alcanzado”.*

*Jhon Mesías Jarrin Sulca*

## **AGRADECIMIENTO**

*El presente trabajo de tesis primeramente me gustaría agradecerle a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.*

*A la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO por abrirme sus puertas y darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional.*

*También me gustaría agradecer a mis profesores que me impartieron sus conocimientos durante mi vida universitaria porque todos han aportado en mi formación, sus consejos, sus enseñanzas y más que todo por su amistad.*

*De igual manera agradecer a mi tutor de Investigación y de Tesis de Grado, Mg. Fabricio Lozada por su dedicación, y colaboración en la tutoría que permitió hacer realidad este trabajo de investigación, mil gracias*

**Jhon Mesías Jarrin Sulca**

## INDICE DE CONTENIDO

APROBACIÓN DEL TUTOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
RESÚMEN EJECUTIVO .....	xiv
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPITULO 1 .....	1
EL PROBLEMA .....	1
1.1 Tema.....	1
1.2 Planteamiento del problema.....	1
1.2.1 Contextualización.....	1
1.2.2 Análisis Crítico .....	4
1.2.3 Prognosis .....	4
1.2.4 Formulación del Problema .....	5
1.2.5 Interrogantes.....	5
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	5
1.3. Justificación.....	6
1.4. Objetivos .....	7
1.4.1 Objetivos Generales .....	7
1.4.2 Objetivos Específicos.....	7
CAPITULO II .....	8
MARCO TEORICO.....	8
2.1 Antecedentes Investigativos.....	8
2.2 Fundamentación Filosófica .....	9
2.3 Fundamentación Legal .....	12
CAPÍTULO IV .....	12
2.4.1 Variable independiente. ....	17



Actividades Lúdicas .....	17
2.4.2 Variable Dependiente.....	31
Percepción Auditiva.....	31
2.5 Hipótesis.....	44
2.6. Señalamiento de Variables.....	45
CAPITULO III.....	46
3.1 Modalidad Básica de la Investigación.....	46
3.2 Nivel o Tipo de Investigación.....	46
3.3 Población y Muestra.....	47
3.4 Operacionalización de Variables.....	48
3.5 Plan de recolección de Información.....	50
CAPITULO IV.....	52
4.1 Análisis e Interpretación de Resultados.....	52
4.2 Verificación de Hipótesis.....	76
CAPITULO V.....	83
5.1. Conclusiones.....	83
5.2 Recomendaciones.....	84
ANEXOS .....	87

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población.....	47
Tabla 2 Operacionalización de la variable independiente. Actividades Lúdicas..	48
Tabla 3 Operacionalización de la variable dependiente Percepción auditiva .....	49
Tabla 4 Plan de Información .....	50
Tabla 5 Pregunta 1 ¿Práctica juegos lúdicos para recrearse?.....	52
Tabla 6 Pregunta 2 ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?.....	53
Tabla 7 Pregunta 3 ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva? .....	55
Tabla 8 ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?.....	56
Tabla 9 ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias Intensidades?.....	57
Tabla 10 ¿Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?.....	58
Tabla 11 ¿Procesa y trasforma las sensaciones que producen el cerebro con sus Estímulos?.....	60
Tabla 12 ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego? .....	61
Tabla 13 ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?.....	62
Tabla 14 ¿Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos?.....	64
Tabla 15 ¿Practican juegos lúdicos para recrearse?.....	65
Tabla 16 ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?.....	66
Tabla 17 ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva?.....	67
Tabla 18 ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?.....	68
Tabla 19 ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades? .....	69
Tabla 20 ¿Reconocen las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?.....	71
Tabla 21 ¿Procesan y trasforma las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos?.....	72
Tabla 22 ¿Diferencian entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego? ..	73
Tabla 23 ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?.....	74

Tabla 24 ¿Interpretan sonidos producidos por los juegos lúdicos?.....	75
Tabla 25 ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades? .....	76
Tabla 26 ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego? .....	77
Tabla 27 ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?.....	77
Tabla 28 ¿Frecuencias Observadas? .....	78
Tabla 29 ¿Frecuencias Esperadas?.....	78
Tabla 30 Calculo del chi cuadrado.....	80
Tabla 31 ¿Tabla chi cuadrado? .....	81

## INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1	Árbol de Problemas.....	3
Ilustración 2	Categorías Fundamentales. ....	14
Ilustración 3	Lluvia de ideas .....	15
Ilustración 4.....		16
Ilustración 5	¿Práctica juegos lúdicos para recrearse?.....	52
Ilustración 6	Pregunta 2 ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?.....	54
Ilustración 7	Pregunta 3 ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva? .....	55
Ilustración 8	¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?.....	56
Ilustración 9	¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias Intensidades? .....	57
Ilustración 10	¿Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?.....	59
Ilustración 11	¿Procesa y trasforma las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos? .....	60
Ilustración 12	¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego? .....	61
Ilustración 13	¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?.....	63
Ilustración 14	¿Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos?.....	64
Ilustración 15	¿Practican juegos lúdicos para recrearse?.....	65
Ilustración 16	¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?.....	66
Ilustración 17	¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva? ....	68
Ilustración 18	¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?.....	69
Ilustración 19	¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?.....	70
Ilustración 20	¿Reconocen las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?..	71
Ilustración 21	¿Procesan y trasforma las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos?.....	72

Ilustración 22 ¿Diferencian entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego? .....	73
Ilustración 23 ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?.....	74
Ilustración 24 ¿Interpretan sonidos producidos por los juegos lúdicos?.....	75
Ilustración 25 Campana de Gauss .....	82

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE CULTURA FÍSICA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**TEMA:** “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA PERCEPCIÓN AUDITIVA DE LOS NO VIDENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JULIUS DOEPFNER DE LA CIUDAD DE AMBATO”.

**AUTOR:** Jhon Mesías Jarrín Sulca

**TUTOR:** Ing. Mg. Fabricio Lozada Torres

**RESÚMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo investigativo sobre el tema: Las Actividades Lúdicas en la Percepción Auditiva de los no Videntes de la Unidad Educativa Julius Doepfner tiene como objetivo analizar y evidenciar los procesos que tiene la percepción auditiva en los estudiantes de esta institución . La mayoría de los jóvenes no tienen un conocimiento sobre las actividades lúdicas y el beneficio que les da a su discapacidad ya que con estas actividades se mejora y se desarrollan sus capacidades sensoriales y motrices, Es importante motivar a los estudiantes no videntes por medio de juegos para así mejorar su percepción auditiva, ya que la información que llega al cerebro a través del sentido del oído forma la base para el desarrollo del futuro lenguaje y su emisión. El trabajo tiene implicaciones prácticas y reales, cuyo conocimiento permitirán conocer de mejor forma la vivencia de las personas con discapacidad visual. Es necesario conseguir ayuda de profesionales que tengan experiencia con personas no videntes y tengan un gran conocimiento en ejecutar actividades lúdicas que sean de ayuda para mejorar su percepción auditiva y así lograr una inclusión en nuestra sociedad en la que se sientan seguros, dinámicos, participativos y con una gran confianza y cumplan sus objetivos anhelados.

Palabras Clave: Actividades lúdico, Percepción auditiva, NO videntes, Discapacidad, juegos.

## INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación está encaminado a evidenciar LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA PERCEPCIÓN AUDITIVA DE LOS NO VIDENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JULIUS DOEPFNER DE LA CIUDAD DE AMBATO.

Ya que este tema desde hace mucho tiempo dentro del aspecto deportivo y recreativo no se lo ha dado la importancia que se merece, pues la motivación es un aspecto fundamental en la preparación de los estudiantes de la Institución antes mencionada; el documento consta de los siguientes capítulos y contenidos:

**CAPITULO I, EL PROBLEMA:** se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el Árbol de problemas e el correspondiente Análisis crítico, la Prognosis, se plantea el problema, los interrogantes del problema, las Delimitaciones, la justificación y los Objetivos generales y específicos.

**CAPITULO II; EL MARCO TEORICO:** se señalan los antecedentes investigativos, las fundamentaciones correspondientes, la Red de inclusiones, la Constelación de Ideas, el desarrollo de las categorías de cada variable y finalmente se plantea la Hipótesis y el señalamiento de variables.

**CAPITULO III, LA METODOLOGIA:** se señala el Enfoque, las modalidades de investigación, los tipos de investigación, la población muestra, la operacionalización de variables y las técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

**CAPITULO IV, ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS:** se presentan los resultados del instrumento de investigación, las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos obtener resultados confiables de la investigación realizada.

**CAPITULO V, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:** se describen la Conclusiones y Recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.



## **CAPITULO 1**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 Tema**

Las Actividades Lúdicas en la percepción auditiva de los No videntes de la Unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato.

#### **1.2 Planteamiento del problema**

##### **1.2.1 Contextualización**

La atención específica a las personas con discapacidad visual en el **Ecuador**, se inicia por iniciativa de madres y padres de personas con discapacidad, que en la búsqueda de soluciones encontraron en países desarrollados nuevas alternativas de atención, para cuya aplicación requirieron de la conformación de organizaciones privadas con servicios especializados que den respuesta a la creciente demanda, de preferencia en las áreas de salud deporte y educación.

(Constitución de la República del Ecuador, 2013). En el Ecuador, el Gobierno de la Revolución Ciudadana ha asumido el reto de construir una “Patria para todos y todas”, una sociedad más justa y solidaria que promueva la inclusión social de todos los sectores, especialmente de aquellos grupos que requieren atención prioritaria como es el caso de las personas con discapacidad. En nuestro país, de acuerdo al VI Censo de Población y V de Vivienda (INEC, 2001), el porcentaje de la población ecuatoriana que señala tener discapacidad fue de 4.7%, datos que en el transcurso de una década ascendió a 5.6%, según los datos del VII Censo de Población y VI Vivienda (INEC, 2010). Por otro lado, el estudio “Ecuador: la discapacidad en cifras” (CONADIS - INEC, 2005), establece que el 12.14% de la población ecuatoriana tiene algún tipo de discapacidad; y, el estudio bio-social

Misión Solidaria Manuela Espejo, da cuenta de 294.803 personas con discapacidad.

En consecuencia, el Consejo Nacional de Discapacidades (CONADIS), por competencia legal, descrita en la Constitución de la República, Sexta Transitoria y Art. 156, coordinó la construcción de la Agenda Nacional para la Igualdad en Discapacidades (ANID) 2013-2017, con la activa participación de diferentes instituciones públicas, privadas y organizaciones de la sociedad civil.

La Constitución de la República (2008), el Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017, la (OEA, 1999), y la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad (ONU, 2006), orientan la elaboración del presente documento que integra las demandas comunes de este colectivo y plantea estrategias de respuesta amplias e integrales, tanto para el corto como para el mediano plazo. Con la finalidad de contribuir a la construcción de una sociedad inclusiva desde la perspectiva de discapacidad, la ANID presenta orientaciones para el diseño de las políticas públicas que promueven, protegen y aseguran el goce pleno de los derechos de las personas con discapacidad, con principios de igualdad y no discriminación.

(El Consejo Nacional de Discapacidades, CONADIS, 1992). En la provincia del **Tungurahua** la ciudad de Ambato el CONADIS en el año 1996 según sus registros hasta la presente fecha, las personas con deficiencia visual y ceguera total tienen un total de 73 personas que son menores de edad, las instituciones especiales que se encargan de educar a estos son muy escasas, como es el caso de la escuela para no videntes Julius Doepfner.

Hay programas de alfabetización para los no videntes de Tungurahua, 15 de los 25 estudiantes que se inscribieron terminaron el curso, esto en lo que hace referencia a educación faltando apoyo a la realización de actividades lúdicas.

En la **Unidad Educativa Julius Doepfner** apoyan a las personas con discapacidad visual, esta institución se encuentra ayudando a estas personas por varias generaciones, la actividad que ellos realizan es integral, la educación, planificación, estimulación del niño/a, adolescente, joven, entre otros, es el organizarse con cada una de las instituciones donde ellos estudian, y así simplificar el trabajo del docente regular. Ellos ayudan al niño con estimulaciones para que pueda adaptarse a la escuela regular además del trabajo integral que también realizan los profesionales con la familia.

Las falencias que tiene esta institución es la falta de profesionales en el área deportiva que tengan experiencia en personas con esta discapacidad y puedan ayudar con el mejor desenvolvimiento de estos.

Para mejorar la calidad de vida de los no videntes hay que reforzar sus otros sentidos y con buenos profesionales y una buena metodología de las actividades lúdicas se lo puede conseguir. La escuela para no videntes Julius Doepfner asesora integralmente al familiar del invidente para mejorar su accesibilidad física y de comunicación a su vida.

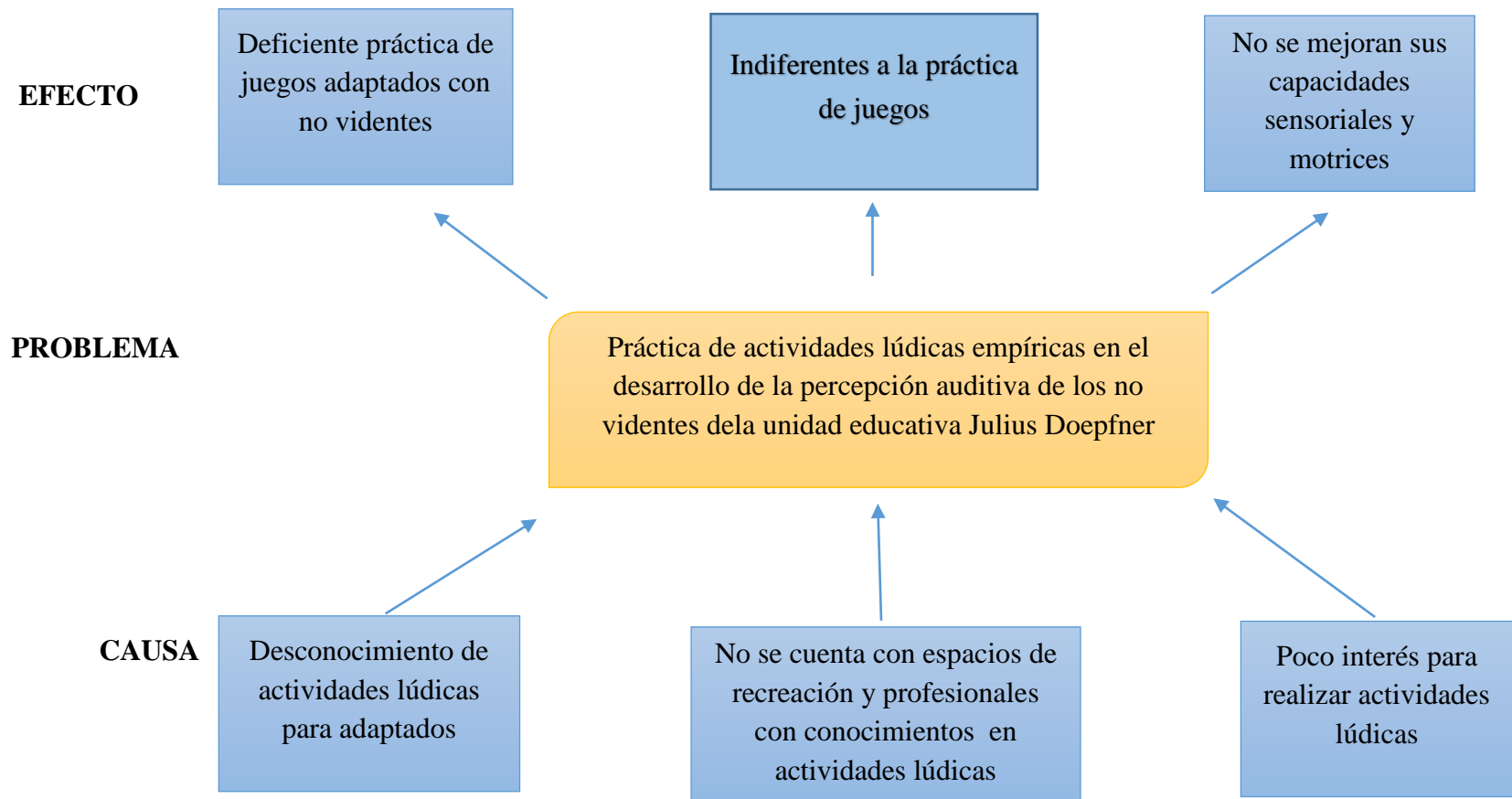


Ilustración 1 Árbol de Problemas  
 Elaborado por: Jhon Mesías Jarrin Sulca  
 Fuente: La Investigación

### **1.2.2 Análisis Crítico**

El desconocimiento del deporte adaptado por parte de los docentes de cultura física y guías de personas no videntes, y la práctica de actividades lúdicas de una manera inadecuada o mal planificada, pueden causar daños físicos en estas personas, en ciertas ocasiones estos juegos empíricos se vuelven tediosos y aburridos lo que genera un desgaste emocional físico y gran deficiencia en las actividades lúdicas.

Al no contar con espacios de recreación y profesionales con conocimientos en actividades lúdicas las personas no videntes se sienten sumamente desmotivadas por lo que se sienten indiferentes a la práctica de juegos de relevos y persecución, porque hay algunos que quieren desarrollar su percepción auditiva y sus habilidades psicomotrices a través de estas actividades lúdicas.

El poco interés o descuido total por la práctica de las actividades lúdicas, o no tener conocimiento en la realización de los juegos perjudica al desarrollo de sus capacidades sensoriales. La persona no vidente no quiere hacer juegos prefiere descansar o realizar otra actividad que no sea lúdica, no se dan cuenta que al practicar estas actividades están mejorando su percepción auditiva, además de mejorar su autoestima y ser unas personas que se incluyen a la sociedad con buenos ejemplos para futuras generaciones.

### **1.2.3 Prognosis**

Al no proponer una solución al problema en cuestión, se tendrá una deficiente potencialización de las capacidades sensoriales en las personas no videntes puesto que no contarán con los beneficios necesarios para adquirir una adecuada adaptabilidad social generando deficiencias al nivel cognitivo debida a la falta de estímulos sensoriales que les favorece al aprendizaje.

Es difícil sentirse bien cuando se quiere realizar alguna actividad sintiéndose impotentes, provocando que pierdan el control y se enfaden por sus errores y torpezas. Con la realización de actividades lúdicas (juegos) se ayuda a mejorar su autoestima permitiendo que se sientan útiles y no se sientan inferiores a los demás.

Es necesario conseguir ayuda de profesionales que tengan experiencia con personas no videntes y tengan un gran conocimiento en ejecutar actividades lúdicas que sean de ayuda para mejorar su percepción auditiva.

#### **1.2.4 Formulación del Problema**

¿Cómo repercuten las Actividades Lúdicas en la Percepción Auditiva de los No Videntes de La Unidad Educativa Julius Doepfner de la Ciudad De Ambato?

#### **1.2.5 Interrogantes**

- ¿De qué manera ayudan las actividades lúdicas al desarrollo emocional de los no videntes?
- ¿Cómo mejorar la percepción auditiva en personas no videntes?
- ¿Existe una solución para mejorar los estímulos sensoriales de los no videntes?

#### **1.2.6 Delimitación del objeto de investigación**

**Delimitación de contenido.**

Campo: Educación Física

Área: Deporte Adaptado

Aspecto: Percepción Auditiva

### **Delimitación Espacial.**

La Presente investigación se realizó en la Unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner de la parroquia la matriz del cantón Ambato provincia del Tungurahua.

### **Delimitación Temporal**

El proyecto de investigación se realizó en el semestre Octubre 2015 Marzo 2016.

### **Unidad de observación.**

- Estudiantes de la Unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner de la ciudad de Ambato.
- Docentes de la Unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner de la ciudad de Ambato.
- Directivos de la Unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner de la ciudad de Ambato.

### **1.3. Justificación**

Este proyecto es de mucho **interés** para los no videntes de la unidad educativa Julius Deponer de la ciudad de Ambato, ya que con las actividades lúdicas mejoramos su calidad de vida. Las personas con discapacidad visual como todo ser humano, tienen sentimientos, sufren tienen sus espacios de felicidad, expresan el amor, tienen necesidad de ser amados, son una presencia en la sociedad.

**Es importante**, motivar a los no videntes por medio de juegos para mejorar su percepción auditiva, ya que la información que llega al cerebro a través del sentido del oído forma la base para el desarrollo del futuro lenguaje y su emisión.

El trabajo tiene implicaciones prácticas y reales, cuyo conocimiento permitirán conocer de mejor forma la vivencia de las personas con discapacidad visual, su interrelación con sus familias y la sociedad, como parte esencial de las soluciones como componentes humanos.

Es **factible** la presente investigación ya que en su desenvolvimiento se cuenta con toda la expectativa de los familiares y la mejora de la percepción auditiva de los no videntes de la unidad educativa Julios Doepfner, gracias a las actividades lúdicas a realizarse para el bienestar de ellos en la vida diaria y por ende a la sociedad.

El trabajo investigativo es original puesto que tanto en la Universidad Técnica de Ambato como en la institución que se llevara a cabo esta investigación no existe una base de datos que relacione con el trabajo investigativo. **Los beneficiarios** de esta investigación serán los Estudiantes, Docentes y Directivos de la unidad educativa de no videntes Julius Doepfner de la ciudad de Ambato.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1 Objetivos Generales**

Analizar las Actividades Lúdicas en la percepción auditiva de los no videntes de la Unidad Educativa Julius Doepfner de la Ciudad de Ambato.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Determinar las actividades lúdicas existentes para facilitar el desarrollo de nuevas habilidades.
- Identificar la percepción auditiva en personas con dificultades visuales
- Presentar los resultados de la investigación realizada mediante un paper (texto científico).



## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1 Antecedentes Investigativos

Según “ (Salazar Lizano, 2014).” En su tema de investigación realizada concluye lo siguiente:

- En base a los resultados obtenidos, se puede concluir que las actividades lúdicas benefician el fortalecimiento de la motricidad en los adultos mayores del Hogar Sagrado Corazón de Jesús, además con la implementación de la ludiexpresión y las actividades recreativas, las personas de la tercera edad mejoran sus habilidades motrices, lo que permite que sean mucho más dinámicos, participativos y felices.
- Al hablar del aporte que brindan las actividades lúdicas para el beneficio de los adultos mayores del hogar de ancianos “Sagrado Corazón de Jesús”, se puede afirmar que la práctica constante actividades lúdicas promueven el mejoramiento en el sistema funcional y desarrollan el autoestima personal y social de los adultos mayores, siendo estas un eje primordial en la calidad de vida de los mismos, ya que al realizar actividades lúdicas y recreativas beneficia el mantenimiento físicos de los adultos, para que no lleven una vida sedentaria.
- En base al análisis de los datos se puede afirmar que la mayoría de encuestados del Hogar Sagrado Corazón de Jesús opinan que es necesario la práctica de las actividades físicas específicas de ludiexpresión y recreación realizadas con mesura para la prevención y tratamiento de enfermedades en adultos mayores, lo cual ayuda en a mantener el estado físico de estas personas.

Según (Jimenez T. , 2012), la comunicación funcional del ser humano a través tanto del lenguaje oral como lecto-escrito, implica la integridad tanto de los sistemas perceptivos como de los componentes de los sistemas cognitivos y afectiva. Gracias a la actuación del sistema auditivo, se es capaz de “Oír”, es decir, de ser receptores activos de estímulos auditivos.

Sin embargo, esta actividad sensorial es suficiente para voluntariamente, y con la ayuda de habilidades cognitivas como son la atención y memoria, decodificar y procesar la información auditiva.

## **2.2 Fundamentación Filosófica**

Esta investigación está ubicada en un paradigma crítico propositivo debido a las siguientes consideraciones expuestas a continuación:

(Sergio, 2011) Indica que la recreación es considerada un proceso sociocultural y un fenómeno esencial de la actividad humana. Su origen se remonta a los comienzos del hombre, con la necesidad de emplear el tiempo en el cual no se realizaban actividades directas en la producción. Las condiciones objetivas para establecerse como una necesidad se manifiestan de forma concreta en la industrialización, etapa en que comienza a utilizarse el término recreación.

En el mundo se han implementado programas recreativos desde diversas aristas, en dependencia de los intereses de cada sociedad, enmarcados en diferentes modos de actuar y pensar. La recreación no se manifiesta de igual forma para personas que viven en sociedades desarrolladas, que para otras que viven en países con poco desarrollo económico, estos deben ser ejecutados por diferentes especialistas de la Cultura Física.

### **2.2.1 Fundamentación Ontológica**

El aprendizaje no es un sencillo asunto de transmisión y acumulación desconocimientos, sino "un proceso activo" por parte del alumno que ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto "construye" conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe.

“La ontología es la parte de la metafísica que estudia el ser en general y sus propiedades trascendentales. Puede nombrarse como el estudio del ser en tanto lo qué es y cómo es. La ontología define al ser y establece las categorías fundamentales de las cosas a partir del estudio de sus propiedades, sistemas y estructuras.”

(<http://definicion.de/ontologia/>).

Partiendo de la definición arriba citada, Podemos decir que: La aplicación de Actividades Lúdicas buscan ayudar a los estudiantes a internalizar, reacomodar, o transformar la información nueva, surgiendo nuevas estructuras mentales y con ello desarrollando la Inteligencia Lógico Matemática. A realidad.

### **2.2.3 Fundamentación Epistemológica**

“La epistemología es una disciplina que estudia cómo se genera y se valida el conocimiento de las ciencias. Su función es analizar los preceptos que se emplean para justificar los datos científicos, considerando los factores sociales, psicológicos y hasta históricos que entran en juego.”

(<http://definicion.de/epistemologia/>).

### **2.2.4 Fundamentación Axiológica**

“Se designa con el término de Axiología a aquella rama de la Filosofía que se ocupa y centra en el estudio de la naturaleza de los valores y los juicios valorativos”.

(<http://www.definicionabc.com/general/axiologia.php>).

Según Piaget, el estudio de normas y valores de los 7 a los 12 años, se caracterizan por la aparición de nuevos sentimientos morales y, sobre todo, por una organización de voluntad que desemboca en una mejor integración del “Yo” y en una regulación más eficaz de la vida afectiva.

Los primeros sentimientos morales derivan del respeto unilateral del niño pequeño hacia sus padres o hacia el adulto y como ese respeto comporta la formación de una moral.

La investigación de la relación de las Actividades Lúdicas y la Inteligencia Lógico Matemática no puede ser neutra, está influenciada por valores del contexto sociocultural en donde está ubicado el problema que se estudia. Por lo tanto, es imposible que pueda abstraer su carga ideológico-política y religiosa, para interpretar la realidad, como tampoco se puede prescindir del fondo cultural del contexto, para alcanzar un sentido más objetivo de la investigación.

#### **2.2.4 Fundamentación Metodológica**

En la página web <http://www.definicionabc.com/ciencia/metodologia.php>, expresa que.

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

La construcción del conocimiento se hace a través de la investigación cualitativa de las Actividades Lúdicas de enseñanza aprendizaje, que se logra con la participación de los estudiantes y docentes involucrados y comprometidos con el problema, para relacionar la percepción auditiva, La teoría científica se construye dentro de una oscilación dialéctica teoría-práctica de la investigación, lo que

permite que se vaya enriqueciendo y perfeccionando en la medida que lo requiera el estudio.

### **2.3 Fundamentación Legal**

## **CAPÍTULO IV**

### **DEL DEPORTE ADAPTADO Y/O PARALÍMPICO.**

(ASAMBLEA NACIONAL, 2010), Ley del deporte, educación física y recreación

Art. 66.- Deporte Adaptado y/o Paralímpico.- Este deporte Adaptado y/o Paralímpico para personas con discapacidad, es una de las formas de expresión deportiva de la igualdad a la que tienen derecho todos los seres humanos, indistintamente de sus capacidades psicomotrices e intelectuales.

Art. 67.- De los tipos y clasificación de deporte Adaptado y/o Paralímpico.- Se entiende como deporte Adaptado y/o Paralímpico para personas con discapacidad a toda actividad físico deportiva, que es susceptible de aceptar modificaciones para posibilitar la participación de las personas con discapacidades físicas, mentales, visuales y auditivas.

El deporte Adaptado y/o Paralímpico se clasifica en:

- a) Deporte formativo;
- b) Deporte de alto rendimiento;
- c) Deporte profesional; y,
- d) Deporte recreativo.

## **TITULO VI**

### **DE LA RECREACIÓN**

#### **Sección 1**

##### **GENERALIDADES.**

(ASAMBLEA NACIONAL, 2010), Ley del deporte, educación física y recreación.

Art. 89.- De la recreación.

La recreación comprenderá todas las actividades físicas lúdicas que empleen al tiempo libre de una manera planificada, buscando un equilibrio biológico y social en la consecución de una mejor salud y calidad de vida. Estas actividades incluyen las organizadas y ejecutadas por el deporte barrial y parroquial, urbano y rural.

(ASAMBLEA NACIONAL, 2010), Ley del deporte, educación física y recreación.

Art. 91.- Grupos de atención prioritaria.

El Gobierno Central y los gobiernos autónomos descentralizados Programarán, planificarán, desarrollarán y ejecutarán actividades deportivas y recreativas que incluyan a los grupos de atención prioritaria, motivando al sector privado para el apoyo de estas actividades.

## 2.4 Categorías Fundamentales

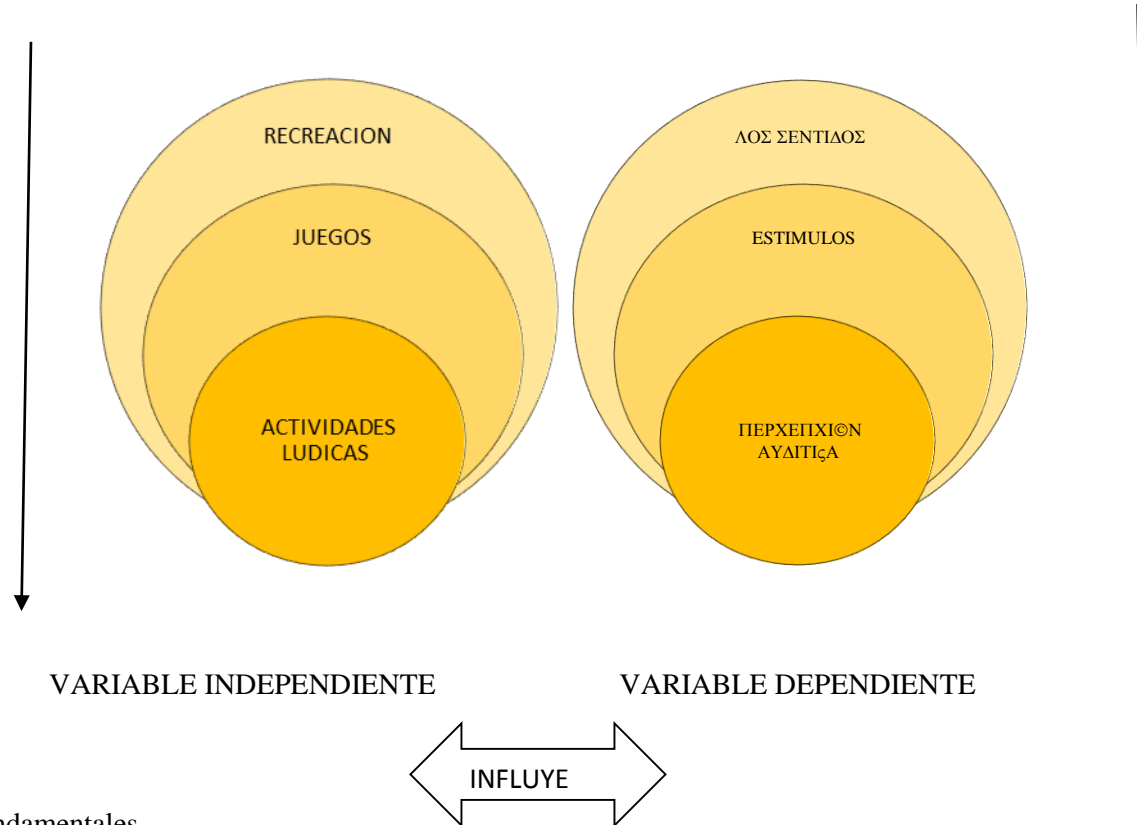


Ilustración 2 Categorías Fundamentales.  
Fuente Investigativa: la investigación  
Elaborado: Jarrin Sulca Jhon Mesias.

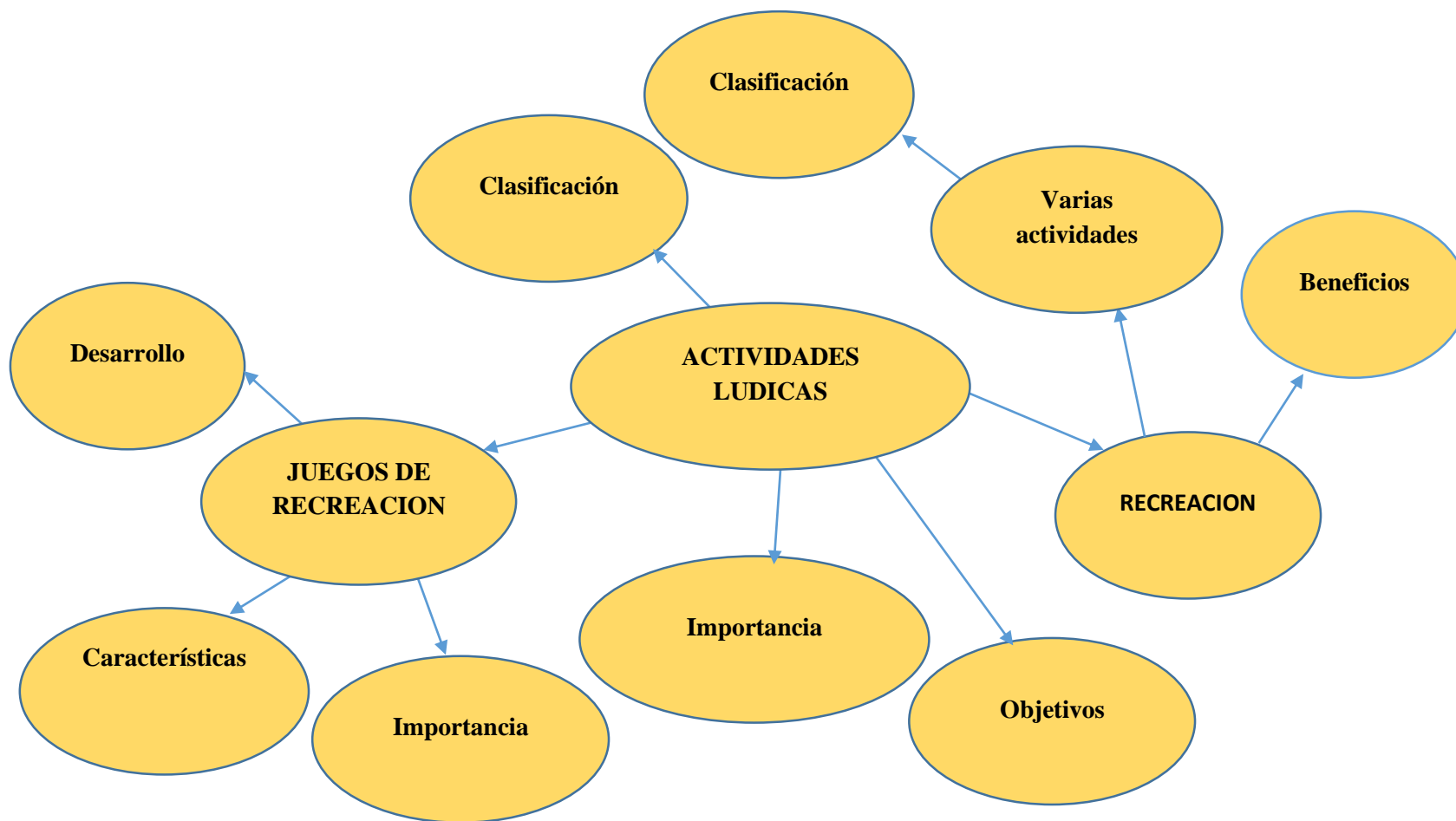


Ilustración 3 Lluvia de ideas  
Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesias  
Fuente: Investigación



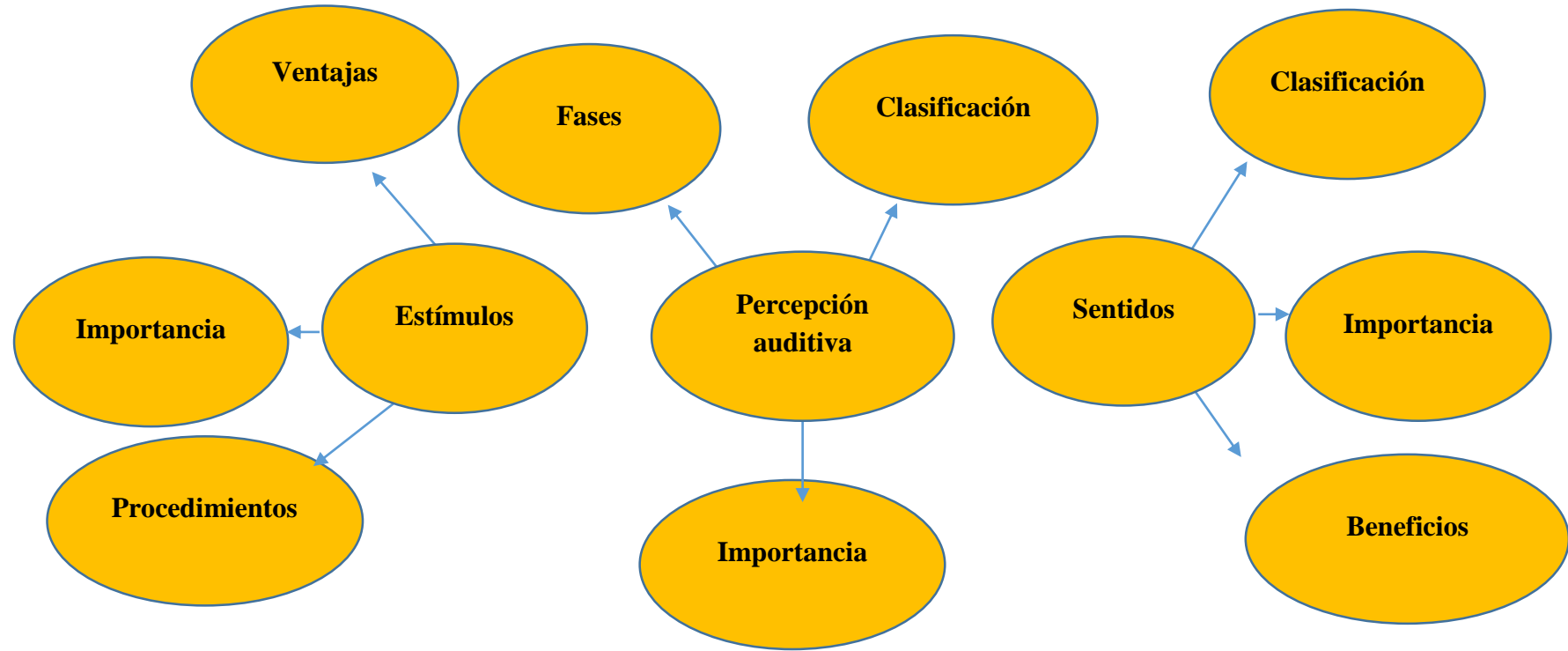


Ilustración 4  
Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesias  
Fuente: Investigació

## **2.4.1 Variable independiente.**

### **Actividades Lúdicas**

#### **Recreación**

La recreación, se considera comúnmente como un tipo de experiencias una forma específica de actividad, una actitud o estado de ánimo, una fuente de vida rica y abundante, un sistema de vida para las horas libres y monótonas, una expresión de la misma naturaleza de la humanidad, un movimiento organizado.

Según (Finley, 1940) “La recreación consiste en la actitud que caracteriza la participación en variadas actividades lúdicas, que resulta de la satisfacción que estas brindan a los individuos. En ellas habrá expresión en el espíritu y a través de estas se contribuye a una vida plena, alegre y satisfactoria.”

Según (Lopez Herrera & Lopez Arística, 2011), la recreación es un estado de regocijo y esparcimiento no impuesto que contribuye a la disminución de tensiones, emociones y energías acumuladas, por tanto ayuda a las relaciones entre los seres humanos, fomenta el proceso de socialización dada la naturaleza bio- psico-social del hombre e influye de manera dinámica en el desarrollo armónico de la personalidad, por tanto no es una opción más, sino una necesidad para el individuo en la medida que permite apropiarse de un conjunto de saberes y actividades que son expresión de la cultura, desarrollo y calidad de vida.

Recrearse implica una participación activa del sujeto, es deleitar y disfrutar de un conjunto de experiencias voluntarias en el tiempo libre, expresadas en la diversidad de intereses y otras motivaciones para la satisfacción de necesidades que contribuirán al descanso, la recuperación de las energías físicas y espirituales, la diversión, el perfeccionamiento de la salud y el intercambio social y con el medio natural. Esta satisfacción lleva al hombre hacia el logro de un estado de

bienestar pleno y creador de manera que constituye una vía permanente de educación y formación de la personalidad, pero siempre que el individuo se sienta protagonista consciente de la planificación de su recreación.

### **Clasificaciones de la recreación.**

La recreación se puede clasificar en:

#### **Sociocultural**

Esta podría decirse que es la más importante debido a que abarca muchos elementos como por ejemplo el arte, la danza, el teatro, entre otras cosas que la hacen el tipo de recreación más intelectual y esto la hace muy importante. Es importante agregar que por cultura no se debe entender por la tradición de generación en generación, si no como una forma de enseñar y dar a conocer nuevas cosas.

#### **Deportiva**

Es la forma como se puede recrear incluyendo la actividad física y los deportes para dar a conocer algo.

#### **Infantil**

Aquí encontramos los métodos para enseñar a los niños pequeños teniendo en cuenta que ni se pueden utilizar ni los métodos ni los materiales de los grandes se debe tener en cuenta la intensidad del ejercicio sus variables para que no tener daños en los niños.

#### **Turística**

Es la recreación que se hace en viajes, paseos y otros eventos que contengan viajar, se debe tener en cuenta el lugar una buena planificación y estar asesorado por personas profesionales en algunos casos se necesita de personas especializados en viajes dependiendo del lugar que haya escogido estos pueden ser guías turísticos, que tienen experiencia en ciudades guías de selva guías de montaña guías de deportes extremos.

### **De grupos**

Tipo de animación o recreación especializada en el manejo de personas en gran cantidad y de todas las edades para este tipo de recreación se necesita de mucha experiencia de profesionales que trabajen con gran cantidad de personas en eventos masivos.

Estas pueden ir de acuerdo a sus intensidades, imaginaciones, frecuencias y originalidades que tiene los individuos para interactuar con su cuerpo a partir de las vivencias recreativas. Estas pueden ser recreaciones activas o pasivas.

### **Recreación activa**

Actividades lúdicas dirigidas al esparcimiento al ejercicio deportivo, que tienen como fin la salud física, y mental y todos interactúan entre ellos.

### **Recreación pasiva**

Son Actividades donde las personas no realizan esfuerzo físico están pueden ser realizadas en lugares cerradas como puede ser teatros, mirar televisión. Y en lugares abiertos donde solo participa como receptor.

La recreación es una dimensión de la vida que cada vez se le reconoce más su importancia, sobre todo en un mundo donde es necesario nuevos espacios para la vivencia de significados asociados con la realización física, mental, emocional y

espiritual. Es un fenómeno complejo con múltiples implicaciones en la vida social y esto ha llevado a que sea objeto de estudio e investigación en los contextos en que se origina. El hecho de que la libertad, la multidimensionalidad y la contextualidad son componentes complejos y medulares de la recreación, implica que para lograr un diseño y operación efectiva de sus servicios, ya sea en el ámbito privado o público, se requiere fortalecer el área investigativa, la enseñanza especializada y profesionalizar su aplicación (Lopez Herrera & Lopez Aristica, 2011).

### **Beneficios Generales**

La participación en recreación es valorada en términos de su contribución a la calidad de vida. Los atributos y resultados de la participación en recreación son construidos por cada participante individualmente. Los beneficios personales podrían estar en las áreas del goce, la adquisición de actitudes positivas como la habilidad, la creatividad, la integración cuerpo y mente y la espiritualidad (Duque & Mosquera, 2004).

En la estructuración de las actividades para las personas con limitación visual, deben emplearse las estrategias necesarias para que el participante adquiriera una serie de habilidades que requerirá en su vida diaria (desplazarse mejor, adoptar mejor postura, orientarse mejor, etc.)

### **Beneficios que aporta la recreación sana**

Los beneficios individuales. Se refiere a las oportunidades para vivir, aprender y llevar una vida satisfactoria y productiva así como para encontrar caminos para experimentar sus propósitos, placer, salud y bienestar. Entre los más específicos se encuentran: Una vida plena y significativa, balance entre trabajo y juego, satisfacción con la vida, calidad de vida, desarrollo y crecimiento personal, autoestima, sentido de acompañamiento, creatividad y adaptabilidad, solución de

problemas y toma de decisiones, salud y mantenimiento físico, bienestar psicológico, apreciación y satisfacción personal, sentido de aventura, etc. (Lopez Herrera & Lopez Aristica, 2011)

Los beneficios comunitarios. Se refieren a las oportunidades para vivir e interactuar con la familia, la escuela, los vecindarios, las comunidades y el mundo. Ninguna persona es una isla, vive e interactúa con otros, la recreación y los parques juegan un rol integral en la provisión de oportunidades para estos tipos de interacciones. Beneficios más específicos incluyen: integración familiar, tolerancia y comprensión étnica y cultural, apoyo para los jóvenes, condiciones adecuadas para los adultos mayores, reducción de la delincuencia, comprensión y tolerancia, entre otras (Lopez Herrera & Lopez Aristica, 2011).

Beneficios ambientales, provee y preserva parques y espacios abiertos, mejora la motivación para visitar un área, así como contribuye a la seguridad y salud de sus habitantes; beneficios más específicos incluyen: Salud y protección ambiental, salud física y bienestar, reducción del estrés, recursos para la comunidad, incremento de los valores de la propiedad, limpieza del aire y del agua, protección del ecosistema.

Beneficios económicos: Los parques y la recreación contribuyen al bienestar de los individuos para la continuidad y viabilidad de las comunidades y el mundo. Otros beneficios incluyen: estímulo económico, reduce los costos de salud, reduce el vandalismo y el crimen, cataliza el turismo, mantiene una fuerza de trabajo productivo (Lopez Herrera & Lopez Aristica, 2011).

## **Juegos**

- El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y

cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

- Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Jugar 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". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora (Montiel, 2015).

Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde (Montiel, 2015).

### **Características Del Juego**

- Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador.
- El juego se orienta sobre la misma práctica.

- El jugador se preocupa por el resultado de su actividad.
- La interacción de juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, de lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.
- El juego es que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.
- El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.
- Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad a tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.
- El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.
- Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio. (Montiel, 2015)

### **La Importancia Del Juego**

El juego posee una importante función socializadora e integradora que permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción.

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía (Montiel, 2015).

A nivel educativo es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error, así como a nivel



intelectual genera conocimiento y reflexión. El juego es un elemento formativo de primer orden el cual aporta al ser humano equilibrio y lo posibilita como menciona el poeta alemán Schiller: “solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega”. (Gonzales Posada, 2014)

Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real (Montiel, 2015), en la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria.

Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. ¿Y qué pasaba entonces con los niños? Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta. Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función

más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo (Montiel, 2015).

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación. A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real (Montiel, 2015).

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

### **El desarrollo del niño a través del juego**

(Montiel, 2015), dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana. El niño nada en el líquido amniótico y de hecho un niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por lo tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño.

A los seis meses: El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un ejercicio que tonifica las estructuras musculares. Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica y de la mielinización de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar.

A los dos años: aparece el juego espontáneo. El cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. En este año se perfecciona el hablar y andar.

A los tres años: se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

Según (Montiel, 2015), los beneficios del juego:

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos
- La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes.

## **Actividades Lúdicas**

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad de los seres humanos en todas las edades, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades recreativas donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

El juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009).

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Se define el juego y lo lúdico como obra de imaginación, de ficción, de construcción de situaciones imaginarias, de algo que no es literalmente real. Sin embargo, esta distinción es dudosa. Los sucesos ficticios constituyen el producto de actividades como el cine, la fotografía, la literatura en sus diversos géneros. En estas argumentaciones podemos hallar un segundo motivo y es la oposición entre lo ficticio y la realidad. La base de esta contradicción es establecida en términos de lo tangible y no tangible, lo verificable y no verificable, lo que es producto de la imaginación y lo que es producto de lo racional, lo lógico. Sin embargo, aún lo arbitrario de los recursos narrativos existentes en un juego, tienen como referentes la realidad, o aquellos conocimientos que tenemos del mundo.

La actividad lúdica, hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio, las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformante se expresa en placeres, en repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen. (Jimenez Velez, 1998)

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (Romero, Escorihuela, & Ramos, 2009).

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

## **Importancia**

La lúdica es un elemento indispensable dentro del salón de clases ya que esta permite que el aprendizaje sea divertido y natural, ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo.

- Una gran mayoría de los docentes de Educación Física creen que las actividades lúdicas son muy importantes para el desarrollo físico.
- Por otra parte los docentes no utilizan actividades lúdicas para que los niños y niñas ejerciten el desarrollo físico.
- Los docentes que utilizan las actividades lúdicas ayudan a fomentar la comunicación entre los niños y niñas de edad preescolar
- Las actividades lúdicas brindan oportunidades a los niños y niñas para comunicarse y ser más dinámicos en la vida diaria.

Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ludus”, y era un “magíster ludi”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.

La opción de lo lúdico-creativo como una estrategia en educación continua, permanente y para toda la vida positiva, agradable, placentera y en las diferentes actividades o experiencias que buscan la eficiencia, la eficacia y la acción innovadora parece adecuada para motivar y para provocar un mayor acceso y participación. Todos y todas saben sobre el estímulo y la motivación que logra esta estrategia y cómo seduce, enamora e implica afectivamente. Esta vía afectiva y efectiva hacia el conocimiento, tan trabajada en los últimos años desde la óptica de la inteligencia emocional (afectiva), las

inteligencias múltiples (predominio de lo visual, lo auditivo y lo kinésico) y la más reciente conceptualización de la inteligencia social permite ampliar la cobertura etaria, geográfica, étnica, de género, étnica, socio económica. (Perez Yglesias, 2010).

“Por una parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento puesto en ese niño cuya educación le está confiada” (Organización de las Naciones Unidas Para la Educación, La ciencia y la Cultura, 1980)

### **Clasificación de las actividades lúdicas**

La literatura psicológica y antropológica ha intentado definir la lúdica acudiendo a una operación de sustanciación o clasificación que pretendidamente permite definir los límites dentro de los cuales se suceden las acciones, las mezclas de los cuerpos, las afectaciones, las transmutaciones simbólicas que se producen al actuar unos sobre otros. Sin embargo, el éxito de esta empresa no parece tener muchas posibilidades pues en la descripción de los fenómenos nos encontramos frente a un desplazamiento y transformación de cualidades, a una semiótica que atraviesa tanto el juego propiamente dicho, el lenguaje, la literatura, la danza, la actividad ideativa y el arte.

Muchas actividades podrían ser lúdicas o juego, sin embargo, no todas lo son. ¿Cuáles son entonces las claves para diferenciar el juego del trabajo o de las actividades como la producción literaria y la danza. Las definiciones más usuales, atribuyen al juego una sustancia inamovible en el tiempo, dejando de lado las transformaciones, las líneas de fuga, es decir los efectos de superficie entre los diversos fenómenos. (Velez Jimenez, 1996)

(Decroly, 2002), las actividades lúdicas se pueden clasificar de la siguiente manera:

- **Juegos Sensoriales:** Los cuales ayudan al desarrollo visual y se fundamentan en los colores, formas, direcciones, y posiciones, en este tipo de juego también se encuentran juegos auditivos, olfativos gustativos, y encada uno de ellos se utilizan diferentes materiales con los cuales se desarrollan los sentidos.
- **Juegos motores:** Son los que estimulan la mano y toda su motricidad
- **Juegos de iniciación a la cantidad:** Como el apresto matemático en donde el niño juega con la lotería, juego de frutas, paisajes, tarjetas que tienen objetos enumerados.
- **Juegos de la iniciación a la lectura:** Con este material el niño/a se ejercita a conocer palabras de esta forma se le inicia la lectura y se utilizan tarjetas con dibujos y nombres del mismo (Decroly, 2002).

## **2.4.2 Variable Dependiente**

### **Percepción Auditiva.**

#### **Los Sentidos**

(Mönckeberg, 2012), los sentidos son las vías de comunicación que tiene nuestro organismo con el mundo exterior. Sin ellos viviríamos en un estado semejante al coma, sin saber lo que pasa a nuestro alrededor. Y también estaríamos en constante emergencia, al no percibir los riesgos que están a nuestro alrededor, ya que los sentidos nos entregan información vital a nuestro cerebro que nos permite relacionarnos con el entorno de manera segura e independiente. Estos avisos se producen por medio de las sensaciones, que son el mecanismo que tiene el todo nuestro cuerpo para procesar todos los estímulos que llegan al cerebro. Estos estímulos pueden llegar en forma de luz, sonido, sabor, frío o calor, dolor u olor.



Los seres humanos poseemos cinco sentidos: la vista, cuyo órgano sensorial es el ojo, y que nos posibilita la visión; la audición, cuya función es captar los sonidos y participar en la función del equilibrio por medio del oído; el olfato, que nos ayuda a percibir los olores a través de la nariz; el gusto, que nos permite distinguir los sabores que llegan a la lengua, y el tacto, cuyo órgano sensorial es la piel, a través de la cual podemos recibir diversas sensaciones.

(Koenig, 1965), intenta desarrollar una teoría de los sentidos orientada pedagógica-curativamente. Por lo tanto, no se trata de aportes a la fisiología o a la teoría cognitiva de los sentidos, sino de un primer paso para la investigación de la relación entre los sentidos y el comportamiento anormal en la edad infantil y juvenil.

Cada uno de nuestros sentidos está profundamente arraigado en la vida corporal y anímica del hombre y como persona estamos determinados ampliamente por la acción de las vivencias sensorias. Esto se nota sobre todo en los sentidos superiores. Un niño que ha nacido sordo, es diferente a otros niños no solo por el hecho de que no oye, sino que toda la estructura de su alma está orientada de manera fundamentalmente diferente por esa carencia. Su comportamiento frente al mundo circundante y frente a las otras personas esta cambiado y la sordera repercute incluso hasta en sus funciones físicas.

Del mismo modo, el niño ciego está influenciado en su motricidad y en el desarrollo de sus pensamientos a causa de su incapacidad visual. Piensa, siente y actúa de un modo propio a la ceguera, y es la misión de todos los que deben tratar con ciegos, aprender ese ser diferente. Algo parecido sucede con los demás sentidos. Un hombre, que ha perdido el sentido del olfato, modificara su comportamiento, y, a quien le falta el sentido del equilibrio, padece de gravísimos estados consecuentes síquicos, que a menudo conducen a consecuencias trágicas (Koenig, 1965).

A través de la esfera de los sentidos, el hombre no tan solo está colocado en relación al mundo circundante; los sentidos mismos despiertan cualidades anímicas dentro de nosotros, que como tales no han podido ser evaluadas en todo su alcance. Una sicóloga racionalista estudia únicamente reacciones sujetas al instinto, que suceden a determinadas vivencias sensorias. Los sentidos mismos empero permanecen sin ser descubiertos. Conocemos las percepciones sensorias y estudiamos sus efectos sobre nuestro comportamiento. El órgano sensorio empero y sus funciones que nos determinan generalmente, en poca medida ha entrado al campo de nuestra comprensión. Es justamente este lado de la teoría de los sentidos que contemplaremos en la siguiente exposición (Koenig, 1965).

Basamos estas investigaciones sobre la clasificación dada por Rudolf Steiner. Mucho antes de que la psicología académica considero menester una ampliación de los cinco sentidos, en un principio (1909) había hablado de diez sentidos y más tarde (1916) de doce sentidos diferentes. En la estructuración de esa teoría de los sentidos, resulto luego una definida articulación de tres dominios, subdivididos en 4, que se señalan como sentidos inferiores, del medio y superiores (Koenig, 1965).

Como los cuatro sentidos inferiores pueden ser considerados los siguientes:

- Sentido del tacto
- Sentido de la vida
- Sentido del movimiento propio
- Sentido del equilibrio

Estos sentidos transmiten una vivencia inmediata de las experiencias que atañen a nuestro cuerpo. Como nos sentimos, como nos va, como nos paramos, como caminamos y nos sentamos, eso, lo percibimos mediante estos sentidos. La voluntad como actividad se efectiviza preponderantemente en estos cuatro procesos sensorios.

La segunda cuadruplicada la conforman los sentidos del medio:

- Sentido del olfato
- Sentido del gusto
- Sentido de la vista
- Sentido del calor

Aquí, ya no se trata de la vivencia de la corporeidad propia, sino de las experiencias inmediatas del mundo “sensorial” en torno nuestro. Es el “cuerpo” del mundo que nos rodea, que se manifiesta a través de los cuatro sentidos del medio. Él se revela en su faz cualitativa y despierta nuestras simpatías y antipatías. Es por ello, que estas cuatro actividades sensorias están fuertemente transpuestas de sentimientos. En ellas actúan el amor y el odio.

Y finalmente existe cuadruplicidad de los sentidos superiores:

- Sentido de la audición
- Sentido de la palabra
- Sentido del pensar
- Sentido del yo

Cuando un mensaje se aproxima a la superficie de nuestro cuerpo, se da a conocer pulsando algo así como un timbre, que en la práctica es una terminación nerviosa especializada en esa información, que transforma en impulso nervioso.

Hay muchos timbres receptores en todo el cuerpo, listos para detectar señales tanto interiores como exteriores. Los receptores son células o grupos de células sensibles a un cambio específico del medio, capaces de producir una señal o impulso nervioso como respuesta a un estímulo, que puede ser táctil, auditivo, visual, de temperatura, etc.

El estímulo es conducido a la médula espinal o directamente al cerebro, donde se genera la sensación "olor, sabor, sonido, temperatura, presión, imagen" en base al análisis de la información recibida. Cuando es necesario, se produce una respuesta, que puede ser el movimiento de la parte del cuerpo afectada "alejar las manos de una fuente de calor excesivo" o la secreción de una glándula "lágrimas, saliva". Este proceso es tan rápido que pareciera que nuestras reacciones son automáticas (conoce tu cuerpo).

### **Los Estímulos**

Se llama estímulo a todos aquellos factores que actúan sobre un cuerpo (organismo, célula, etc.) incitándolo a dar una respuesta acorde. La reacción que el cuerpo afectado devuelva podrá ser positiva o negativa según el tipo de estímulo que la genere.

### **Clasificación de los estímulos**

Los estímulos pueden clasificarse de la siguiente manera:

**Interno:** estos son todos aquellos generados y sentidos dentro del organismo del individuo. De esta manera, se trata de aquellos que van de adentro hacia afuera y de los que solo puede dar nota el ser involucrado. Definimos, por ejemplo, como estímulos internos: la sensación de hambre, de sed, de sueño y las ganas de realizar una tarea determinada (correr, trabajar, nadar, etc.), entre otros.

**Externo:** por el contrario al anterior, en este caso son generados en el ambiente exterior provocando una modificación de cualquier tipo en el cuerpo. Es así que estos van de afuera hacia adentro, es decir son primero sentidos y luego interiorizados. Se dice que generan una modificación ya que normalmente la reacción que producen genera un cambio determinado. Un ejemplo de estos sería

la sensación de quemadura al apoyar la mano sobre un objeto excesivamente caliente.

**Condicionado:** la característica principal de este es la necesidad fundamental de los esquemas de aprendizaje para la existencia de la reacción o respuesta. Es decir, el sujeto que recibe el estímulo debe contar con conocimientos previos relacionados a este para generar una respuesta. Por ejemplo, si un individuo recibe el estímulo de la sed, pero no sabe cómo saciarla porque nunca antes lo hizo (como en el caso del bebe) no podrá dar una respuesta adecuada a ese estímulo, ya que no sabrá que debe tomar agua.

**Incondicionado:** contrariamente, estos son aquellos que no necesitan de estructuras cognoscitivas previas para lograr una reacción correcta. De esta manera, están vinculados principalmente a cuestiones innatas. Un ejemplo claro puede ser el golpe suave que el médico da en la rodilla para el control de los reflejos; el golpe es un estímulo incondicionado ya que no necesitamos de un aprendizaje para que la rodilla responda levantando la pierna (reflejo innato).

**Sensoriales:** o también conocidos como físicos, son los percibidos por medio de los sentidos, o sea, a través de la vista, el olfato, el tacto, la audición o el gusto. De esta manera, escuchar un grito pronunciando nuestro nombre al ir por la calle constituiría un estímulo de este tipo; al igual que sentir el olor de nuestra comida favorita.

**Motivacional:** puede clasificarse de este tipo cualquiera que al llegar a los receptores genere (a modo de respuesta) una motivación para algo; es decir, cause la voluntad, las ganas, de realizar una tarea específica. Por ejemplo, al momento de ver una publicidad acerca de una promoción donde se nos incita a mandar un mensaje para obtener un premio, y lo mandamos; fuimos receptores de un estímulo que nos motivó a enviar el mensaje.

**Imperceptible:** es aquel del cual el individuo no puede dar cuenta ya que no lo siente. En general estos tienen lugar en momentos donde existe una gran cantidad y variedad de estímulos por lo que el sujeto es incapaz de notar la totalidad de ellos. Así, si una madre está preparando la cena, a la vez que ayudando a su hijo con la tarea y calmando al bebé que llora porque tiene hambre; muy probablemente no perciba el sonido de un mensaje en su celular si no está en su mismo ambiente (cuando en otras circunstancias sí lo haría).

**Químicos:** son considerados dentro de este tipo, todos los que generan una respuesta química (o quizás fisiológica). El modo más claro de entenderlos es a través de ejemplos. Uno de ellos podría ser la ingesta de medicamentos, al tomar por ejemplo un remedio para el incremento de las defensas, estamos recibiendo un estímulo químico (inmunológico) que generara por respuesta la activación del sistema inmunológico.

Los estímulos deben presentarse adecuadamente en cantidad y calidad. Este punto es muy importante, ya que sabemos también que la hiper-estimulación, la estimulación fluctuante y la estimulación a destiempo son tan nocivas para los sistemas funcionales como la ausencia misma de la estimulación. Por estímulo se entiende todo impacto sobre el ser humano que sea capaz de producir en él una reacción. Los estímulos pueden ser, en origen, tanto externos como internos, y tanto de la esfera física como de la afectiva. Sin embargo, el niño es capaz de diferenciar el estímulo desde su origen, pero construir un desarrollo y tratamiento del mismo de carácter múltiple (Izquierdo, 2011).

Los estudios sensoriales conllevan una aproximación cultural al estudio de los sentidos al igual que una aproximación sensorial sobre el estudio de la cultura. Tal condición desafía el monopolio que la psicología ha ejercido por mucho tiempo sobre el estudio de los sentidos y de la percepción sensible en aras de resaltar la sociabilidad de la sensación. La historia y la antropología son las disciplinas fundacionales de este campo. Sin embargo, los estudios sensoriales también

abarcen muchas otras disciplinas y enfoques investigativos de las humanidades y las ciencias sociales que han vuelto su atención, a lo largo de las últimas décadas, hacia los fenómenos de la sensibilidad (Howes , 2014).

A modo de cierre, quisiera proponer un conjunto de ocho proposiciones para los estudios sensoriales (inspirado en Heywood y Sandywell, 2012: cap. 29). Las primeras proposiciones están expresadas negativamente para subrayar el grado en que ellas se apartan de la opinión generalizada acerca de los sentidos (y el lenguaje) en la filosofía y la cultura occidental. Las últimas proposiciones están expresadas de una forma más afirmativa. Éstas facilitan la reflexión sobre la sociabilidad de las sensaciones, y ponen de relieve una serie de temas para futuras investigaciones en el creciente campo de los estudios sensoriales. Los sentidos no son simplemente receptores pasivos. Ellos son interactivos, tanto con el mundo como con las otras personas (Howes , 2014).

(Roca, 2010) la segunda contribución de Kish fue haber recopilado sistemáticamente las demostraciones existentes sobre la efectividad de la estimulación sensorial para reforzar la conducta y haber propuesto el término de reforzamiento sensorial (Kish, 1966). Los reportes aislados sobre la ocurrencia del reforzamiento sensorial se habían tomado con algún grado de escepticismo, debido principalmente a que en los años cuarenta y cincuenta la reducción de la pulsión se consideraba el mecanismo base del reforzamiento. No obstante, la recopilación de Kish (1966) acerca las demostraciones del valor reforzante de los estímulos sensoriales a través de una gran variedad de situaciones experimentales y a través de varias especies condujo a la aceptación del concepto de reforzamiento sensorial.

Parte de la importancia de los estudios sobre reforzamiento sensorial es que muestran que algunos estímulos, que a pesar de que no son reforzadores que dependen de una operación de establecimiento, funcionan como tales. En cualquier contexto, la conducta invariablemente tiene consecuencias sensoriales,

las cuales a su vez pueden constituir fuentes de reforzamiento que cambian continuamente. A pesar de la gran cantidad de estudios básicos sobre reforzamiento sensorial que se realizaron principalmente en los años cincuenta y sesenta, la estimulación sensorial es poco común en los estudios actuales sobre condicionamiento operante. El reforzamiento sensorial se estudia primordialmente dentro del análisis conductual aplicado. Esto no es sorprendente, ya que emplear estimulación sensorial como reforzador de la conducta blanca tiene varias ventajas prácticas. Por ejemplo, presentar vibraciones, imágenes, sonidos o música es relativamente fácil, en comparación con la entrega de otros reforzadores, como un tipo específico de comida.

Según (Roca, 2010), emplear estímulos sensoriales es efectivo para los casos en los que los sujetos tienen restricciones en la dieta. Asimismo, se ha mostrado que con cambios ligeros en los estímulos sensoriales puede evitarse el efecto de la saciedad. Finalmente, se ha mostrado que la estimulación sensorial es útil para la modificación conductual en el caso de sujetos diagnosticados con autismo o con retraso profundo del desarrollo. Dentro del análisis conductual aplicado, algunos autores han caracterizado las llamadas conductas autodestructivas o de auto estimulación como conductas operantes reforzadas directamente por la estimulación sensorial que producen.

El éxito parcial de la explicación de dichas conductas en términos del reforzamiento sensorial es que si se impide alguna dimensión de las consecuencias sensoriales de las conductas autodestructivas, disminuye su frecuencia de ocurrencia. Por ejemplo, al colocar guantes en las manos de un sujeto que se jala el cabello, se observa una disminución en el número de veces que ocurre la conducta problema. Un segundo ejemplo es que al colocar un objeto que atenúa el ruido en una mesa, los niños dejan de golpearla con ella. La explicación de las conductas auto destructivas y de auto estimulación en términos de reforzamiento sensorial puede ser circular y existe el peligro de que apelar al reforzamiento sensorial sustituya a una descripción funcional de la conducta.



No obstante, es importante destacar el uso efectivo de la estimulación sensorial para disminuir la frecuencia de ocurrencia de las conductas problema, el análisis detallado de los procedimientos y de los hallazgos de los experimentos sobre reforzamiento sensorial se alejó del propósito del presente trabajo. No obstante, es necesario aclarar que en algunas investigaciones básicas, los efectos de la estimulación sensorial sobre la conducta fueron transitorios, o bien existen contradicciones sobre la efectividad de ciertos estímulos como reforzadores de las respuestas emitidas para obtenerlos (cf. Kish, 1966). Algunas de las investigaciones realizadas principalmente en los años cincuenta y sesenta sugieren la naturaleza relativa del reforzamiento sensorial, ya que el valor reforzante de los estímulos sensoriales depende de la historia experimental y del contexto en el que se presentan. Nuevas investigaciones básicas y aplicadas, en las que se determinen las condiciones bajo las cuales las diferentes instancias de estimulación sensorial funcionan confiablemente como reforzadores serán de gran utilidad (Roca, 2010).

### **Percepción Auditiva**

La percepción auditiva es la representación mental del entorno sonoro inmediato. Se lleva a cabo en el cerebro y de ella deriva la interpretación y la comprensión de nuestras sensaciones auditivas.

Esquemáticamente, el oído codifica los diferentes sonidos que nos llegan. El cerebro, por su parte, analiza las señales codificadas para reconstruir mentalmente la escena auditiva, de acuerdo con la experiencia previa, el estado emocional y la atención que se preste a esas señales.

### **Las sensaciones auditivas**

Las características fundamentales de la sensación auditiva son: la sonoridad, la altura tonal y el timbre.

La sonoridad es la sensación de intensidad: nos permite decir que sonido es más fuerte o más débil.

La altura tonal (o tono) es la sensación ligada a la frecuencia: nos permite saber si un sonido es agudo o grave.

El timbre es la característica que nos permite diferenciar dos sonidos que causen la misma sensación de intensidad y de altura tonal. La voz de cada persona tiene su propio timbre; lo mismo sucede para cada instrumento musical (ver la sección de " Música").

### **Audición Binaural**

Cuando se oye un sonido, cada uno de nuestros dos oídos reciben una información, así se produce la audición binaural. Como nos sucede para la imagen en la visión binocular, la utilización de los dos oídos es necesaria para dotar de algún "relieve" a los sonidos (es la noción de estereofonía).

La percepción es la manera en la que el cerebro de un organismo interpreta los estímulos sensoriales que recibe a través de los sentidos para formar una impresión consciente de la realidad física de su entorno. También describe el conjunto de procesos mentales mediante el cual una persona selecciona, organiza e interpreta la información proveniente de estímulos, pensamientos y sentimientos, a partir de su experiencia previa, de manera lógica o significativa.

(Giuliano, 2013), el sonido es la energía de un movimiento vibratorio y el estímulo adecuado para el oír: se transmite a los oídos, generalmente por el aire o el agua y a veces a través de los huesos de la cabeza.

Los sonidos se clasifican en tonos y ruidos, los tonos son vibraciones periódicas y regulares que al ser oídos, pueden armónicamente descomponerse en sus componentes (tonos y ruidos). Los ruidos son vibraciones irregulares, al azar, que al ser oídos no pueden descomponerse. La experiencia de los aprendizajes previos

modifica a veces la sensación de tonos y ruidos. El sonido es generado por una fuente que vibra y se transmite en forma de ondas a través de un medio acústico. Se origina siempre en una fuente vibrante, las explosiones, los truenos, son ruidos comunes. Las ondas sonoras presentan los fenómenos de resonancia, reverberación, ondas permanentes, golpes y tonos diferenciales.

Nuestro Museo cuenta con un aparato reconstruido de la casa Gaiffe, original del período 1880-1885, introducido al país por el Dr. Horacio Piñero entre los años 1901-1905, con la finalidad de comprobar la confiabilidad de las diferencias mínimas perceptibles (diferencias entre sensación y percepción auditivas), postuladas por la ley de Weber –Fechner. Este instrumento consta de una doble función. Un sistema de llave morse que reproduce pequeños golpes para apreciar el incremento o decremento de las distintas tonalidades de los sonidos, permitiendo constatar la agudeza auditiva del oído humano. La segunda función es generada por una bobina electromagnética con un tornillo percutor con limaduras de hierro que al ser excitadas permiten la emisión de distintas notas musicales precisando la fineza auditiva propia de cada sujeto (Giuliano, 2013).

Este aparato consta además de un audífono y micrófono, cuya función es cerrar el circuito electromagnético para el buen funcionamiento del mismo.

No se trata de ver perfectamente o de ser ciego, sino que encontramos personas con muchas posibles anomalías entre estos dos extremos: pueden ver imágenes deformadas, no ser capaces de identificar un rostro a cierta distancia o afirmar que se les juntan las líneas al leer. En ningún caso podremos pensar que estas personas no ven, pero sí sabemos que cada una de estas anomalías dificulta la capacidad visual. Cuando hablamos de la audición, la gente piensa que si una persona no es sorda tiene que oír bien, pero no somos conscientes que, igual que pasa con la vista, puede haber alteraciones en la manera como se perciben los estímulos sonoros (Galcerán, 2011).

La importancia de la percepción auditiva que implica la capacidad de “escuchar” requisito indispensable para interpretar y dar una respuesta lingüística correcta, así como para adquirir aprendizaje escolares y por tanto poner en marcha los procesos de interpretación y respuesta lingüística consientes escucha activa y voluntaria y automáticos integración de hábitos que ayuden a desarrollar habilidades analíticas y sintéticas en relación al estímulo auditivo recibido y por tanto que colaboren en su diferenciación y asociación temporal significativa para conseguir una comunicación funcional con otras personas, partir de la estimulación de habilidades específicas (Jimenez T. , 2012).

La percepción es un proceso mental que se encarga de interpretar y codificar los datos que aporta la sensación. Es el resultado de procesos de orden superior por integración o adición de mensajes (Molina Prieto, 2009).

La Percepción Auditiva constituye un pre requisito para la comunicación. Implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos asociándolos a experiencias previas. Además tiene implicancia en la adquisición de la noción temporal y en la adquisición del lenguaje oral.

Está compuesto por:

- Conciencia
- Discriminación
- Asociación
- Memoria
- Combinación de sonidos que constituyen las palabras.

La audición es un fenómeno físico y psico-biológico de recepción a distancia. Es importante en el hombre ya que nos permite proyectarnos en nuestro ambiente

informándonos acerca de lo que acontece en nuestro alrededor, así mismo nos permite mantenernos alerta o en vigilancia, ya que un fuerte ruido atrae nuestra atención y nos despierta curiosidad acerca de su origen. Cabe mencionar que la audición es sucesiva a la visión, los sonidos nos imponen la tarea de sintetizarlos, integrarlos y construir significados, siendo así un sentido fundamentalmente activo.

El sistema auditivo percibe las ondas sonoras de dos formas:

Conducción aérea: sonido percibido por el c.a.e y el mecanismo del oído medio.

Conducción ósea: transmisión directa de las ondas sonoras a la cóclea a través del cráneo.

La percepción tiene tres fases:

- Recepción
- Discriminación e identificación de las impresiones sensibles
- Unificación de impresiones actuales con experiencias pasadas (Molina Prieto, 2009).

La percepción es un acto de incorporación de información sensorial (aquello que llega a los sentidos y accede a la conciencia); se acompaña de la atención que es una percepción selectiva. Percibir significa seleccionar esa parte de la información y prestarle atención.

Este proceso es simultáneo a la sensación por lo que en la práctica son inseparables y se convierten en fuente de conocimiento.

## **2.5 Hipótesis**

Las actividades Lúdicas mejoran la percepción auditiva en los estudiantes de la Unidad Educativa Julius Doepfner.

## **2.6. Señalamiento de Variables**

**Variable Independiente:** Actividades Lúdicas

**Variable Dependiente:** Percepción Auditiva

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1 Modalidad Básica de la Investigación**

El siguiente trabajo de investigación acoge dos enfoques el crítico propositivo de carácter cualitativo-cuantitativo. Cualitativo porque los resultados estadísticos pasarán a la criticidad con el apoyo del Marco Teórico. Cuantitativo porque se alcanza información que será sometida a análisis estadístico.

#### **Investigación de Campo**

Porque el investigador acudirá a recabar información en el lugar donde se producen los sucesos en este caso la unidad Educativa Julius Doepfner para así poder actuar en el contexto y transformar una realidad.

#### **Investigación Bibliográfica**

Porque el trabajo final tendrá información secundaria sobre el tema de investigación obtenida a través de libros, textos, módulos, periódicos, revistas y artículos científicos, así como de documentos válidos y confiables a manera de información primaria.

#### **3.2 Nivel o Tipo de Investigación**

En la presente investigación se va utilizar los siguientes tipos de Investigación:

**CORRELACIONAL:** Porque existe relación entre las dos variables, las actividades lúdicas y la percepción auditiva.

EXPLORATORIO: Se planteara hipótesis, variables. Se realizara un plan de investigación, con ideas del problema.

DESCRIPTIVO: Se describirá las causas y efectos del árbol de problemas y de la red de categorías.

### 3.3 Población y Muestra

La población se va a realizar con los estudiantes y los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner de la ciudad de Ambato.

Tabla 1 Población

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes de la unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner	35	88%
Docentes de la Unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner	7	13%
<b>TOTAL</b>	<b>42</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías  
Fuente: La investigación

El total de la población es de 35 personas, es decir una población finita porque se conoce con exactitud la cantidad de elementos que posee la misma, en este caso no es necesario calcular una muestra. Por confiabilidad de la investigación se trabajara con la totalidad de la población.



### 3.4 Operacionalización de Variables

Tabla 2 Operacionalización de la variable independiente. Actividades Lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es una actividad por medio de juegos, que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo	Juegos  Sentidos  Ejercicios	Juegos de persecución Juegos de relevos  Estímulos  Aeróbicos anaeróbicos	¿Practica juegos lúdicos para recrearse?  ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?  ¿Cree que las actividades lúdicas a mejorar la percepción auditiva?  ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?  ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?	Encuesta Cuestionario

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías  
Fuente: La investigación

Tabla 3 Operacionalización de la variable dependiente Percepción auditiva

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es la representación mental del entorno sonoro inmediato, se lleva a cabo en el cerebro y de ella deriva la interpretación y la comprensión de nuestras sensaciones auditivas.</p>	<p>Entorno sonoro interpretación y la comprensión Sensaciones</p>	<p>Fuentes sonoras naturales. Fuentes sonoras artificiales. Señales, imágenes, sensaciones estímulos Ruidos Y Sonidos</p>	<p>¿Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro? ¿Procesa y transforma las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos? ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego? ¿Cree que los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?  ¿Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos?</p>	<p>Encuesta Cuestionario</p>

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías  
Fuente: La investigación

### 3.5 Plan de recolección de Información

La técnica que se va a utilizar es la encuesta un cuestionario el cual, será aplicado tanto a los estudiantes como Docentes con 10 preguntas cerradas. Esta información nos dará algún tipo de información.

Para el cual se desarrollara un plan, el mismo que se detalla a continuación.

Tabla 4 Plan de Información

<b>PREGUNTAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
¿Para Qué?	Para recolectar, analizar e interpretar los datos referentes al tema de información.
¿De qué Personas u Objetos?	Estudiantes de la Unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner Docentes de la Unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner
¿Sobre qué Aspectos?	Las Actividades Lúdicas y la percepción Auditiva.
¿Quién?	El investigador.
¿A quiénes?	A los miembros descritos en la población.
¿Cuándo?	Octubre 2015 Marzo 2016.
¿Dónde?	Unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner
¿Cuántas veces?	Las que sea necesaria
¿Qué técnica de recolección?	Encuesta y Observación.
¿Con que?	Cuestionario y Fichas de Observación
¿En qué situación?	Real, práctica y controlada.

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías  
Fuente: La investigación

### **3.6 Plan de Procesamiento de la Información.**

Después de la recolección de la información, a través de la encuesta a los estudiantes tomando en cuenta la población presentada anteriormente se procede a realizar un análisis de cada uno de los ítems.

Los mismos que serán verificados, tabulados y puestos a consideración mediante gráficos estadísticos. El análisis e interpretación se refiere a:

- Análisis de los resultados estadísticos destacando tendencias y relaciones.
- Interpretación de los resultados con el apoyo del marco teórico.
- Comprobación de hipótesis para la verificación estadística.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## CAPITULO IV

### ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

#### 4.1 Análisis e Interpretación de Resultados

Encuesta realizada a los Estudiantes No videntes de la unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato.

#### Pregunta No. 1. ¿Practica juegos lúdicos para recrearse?

Tabla 5 Pregunta 1 ¿Práctica juegos lúdicos para recrearse?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	34%
A VECES	22	63%
NUNCA	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.



Ilustración 5 ¿Práctica juegos lúdicos para recrearse?  
Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta

### **Análisis e Interpretación.**

De 35 estudiantes encuestados, 12 personas que representan el 34% responden que siempre practican actividades lúdicas para recrearse, de 22 encuestados que representa el 63% indican que a veces realizan actividades lúdicas para recrearse, el 3% de encuestados manifiestan que nunca han realizado actividades lúdicas para recrearse.

La mayoría de encuestados responden que a veces practican actividades lúdicas para recrearse esto se debe a que en la institución no cuenta con profesionales especializados en realizar actividades lúdicas con personas no videntes, las cuales ayuden a reforzar sus estímulos sensoriales, su estado física y psicológico esto preocupa a las autoridades de la institución ya que no se mejora la calidad de vida de los no videntes.

### **Pregunta No. 2. ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?**

Tabla 6 Pregunta 2 ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SIEMPRE	13	37%
A VECES	20	57%
NUNCA	2	6%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

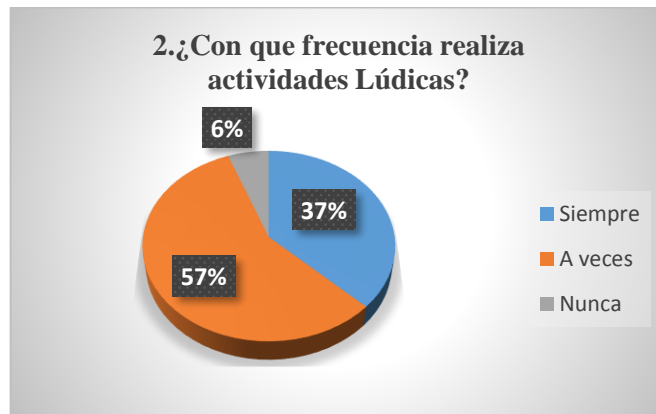


Ilustración 6 Pregunta 2 ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?  
 Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
 Fuente: La Encuesta.

**Análisis e Interpretación:**

De 35 encuestados, 13 estudiantes que representan el 37% responden que siempre y con mucha frecuencia realizan actividades lúdicas para recrearse, de 20 encuestados que representa el 57% indican que a veces y con poca frecuencia realizan actividades lúdicas para recrearse, de 2 encuestados que representa el 6% manifiestan que nunca han realizado actividades lúdicas para recrearse.

La mayoría de encuestados responden que a veces y con poca frecuencia practican actividades lúdicas para recrearse esto se debe a que en la institución no cuenta con profesionales especializados en realizar actividades lúdicas con personas no videntes, para que les hagan realizar actividades en sus horas libres, la institución no cuenta con el área de educación física, esta sería muy importante ya que los estudiantes practicarían con más frecuencia estas actividades.

**Pregunta No. 3. ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva?**

Tabla 7 Pregunta 3 ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	35	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.



Ilustración 7 Pregunta 3 ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva?  
Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

**Análisis e Interpretación.**

De 35 encuestados, 35 estudiantes que representan el 100% responden que si ayudan las actividades lúdicas a mejorar la percepción auditiva.

La totalidad de encuestados responden que si ayudan las actividades lúdicas a mejorar la percepción auditiva, ya que con la variedad de juegos lúdicos que existen y con un personal especializado en personas no videntes se fortalecería su audición y por ende mejorarían sus cualidades al realizar alguna actividad recreativa o deportiva.



**Pregunta No.4. ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar actividades lúdicas?**

Tabla 8 ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	34	97%
NO	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.



Ilustración 8 ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta

**Análisis e Interpretación**

De 35 encuestados, 34 estudiantes que representan el 97% responden que si Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar actividades lúdicas, 1 encuestado que representa el 3% responde que no se siente feliz y no mejora sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas.

La mayoría de encuestados responden que si Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas, esto se debe a que las personas que practican diferentes juegos para recrearse olvidan sus problemas y se divierten en el momento que está ejecutando el juego esto ayuda a mejorar sus estímulos sensoriales dándoles confianza y seguridad.

**Pregunta No. 5. ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?**

Tabla 9 ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias Intensidades?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	60%
NO	14	40%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

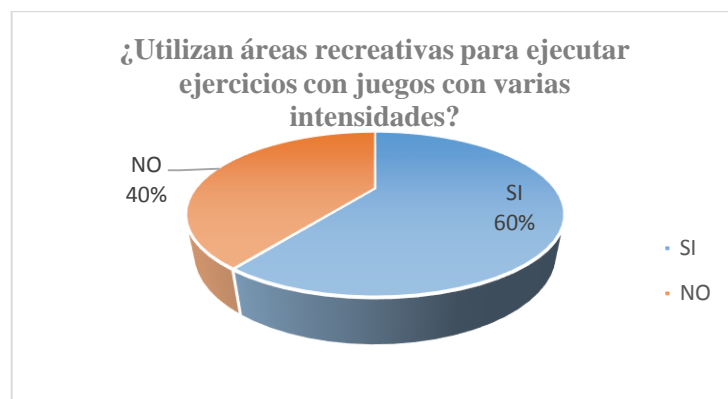


Ilustración 9 ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias Intensidades?

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta

## **Análisis e Interpretación**

De 35 encuestados, 21 estudiantes que representan el 60% responden que si Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades, 14 estudiantes encuestados que representa el 40% responde que no Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades.

La mayoría de encuestados responden que si Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades, esto se debe que cuentan con una pequeña cancha para recrearse en sus horas libres, también cuentan con apoyo de instituciones que les brindan sus instalaciones para realizar las actividades programadas por los estudiantes no videntes, la institución y los administradores gestionan convenios para que estas actividades sean duraderas y así poder ocupar sus instalaciones que mucha falta nos hace.

### **Pregunta No. 6. ¿Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?**

Tabla 10 ¿Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	32	91%
NO	3	9%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.

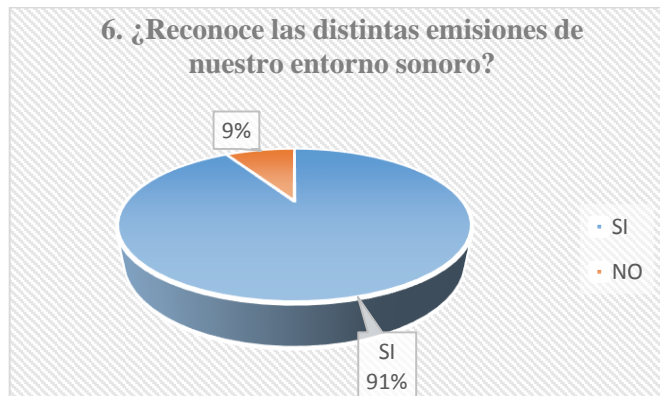


Ilustración 10 ¿Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?  
 Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
 Fuente: La Encuesta

### **Análisis e Interpretación**

De 35 encuestados, 32 estudiantes que representan el 91% responden que sí Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro, 3 estudiantes encuestados que representa el 9% responde que no Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro.

La mayoría de encuestados responden que sí Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro, esto se debe a que el oído guarda la mejor respuesta como sensor, de todos los sonidos que tienen origen en los distintos procesos de la naturaleza, conversaciones, sonido de máquinas, herramientas e instrumentos diversos. El entorno sonoro en el que estamos sumergidos es la conexión existencial continua que permite el desarrollo del ser humano en sociedad.

**Pregunta No.7. ¿Procesa y transforma las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos?**

Tabla 11 ¿Procesa y transforma las sensaciones que producen el cerebro con sus Estímulos?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	33	94%
NO	2	6%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

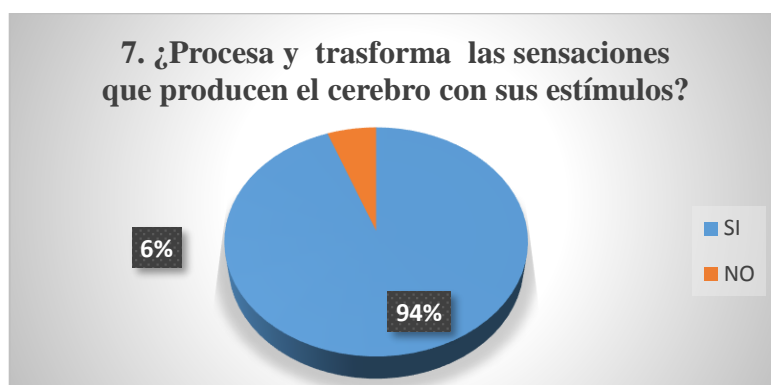


Ilustración 11 ¿Procesa y transforma las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos?

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta

**Análisis e Interpretación:**

De 35 encuestados, 33 estudiantes que representan el 94% responden que si Procesa y transforma las sensaciones que producen el cerebro con sus Estímulos, 2 estudiantes encuestados que representa el 6% responde que no Procesa y transforma las sensaciones que producen el cerebro con sus Estímulos.

La mayoría de encuestados responden que si Procesa y transforma las sensaciones que producen el cerebro con sus Estímulos, esto se debe a que nuestro cerebro

crea el mundo en el que vivimos, y son la sensación y luego la percepción los procesos encargados de absorber la información del mundo externo, y también del interno para dar significado a las cosas, colores, sonidos, olores y sabores son construcciones mentales creadas en el cerebro por el procesamiento sensorial.

**Pregunta No.8. ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?**

Tabla 12 ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	30	86%
NO	5	14%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

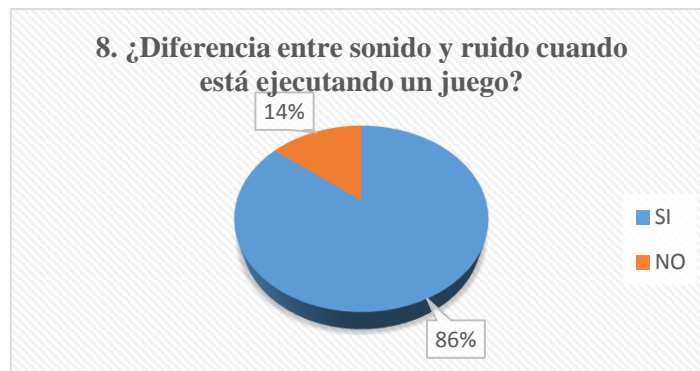


Ilustración 12 ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?  
Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta

### **Análisis e Interpretación:**

De 35 estudiantes encuestados, 30 personas que representan el 86% responden que sí.

Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego, 5 estudiantes encuestados que representa el 14% responde que no Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego.

La mayoría de encuestados responden que si Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego ,esto se debe a que el cerebro convierte los impulsos que recibe a través del oído en sonidos que podemos entender, asimismo discrimina los sonidos relevantes del ruido de fondo y amplifica el volumen de nuestra propia voz.

### **Pregunta No.9. ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?**

Tabla 13 ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	34	97%
NO	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.



Ilustración 13 ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?  
 Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
 Fuente: La Encuesta

**Análisis e interpretación:**

De 35 estudiantes encuestados, 34 personas que representan el 97% responden que los juegos lúdicos si refuerzan la percepción auditiva, 1 estudiante encuestado que representa el 3% responde que los juegos lúdicos no refuerzan la percepción auditiva.

La mayoría de encuestados responden que si Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva, ya que con la realización de juegos apropiados se estaría fortaleciendo uno de sus sentidos el cual sería uno de los más importantes para su desenvolvimiento diario, la percepción auditiva es importante ya que, además de permitirnos reconocer los sonidos que existe en nuestro entorno, la música nos hace capaces de reconocer el lenguaje.



### Pregunta No. 10. ¿Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos?

Tabla 14 ¿Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	26	74%
NO	9	26%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.



Ilustración 14 ¿Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos?

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.

#### **Análisis e Interpretación:**

De 35 estudiantes encuestados, 26 personas que representan el 74% responden que si Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos, 9 estudiante encuestados que representa el 26% responde que no Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos.

La mayoría de encuestados responden que si Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos, esto es factible ya que los estudiantes están muy motivados por aprender y se dejan guiar por sus docentes quienes le incentivan, solo faltaría el apoyo de personas especializadas en realizar actividades lúdicas que fortalezcan el aprendizaje de sus estudiantes.

Encuesta realizada a los Docentes de la unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato.

### Pregunta No. 1. ¿Practican juegos lúdicos para recrearse?

Tabla 15 ¿Practican juegos lúdicos para recrearse?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	29%
A VECES	5	71%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.



Ilustración 15 ¿Practican juegos lúdicos para recrearse?

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta

### Análisis e Interpretación

De 7 Docentes encuestados, 2 personas que representan el 29% responden que siempre practican actividades lúdicas para recrearse, de 5 encuestados que representa el 71% indican que a veces realizan actividades lúdicas para recrearse.

La mayoría de Docentes encuestados responden que a veces practican actividades lúdicas para recrearse esto se debe a que en la institución no cuenta con profesionales especializados en realizar actividades lúdicas con personas no videntes, las cuales ayuden a reforzar sus estímulos sensoriales, su estado física y psicológico esto preocupa a las autoridades de la institución ya que no se mejora la calidad de vida de los no videntes.

**Pregunta No.2. ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?**

Tabla 16 ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	29%
A VECES	5	71%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.



Ilustración 16 ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?  
Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta

## **Análisis e Interpretación**

De 7 Docentes encuestados, 2 personas que representan el 29% responden que siempre y con mucha frecuencia realizan actividades lúdicas para recrearse, de 5 encuestados que representa el 71% indican que a veces y con poca frecuencia realizan actividades lúdicas para recrearse.

La mayoría de encuestados responden que a veces y con poca frecuencia practican actividades lúdicas para recrearse esto se debe a que en la institución no cuenta con profesionales especializados en realizar actividades lúdicas con personas no videntes, para que les hagan realizar actividades en sus horas libres, la institución no cuenta con el área de educación física, esta sería muy importante ya que los estudiantes practicarían con más frecuencia estas actividades.

### **Pregunta No. 3. ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva?**

Tabla 17 ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	7	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.

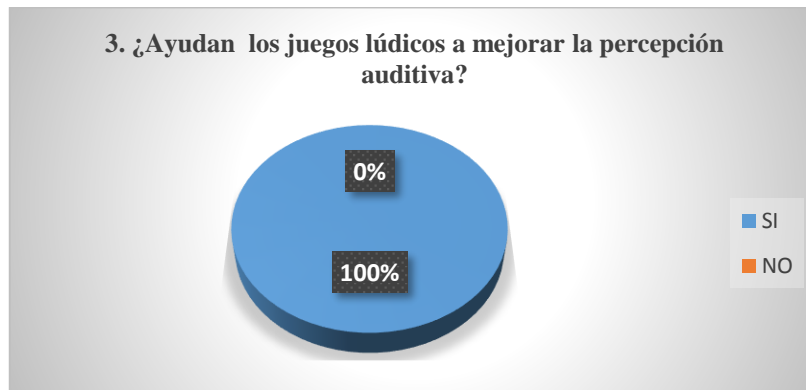


Ilustración 17 ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva?  
 Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
 Fuente: La Encuesta

### **Análisis e Interpretación**

De 7 Docentes encuestados, 7 personas que representan el 100% responden que si ayudan las actividades lúdicas a mejorar la percepción auditiva.

La totalidad de encuestados responden que si ayudan las actividades lúdicas a mejorar la percepción auditiva, ya que con la variedad de juegos lúdicos que existen y con un personal especializado en personas no videntes se fortalecería su audición y por ende mejorarían sus cualidades al realizar alguna actividad recreativa o deportiva.

### **Pregunta No. 4. ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?**

Tabla 18 ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	7	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
 Fuente: La Encuesta

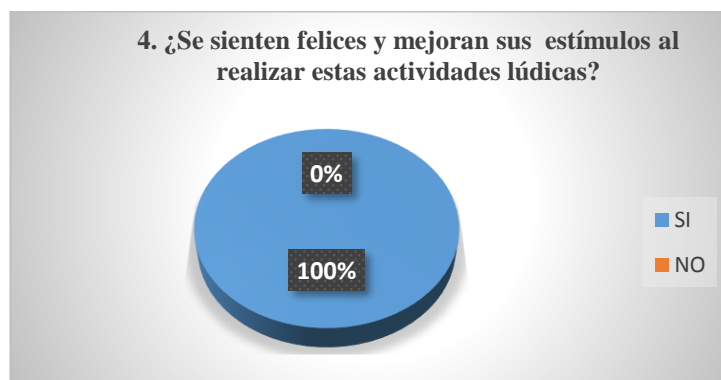


Ilustración 18 ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta

### **Análisis e Interpretación**

De 7 Docentes encuestados, 7 personas que representan el 100% responden que si Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar actividades lúdicas.

La Totalidad de encuestados responden que si Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas, esto se debe a que las personas que practican diferentes juegos para recrearse olvidan sus problemas y se divierten en el momento que está ejecutando el juego esto ayuda a mejorar sus estímulos sensoriales dándoles confianza y seguridad.

### **Pregunta No.5. ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?**

Tabla 19 ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	4	57%
NO	3	43%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.



Ilustración 19 ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta

### **Análisis e Interpretación**

De 7 Docentes encuestados, 4 personas que representan el 57% responden que si Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades, 3 encuestados que representa el 43% responde que no Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades.

La mayoría de encuestados responden que si Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades, esto se debe que cuentan con una pequeña cancha para recrearse en sus horas libres, también cuentan con apoyo de instituciones que les brindan sus instalaciones para realizar las actividades programadas por los estudiantes no videntes, la institución y los administradores gestionan convenios para que estas actividades sean duraderas y así poder ocupar sus instalaciones que mucha falta nos hace.

**Pregunta No. 6. ¿Reconocen las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?**

Tabla 20 ¿Reconocen las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.



Ilustración 20 ¿Reconocen las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?  
Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta

**Análisis e Interpretación**

De 35 Docentes encuestados, 7 personas que representan el 100% responden que sí Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro.

La Totalidad de encuestados responden que sí Reconoce las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro, esto se debe a que el oído guarda la mejor respuesta como sensor, de todos los sonidos que tienen origen en los distintos procesos de la naturaleza, conversaciones, sonido de máquinas, herramientas e instrumentos



diversos. El entorno sonoro en el que estamos sumergidos es la conexión existencial continua que permite el desarrollo del ser humano en sociedad.

**Pregunta No.7. ¿Procesan y trasforma las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos?**

Tabla 21 ¿Procesan y trasforma las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.

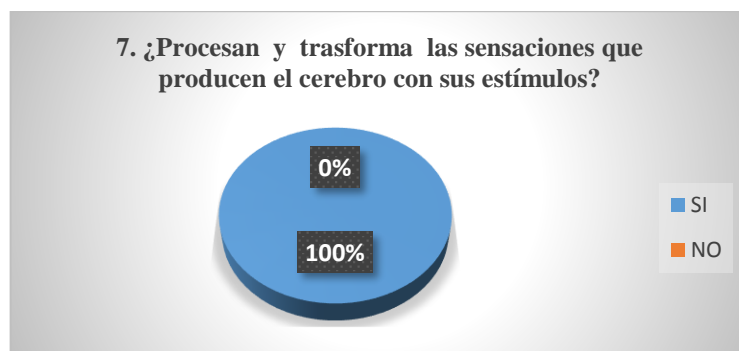


Ilustración 21 ¿Procesan y trasforma las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos?

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.

**Análisis e Interpretación**

De 7 Docentes encuestados, 7 personas que representan el 100% responden que si Procesa y trasforma las sensaciones que producen el cerebro con sus Estímulos.

La Totalidad de encuestados responden que los estudiantes si Procesan y trasforman las sensaciones que producen el cerebro con sus Estímulos, esto se

debe a que nuestro cerebro crea el mundo en el que vivimos, y son la sensación y luego la percepción los procesos encargados de absorber la información del mundo externo, y también del interno para dar significado a las cosas, colores, sonidos, olores y sabores son construcciones mentales creadas en el cerebro por el procesamiento sensorial.

**Pregunta No.8. ¿Diferencian entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?**

Tabla 22 ¿Diferencian entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

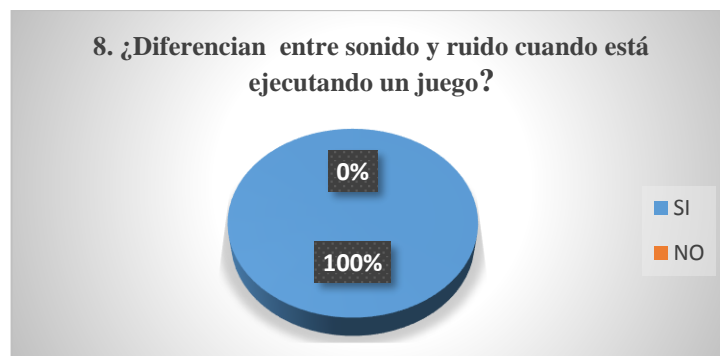


Ilustración 22 ¿Diferencian entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?  
Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta

**Análisis e Interpretación**

De 7 Docentes encuestados, 7 personas que representan el 100% responden que si Diferencian entre sonido y ruido cuando están ejecutando un juego.

La Totalidad de encuestados responden que si Diferencian entre sonido y ruido cuando están ejecutando un juego ,esto se debe a que el cerebro convierte los impulsos que recibe a través del oído en sonidos que podemos entender, asimismo discrimina los sonidos relevantes del ruido de fondo y amplifica el volumen de nuestra propia voz.

**Pregunta No.9. ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?**

Tabla 23 ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.

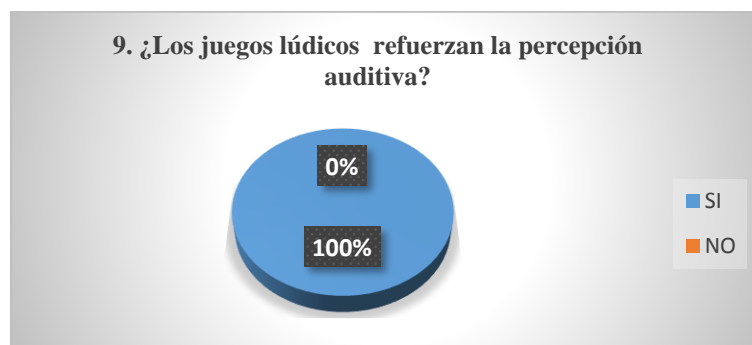


Ilustración 23 ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?

Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.

**Análisis e Interpretación**

De 7 Docentes encuestados, 7 personas que representan el 100% responden que los juegos lúdicos si refuerzan la percepción auditiva.

La Totalidad de encuestados responden que si Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva, ya que con la realización de juegos apropiados se estaría fortaleciendo uno de sus sentidos el cual sería uno de los más importantes para su desenvolvimiento diario, la percepción auditiva es especialmente importante ya que, además de permitirnos reconocer los diferentes sonidos de nuestro entorno, la música nos hace capaces de reconocer el lenguaje.

**Pregunta No. 10. ¿Interpretan sonidos producidos por los juegos lúdicos?**

Tabla 24 ¿Interpretan sonidos producidos por los juegos lúdicos?

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

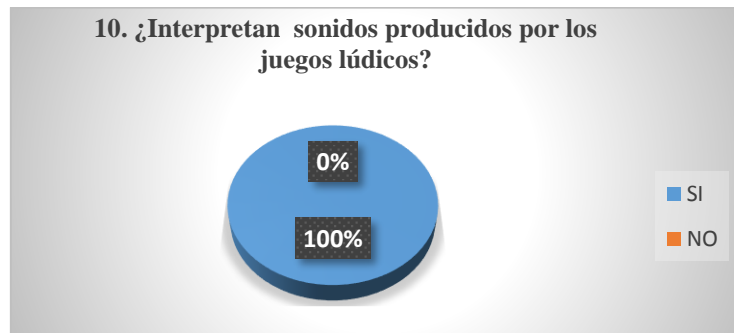


Ilustración 24 ¿Interpretan sonidos producidos por los juegos lúdicos?  
Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

## **Análisis e Interpretación**

De 7 Docentes encuestados, 7 personas que representan el 100% responden que los estudiantes si Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos.

La mayoría de Docentes encuestados responden que si Interpretan sonidos producidos por los juegos lúdicos, esto es factibles ya que los estudiantes están muy motivados por aprender y se dejan guiar por sus docentes quienes les incentivan, solo faltaría el apoyo de personas especializadas en realizar actividades lúdicas que fortalezcan el aprendizaje de sus estudiantes.

### **4.2 Verificación de Hipótesis.**

Para verificar la hipótesis se utiliza la prueba estadística del chi- cuadrado que es un estadígrafo no paramétrico o de distribución libre que permite establecer correspondencia entre valores observados y esperados llegando hasta la comparación de distribuciones enteras. Es una prueba que permite la comprobación global del grupo de frecuencias esperadas calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

### **Pregunta No. 5. ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?**

Tabla 25 ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	21	60%
NO	14	40%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.

**Pregunta No.8. ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?**

Tabla 26 ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	30	86%
NO	5	14%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

**Pregunta No.9. ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?**

Tabla 27 ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?

<b>OPCIONES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	34	97%
NO	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

## Frecuencias Observadas

Tabla 28 ¿Frecuencias Observadas?

ALTERNATIVA	SI	NO	SUB TOTAL
Pregunta No. 5. ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?	21	14	35
Pregunta No.8. ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?	30	5	35
Pregunta No.9. ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?	34	1	35
<b>SUB TOTAL</b>	<b>85</b>	<b>20</b>	<b>105</b>

Elaborada por: Jarrín Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

## Frecuencias Esperadas

Tabla 29 ¿Frecuencias Esperadas?

ALTERNATIVA	SI	NO	SUB TOTAL
Pregunta No. 5. ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?	28.33	6.66	35
Pregunta No.8. ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?	28.33	6.66	35
Pregunta No.9. ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?	28.33	6.66	35
<b>SUB TOTAL</b>	<b>84.99</b>	<b>19.98</b>	<b>105</b>

Elaborada por: Jarrín Sulca Jhon Mesías.  
Fuente: La Encuesta.

## **Modelo Lógico**

**H0:** Las actividades Lúdicas no mejoran la percepción auditiva en los estudiantes de la Unidad Educativa Julius Doepfner.

**H1:** Las actividades Lúdicas mejoran la percepción auditiva en los estudiantes de la Unidad Educativa Julius Doepfner.

## **Grados de Libertad**

Para determinar los grados de libertad se utiliza la siguiente formula:

$$GL = (\text{filas}-1) * (\text{columnas} -1)$$

$$GL = (3 -1) * (2 -1)$$

$$GL = (2) * (1)$$

$$GL = 2$$

## **Grados de significación**

$$\alpha = 5 \%$$

## **Cálculo chi cuadrado**

$$\chi^2 = \sum \frac{(o_i - e_i)^2}{e_i}$$

## **Donde**

X<sup>2</sup>= Chi – Cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

O = Frecuencia Observada



E = Frecuencia Esperada

Tabla 30 Calculo del chi cuadrado

<b>O</b>	<b>E</b>	<b>O-E</b>	<b>(O-E)<sup>2</sup></b>	<b><u>(O-E)<sup>2</sup></u> E</b>
21	28.33	-7.33	53.72	1.896
14	6.66	7.34	53.87	8.088
30	28.33	1.67	2.78	0.098
5	6.66	-1.66	2.75	0.412
34	28.33	5.67	32.03	1.130
1	6.66	-5.67	32.03	4.809
<b>TOTAL</b>				<b>16.433</b>

Elaborada por: Jarrín Sulca Jhon Mesías.

Fuente: La Encuesta.

Tabla 31 ¿Tabla chi cuadrado?

<b>Probabilidad de un valor superior - Alfa (<math>\alpha</math>)</b>				
<b>Grados libertad</b>	<b>0,1</b>	<b>0,05</b>	<b>0,025</b>	<b>0,01</b>
1	2,71	3,84	5,02	6,63
2	4,61	5,99	7,38	9,21
3	6,25	7,81	9,35	11,34
4	7,78	9,49	11,14	13,28
5	9,24	11,07	12,83	15,09
6	10,64	12,59	14,45	16,81
7	12,02	14,07	16,01	18,48
8	13,36	15,51	17,53	20,09
9	14,68	16,92	19,02	21,67
10	15,99	18,31	20,48	23,21
11	17,28	19,68	21,92	24,73
12	18,55	21,03	23,34	26,22
13	19,81	22,36	24,74	27,69
14	21,06	23,68	26,12	29,14
15	22,31	25,00	27,49	30,58
16	23,54	26,30	28,85	32,00
17	24,77	27,59	30,19	33,41
18	25,99	28,87	31,53	34,81
19	27,20	30,14	32,85	36,19
20	28,41	31,41	34,17	37,57

Fuente:[http://es.wikibooks.org/wiki/Tablas\\_estad%C3%ADsticas/Distribuci%C3%B3n\\_chi-cuadrado](http://es.wikibooks.org/wiki/Tablas_estad%C3%ADsticas/Distribuci%C3%B3n_chi-cuadrado).

Elaborada por: Jarrin Sulca Jhon Mesías.

## Decisión

Con el GL y un nivel de significación de 0,05

$$X^2_t = 5,99$$

## Conclusión

El valor  $X^2_t = 5,99 < X^2_c = 16,433$

Por lo tanto se desecha la hipótesis nula y se accede la alternativa.

Entonces se  $X^2 \leq t$  se aceptara la hipótesis si no se rechazara.

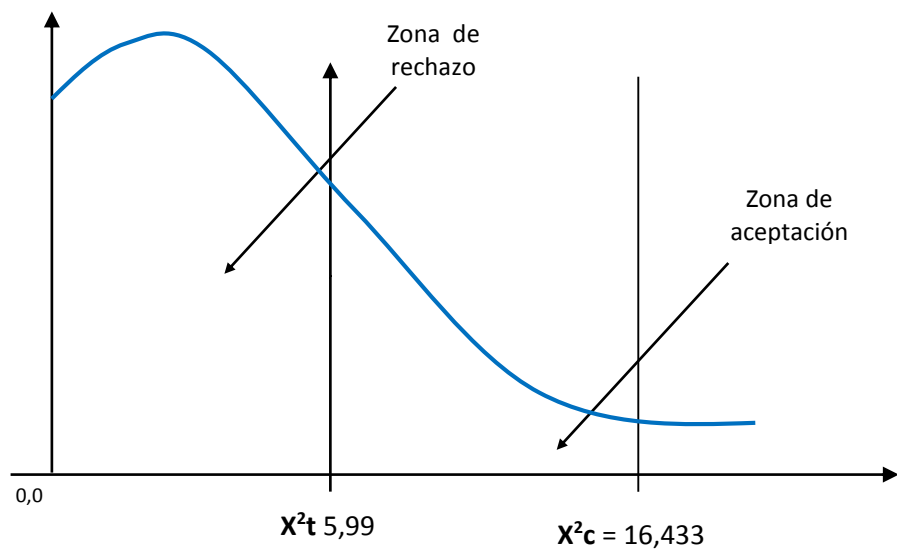


Ilustración 25 Campana de Gauss  
Fuente: Encuesta a estudiantes y docentes  
Elaborado por: Jarrin Sulca Jhon Mesías

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- En la Unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato, no se realiza con mucha frecuencia actividades lúdicas, es importante incrementar más horas con estas actividades, en las cuales los no videntes experimenten emociones con la ejecución de los diferentes tipos de juegos.
- Las actividades lúdicas benefician el fortalecimiento de la percepción auditiva, además con la implementación de la ludiexpresión y los juegos, las personas con discapacidad visual mejoran sus habilidades, lo que permite que sean mucho más dinámicos, participativos y felices.
- Al hablar de los juegos que brindan las actividades lúdicas para el beneficio los estudiantes de la Unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato, se puede afirmar que la práctica constante de actividades lúdicas con profesionales experimentados promueven el mejoramiento de sus estímulos sensoriales en el sistema funcional y desarrollan el autoestima personal y social de los estudiantes no videntes, siendo estas un eje primordial en la calidad de vida de los mismos, ya que al realizar actividades lúdicas beneficia el mantenimiento físicos de los no videntes.
- Los estudiantes no videntes se sienten felices y mejoran los estímulos que produce el cerebro con la práctica de las Actividades Lúdicas, estas personas olvidan sus problemas psicológicos llegando a una armonía total. Por lo que es necesario compartir los resultados obtenidos en la presente investigación para beneficio de todas las personas involucradas en el tema.

## 5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a la Unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato que contrate personal capacitado para realizar actividades lúdicas con las personas no videntes con más frecuencia y así lograr fortalecer su percepción auditiva.
- Se debe implementar las actividades lúdicas en la institución, para que de una u otra manera se fortalezca la percepción auditiva de los estudiantes de esta institución, puesto que es necesario que estas personas tengan acceso a la práctica de actividades y promuevan al mejoramiento de todos sus estímulos sensoriales.
- Se recomienda a la Unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato realizar diferentes tipos de juegos en las cuales existan variantes y los estudiantes disfruten y desarrollen sus emociones y sensaciones.
- En base a los resultados obtenidos y a la investigación realizada sobre actividades lúdicas, se debe elaborar un artículo científico (paper) en el cual este plasmado toda la información sobre esta investigación en la que las personas interesadas en el tema analicen e interpreten lo que es actividades lúdicas y la percepción auditiva.

## BIBLIOGRAFÍA

- ASAMBLEA NACIONAL. (2010). *LEY DEL DEPORTE EDUCACION FISICA Y RECREACION*. QUITO.
- Constitución de la República del Ecuador. (2013). *agenda nacional para la igualdad en discapacidades*. Quito.
- Decroly, O. (2002). *Juego Educativo*. España: Morata.
- DISCAPACIDADES, L. 1. (1992). *El Consejo Nacional de Discapacidades, CONADIS*. quito.
- Duque, C., & Mosquera, J. (2004). *La importancia de la implementacion de actividades recreativas, para el manejo del tiempo libre de las personas con limitacion visual*. Bogota.
- Finley, J. H. (1940). *La recreacion*. New York City.
- Galcerán, J. (2011). La percepcion auditiva. *LAECO*.
- Garcia, H. (s.f.). conoce tu cuerpo. *salonhogar.net enciclopedia*.
- Giuliano, G. (2013). *Percepción y sensación auditiva*. Buenos Aires: Fac. de Psicología – U.B.A.
- Gonzales Posada, R. (2014). *La Ludica como Estrategia Didactica*. Bogota-Colombia: Univercidad Ncional de Colombia.
- Howes , D. (2014). El creciente campo de los Estudios Sensoriales. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*.
- Izquierdo, J. A. (2011). *Diseño e Implementacion DE un Sistema Electronica*. Riobamba.
- Jimenez Velez, C. A. (1998). *Pedagogia de la Creatividad y la Ludica*. Colombia: Cooperativa Editorial del Magisterio. Colección Mesa Redonda.
- Jimenez, T. (2012). La audición y la percepción auditiva. *UCLM*.
- Koenig, K. (1965). El desarrollo de los sentidos y la experiencia del cuerpo. *medicosescolares.com.ar*.
- Lopez Herrera, M. C., & Lopez Aristica, M. A. (2011). Recreación Sana: ¿Opción o necesidad? *Contribuciones a las Ciencias Sociales*.

- Molina Prieto, R. (2009). Sensacion y Percepcion. *Revista digital Inovacion y Experiencias Educativas*.
- Mönckeberg, F. (2012). Los sentidos. *icarito*.
- Montiel, A. (2015). *IMPLEMENTACION DE UN TALLER DE CAPACITACION SOBRE LA IMPORTANCIA DE USOS DEL JUEGO COMO METODOLOGIA ACTIVA EN EL APRENDIZAJE*.
- Organizacion de las Naciones Unidas Para la Educacion ,La ciencia y la Cultura. (1980). El niño y el Juego Planteamientos teoricos y Aplicaciones Pedagogicas. *Unesco*.
- Perez Yglesias, M. (2010). Estrategia Ludico-Creativa Al conocimiento y la educacion por el Placer. *Revista Educacion*, 34.
- Roca, A. (2010). George B. Kish y sus contribuciones para el reforzamiento sensorial. *Revista mexicana de análisis de la conducta*, 36(3).
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). La actividad lúdica como Estrategia Pedagogica en Educacion Inicial. *Revista Digital Ciencia y Deportes*.
- Salazar Lizano, M. F. (2014). *LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INFLUENCIA EN EL ADULTO MAYOR EN EL HOGAR DE ANCIANOS “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” CONGREGACIÓN DE MADRES DOROTEAS, CANTÓN AMBATO, CIUDADELA ESPAÑA*. Ambato.
- Sergio, T. (2011). Programa de Actividades Recreativas. *Cuadernos de Educacion y Desarrollo*.
- Velez Jimenez, C. A. (1996). *La Ludica como Experiencia Cultural*. Colombia: Magisterio colección mesa redonda.

## ANEXOS

### ANEXO 1

#### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

**Encuesta realizada a los Estudiantes No videntes de la unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato.**

#### **OBJETIVO:**

Conocer el criterio de los estudiantes No videntes de la unidad Educativa Julius Doepfner sobre las actividades lúdicas en la percepción auditiva.

#### **Instrucciones**

- Al ser anónima la encuesta responda con toda libertad y sinceridad.
- Antes de responder las preguntas, lea atentamente, reflexione y luego de su opinión.
- Marque con una **X** dentro del paréntesis en la respuesta que considere correcta.

#### **CUESTIONARIO**

1. ¿Practica juegos lúdicos para recrearse?

Siempre ( )      a veces ( )      Nunca ( )

2. ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?

Siempre ( )      a veces ( )      Nunca ( )

3. ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva?

Si ( )                      No ( )

4. ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?

Si ( )                      No ( )



5. ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?

Si ( )                      No ( )

6. ¿Reconocen las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?

Si ( )                      No ( )

7. ¿Procesa y transforma las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos?

Si ( )                      No ( )

8. ¿Diferencia entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?

Si ( )                      No ( )

9. ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?

Si ( )                      No ( )

10. ¿Interpreta sonidos producidos por los juegos lúdicos?

Si ( )                      No ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## ANEXO 2

**Encuesta realizada a los Docentes de la unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato.**

### ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

#### OBJETIVO:

Conocer el criterio de los docentes de la unidad Educativa Julius Doepfner sobre las actividades lúdicas en la percepción auditiva.

#### Instrucciones

- Al ser anónima la encuesta responda con toda libertad y sinceridad.
- Antes de responder las preguntas, lea atentamente, reflexione y luego de su opinión.
- Marque con una **X** dentro del paréntesis en la respuesta que considere correcta.

#### CUESTIONARIO

1. ¿Práctica juegos lúdicos para recrearse?

Siempre ( )      a veces ( )      Nunca ( )

2. ¿Con que frecuencia realizan actividades lúdicas?

Siempre ( )      a veces ( )      Nunca ( )

3. ¿Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva?

Si ( )                      No ( )

4. ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar estas actividades lúdicas?

Si ( )                      No ( )

5. ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?

Si ( )                      No ( )

6. ¿Reconocen las distintas emisiones de nuestro entorno sonoro?

Si ( )                      No ( )

7. ¿Procesan y transforman las sensaciones que producen el cerebro con sus estímulos?

Si ( )                      No ( )

8. ¿Diferencian entre sonido y ruido cuando está ejecutando un juego?

Si ( )                      No ( )

9. ¿Los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva?

Si ( )                      No ( )

10. ¿Interpretan sonidos producidos por los juegos lúdicos?

Si ( )                      No ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y LA INTEGRACIÓN EN LA SOCIEDAD DE LOS NO VIDENTES**

Jarrin<sup>1</sup>, Sulca<sup>1</sup>, Jhon<sup>1</sup>, Mesias<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidad Técnica de Ambato,  
Av. Los Chasquis, campus Huachi, Ecuador

nectuno28@hotmail.com

### **Resumen**

Las actividades lúdicas están presente en todas las culturas como instrumento humano en esta investigación el **Objetivo** es ayudar a fortalecer la percepción auditiva siempre y cuando no sean realizadas de manera empíricas. Los no videntes dela Unidad Educativa Julius Doepfner necesitan de personas capacitadas en el área de la recreación que tengan unas buenas metodologías de enseñanza y sean activas donde ellos mejoren sus habilidades y destrezas para que su inclusión en esta sociedad sea más amena. (Constitución de la República del Ecuador, 2013). En el Ecuador, el Gobierno de la Revolución Ciudadana ha asumido el reto de construir una “Patria para todos y todas”, una sociedad más justa y solidaria que promueva la inclusión social de todos los sectores, especialmente de aquellos grupos que requieren atención prioritaria como es el caso de las personas con discapacidad, se utilizaron resultados obtenidos en encuestas, sobre las actividades lúdicas y la percepción auditiva diseñada para recabar información sobre el tiempo que realizan juegos con qué frecuencia, y sus beneficios. La investigación se lo realizo con un **método** explicativo ya que se comprobó la gran necesidad que tiene esta institución no contar con profesionales en el área deportiva, recreativa. El **Resultado** de la información se logró analizar gracias a tablas con porcentajes de las 10 preguntas que contenía la encuesta.

**Conclusión** Con La ejecución de estas actividades lúdicas se ayudaría a solucionar el problema que tiene la institución y a los estudiantes a desenvolverse solos en un futuro, y sus habilidades motoras mejoren como también se fortalezca su percepción auditiva con la práctica de actividades lúdicas. Impartidas por profesionales que tengan conocimientos de cómo trabajar con personas no videntes.

**Palabras clave:** actividades, juegos, lúdico, discapacidad, habilidades, percepción, audición, inclusión.

### **Summary**

Recreational activities are present in all cultures as human instrument in this research, the **goal** is to help strengthen the auditory perception as long as they are not made of empirical way. The blind of Educational Unit Julius Doepfner need people trained in the area of recreation that have a good teaching methodologies and be active where they improve their abilities and skills for their inclusion in this society is more enjoyable. (Constitución de la República del Ecuador, 2013). In Ecuador, the Government of the Citizens' Revolution has taken up the challenge to build a "Homeland for All", a more just and caring society that promotes social inclusion of all sectors, especially those groups that require priority attention as is the case of persons with disabilities, were used results obtained in surveys on the activities and the auditory perception designed to gather information on the time that games often, and its benefits. The research was carried out with an explanatory method as it was found the great need that this institution does not count with professionals in the sports area, recreational. The **result** of the information it was possible to analyze thanks to tables with percentages of the 10 questions contained in the survey. **Conclusion** With the implementation of these activities would help to resolve the problem that has the institution and students to cope alone in the future, and their fine motor skills improve as well as the strengthening of its auditory perception with the practice of

recreational activities. Taught by professionals who have knowledge of how to work with people who are blind.

**Keywords:** activities, games, playful, disability, skills, perception, hearing, inclusion.

## **Introducción**

El presente trabajo parte de la observación a estudiantes no videntes de la Unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato. Esta institución se dedica exclusivamente a atender personas adultas y niños con deficiencia visual y actualmente se encuentra al servicio de toda la comunidad.

Durante el proceso de investigación, se pudo determinar que los estudiantes no realizan actividades lúdicas, perjudicándose notoriamente, ya que estas actividades fortalecen varias de sus percepciones, siendo una de ellas la auditiva.

Se consideran personas con ceguera aquellas que tienen ausencia total de visión o que solo perciben luz. Su agudeza visual máxima es inferior a 0,05 o su campo visual tiene una restricción inferior a 10°. Las personas de baja visión son las que, con la mejor corrección óptica posible, se sitúan, en términos de agudeza visual, entre un mínimo de 0,05 y un máximo inferior a 0,34 (Torralba, Vives, Braz Vieira, & Nikic, 2015).

En la actualidad se promueve la inclusión social de todos los sectores, especialmente de aquellos grupos que requieren atención prioritaria, como es el caso de las personas con discapacidad. Con la práctica de actividades lúdicas estas personas se podrán sentir más seguras, ya que mejorarían sus habilidades. Al respecto (Parra Esquivel & Peñas Felizzola, 2015), señala sobre el tema, que es fundamental que los padres, familia y cuidadores reconozcan el papel que tiene el

juego en el desarrollo de los niños y las consideraciones especiales que conlleva para aquellos con algún tipo de discapacidad.

Existe numerosa evidencia científica que demuestra que la práctica de actividad física en adultos con discapacidad intelectual registra índices más bajos respecto a la población general del mismo rango de edad. Esta conducta, catalogada como comportamiento de riesgo, junto con otras como la obesidad, hace aumentar la probabilidad de desarrollo de enfermedades crónicas, como hipertensión arterial, diabetes tipo ii y síndrome metabólico, que a su vez terminan por acelerar el proceso natural de envejecimiento, haciendo a esta población más vulnerable frente al paso de los años (Ayaso Maneiro, Domínguez Prado, & García Soidán, 2014).

En el mismo sentido (Paolicchi, y otros, 2007), indica que se continúa pensando en el juego como medio para lograr otros fines como lo son el aprendizaje. Esto es muy importante ya que las personas con discapacidad desde tiempos remotos han tenido que luchar por convencer a la sociedad de que no son una clase aparte, históricamente han sido compadecidos, ignorados, denigrados e incluso ocultados en instituciones.

Por otra parte (Reyes León & Arrieta de Meza, 2014), manifiesta que en los resultados obtenidos en su investigación, confirman lo planteado por Martí en 1975, en cuanto a que el juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza que contribuye al logro del aprendizaje en cualquier área del currículo, las actividades lúdicas ayudan física, mental, psicológico y saludablemente.

Según (Flor, Tobon, Gavira, Fernando, & Ramirez, 2012) , la lúdica, a través del ocio, el tiempo libre y la recreación, promueve la gratificación, la práctica de valores, la disminución de la fatiga ocasionada por la rutina de actividades de orden normativo, educativo, laboral y familiar; rescata la voluntad perdida; mejora la salud mental, física y social (reduce tensiones emocionales, perfecciona las

habilidades cognitivas, motoras, sensoriales y sociales); aumenta la tolerancia a la frustración, al fracaso y a los sentimientos de éxito, lo que contribuye a la calidad de vida y a las fuentes de ingreso económico.

Para (López de Maturana, 2014), poner atención al juego de los niños y descubrir su ethos, nos permite revalorizar la actividad lúdica como fuente de libertad y creatividad del ser humano, así mismo se mejoran las habilidades motrices, Las actividades físico recreativas han resultado una necesidad de la sociedad, por lo que se puede afirmar que desde tiempos remotos ha tenido diversas formas de manifestarse por la especie humana, la que ha venido transformándose y logrando cada vez una forma más organizada y aglutinadora de las clases sociales.

De acuerdo a (Stefani, Andres, & Oanes, 2014), los juegos motores han sido los más mencionados por todas las generaciones. Dentro de este tipo de juego se encontró que muchos de ellos son los denominados juegos tradicionales, para que esta actividad se las realice con éxito es necesario de profesionales que utilicen nuevas estrategias,

En el mismo sentido (Chegwin Altamar & Escalante Barrios, 2011), indican que el rol del animador es fundamental en la generación y administración de espacios lúdicos; pero también es pieza clave en la movilización de los niños hacia la vivencia de experiencias de juego. En la realización de las actividades resulta de primordial importancia la variación del tono de voz para enfatizar, animar y calmar.

Las actividades lúdicas están presentes en todos los ámbitos ( Alonso Roque, López de Sosoaga, López de Robles, Segado Segado, & Argudo Iturriaga, 2010), indica que existe un acuerdo muy importante sobre los beneficios de las actividades lúdicas en ámbitos como el educativo, deportivo-formativo, recreativo o sociocultural. La práctica de juegos con diferentes partes de su cuerpo ayudan a mejorar sus destrezas.



Existen diferentes actividades que favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa (Mujica Jiménez, 2012), concluye que un ejercicio interesante consiste en realizar actividades con la mano no-diestra, como una manera de estimular las capacidades sensorio-perceptivas del cerebro.

Al hablar de actividades lúdicas es descubrir el sinnúmero de juegos que podrían ayudar a las personas no videntes, una de estas sería fortalecer la percepción auditiva para que estos individuos tengan éxito en una sociedad que va creciendo a pasos agigantados, y poder servir a un país en cualquier ámbito, ya sea educativo, político, deportivo, empresarial entre otros.

Investigaciones similares realizadas por varios autores sobre el tema como (Gómez López, Valero Valenzuela, & Gutierrez, 2007), manifiestan que uno de los mayores problemas a los que se enfrentan los discapacitados visuales es el de la percepción, estructuración y organización del espacio, así como de los objetos situados en el mismo; no poseen un adecuado control dinámico de su propio cuerpo, debido a la falta de seguridad que la carencia de visión les produce.

Es necesario tomar en cuenta que para las actividades en los desplazamientos, es necesario que un compañero o el propio profesor le guíen verbalmente o incluso cogiéndole de la mano, una gran manera de fortalecer la percepción auditiva a más de las actividades lúdicas es escuchar música ya que si tu pones tu creatividad con atención podrás interpretar e imaginar de manera similar (Sejas Hidalgo & Rodríguez Torres, 2013).

En este sentido es importante indicar que hoy día, muchas de las actividades físicas practicadas por gran parte de la población se acompañan de música. La

inmensa mayoría de las actividades dirigidas de los centros polideportivos tienen un telón musical de fondo, a todos nos es familiar la imagen de un corredor urbano con auriculares escuchando música mientras entrena, y muchos deportistas de elite afirman "sentirse mejor preparados" para afrontar una competición, si previamente se han "estimulado" con su música favorita (Yanguas Leyes, 2006).

Para (Gimeno Romero, & Botella Nicolás, 2015), la educación auditiva debe enseñar al alumno a escuchar música y a reflexionar sobre lo percibido, con la finalidad de llegar a entenderla, porque éstos perciben muchas más cosas de las que entienden. Con esto nos damos cuenta que la música y las actividades lúdicas fortalecen a la percepción auditiva de las personas y niños especialmente a las personas y niños no videntes.

El objetivo de este aporte es contribuir con información que trate de fortalecer la percepción auditiva con una metodología activa con la ejecución de actividades lúdicas en personas no videntes y así ellos sean entes productivos en esta sociedad.

## Métodos

Se contó con la participación consentida y voluntaria de 35 Estudiantes no videntes de diferentes edades de la unidad educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato, como se indica en la tabla 1.

Tabla 32 Población

<b>Descripción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes de la unidad Educativa de No videntes Julius Doepfner	35	88%
<b>TOTAL</b>	<b>42</b>	<b>100%</b>

Se utilizó un enfoque cuantitativo con la encuesta como técnica de recolección de datos y el cuestionario como instrumento, el mismo estuvo compuesto por diez preguntas sobre las actividades lúdicas y la percepción auditiva.

El cuestionario se realizó en el transcurso de la investigación en base a la operacionalización de las variables tanto independiente como dependiente, con preguntas diseñadas para recabar información sobre el tiempo que realizan juegos con qué frecuencia, y sus beneficios. Se estructuraron 10 preguntas con respuestas cerradas

### **Procedimiento**

La información se recabó durante el periodo educativo 2015-2016. Previó a la aplicación de la técnica de recolección de datos se realizó una charla informativa en la que se comunicó en qué consistía la encuesta y el objetivo del estudio.

Luego de obtener el consentimiento escrito de los padres y estudiantes, la encuesta fue administrada a los estudiantes individualmente y en horario de clase. A los adolescentes y jóvenes se les administró el instrumento en forma individual en la institución, y fueron ayudados por sus familiares y/o tutores. En todos los casos se garantizó la confidencialidad de los datos.

Una vez aplicada la encuesta a los estudiantes, se procedió a realizar un análisis de cada uno de los ítems, estos resultados fueron verificados, tabulados, analizados e interpretados.

### **Resultados**

A continuación se presenta los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los estudiantes no videntes de la unidad educativa Julius Doepfner.

Con la interrogante ¿Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar actividades lúdicas?, el 97% de estudiantes encuestados respondieron que la ejecución de diferentes juegos les da una mayor confianza a la hora de realizar sus actividades y por ende se sienten felices, al mismo tiempo sus estímulos están más activos.

En la indagación sobre si los juegos lúdicos refuerzan la percepción auditiva, la totalidad de estudiantes, esto es el 100% respondieron que los juegos lúdicos si refuerzan la percepción auditiva. Los docentes corroboraron la respuesta ya que con la realización de juegos apropiados se estaría fortaleciendo uno de sus sentidos más importantes para su desenvolvimiento diario. La percepción auditiva es especialmente importante ya que, además de permitirnos reconocer sonidos y música, nos hace capaces de reconocer el lenguaje.

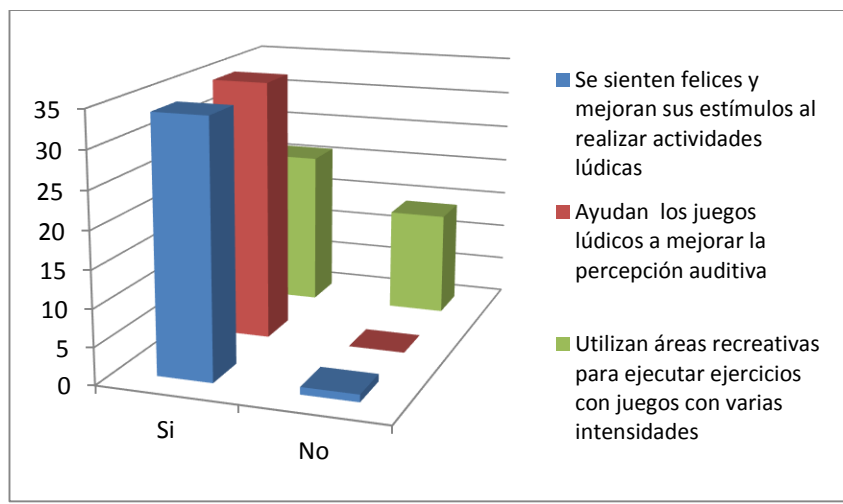
De acuerdo a la pregunta: ¿Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades?, la mayoría estudiantes encuestados esto es el 60% de la población responden que si utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades, hay que tomar en cuenta que la institución no cuenta con profesionales para realizar estas actividades en el área de educación física, por lo que no se puede explotar todas sus cualidades, ya que los juegos se mantienen con fuerte presencia a lo largo de todas las franjas de edades elaborando una jerarquía de preferencias lúdicas. Toda persona se siente feliz cuando juega, el mismo se divierte, se olvida de sus problemas y mejora su comunicación.

Los resultados de estas preguntas se pueden observar a continuación:

Tabla 2. Preguntas de la Encuesta

	<b>Se sienten felices y mejoran sus estímulos al realizar actividades lúdicas</b>	<b>Ayudan los juegos lúdicos a mejorar la percepción auditiva</b>	<b>Utilizan áreas recreativas para ejecutar ejercicios con juegos con varias intensidades</b>
Si	34	35	21
No	1	0	14
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>35</b>	<b>35</b>

Gráfico1. Preguntas de la Encuesta



## **Discusión.**

En la investigación realizada se confirmó que con la práctica constante de actividades lúdicas con profesionales experimentados se promueve el mejoramiento de los estímulos sensoriales en el sistema funcional y se desarrolla el autoestima personal y social de los estudiantes no videntes, siendo estas un eje primordial en la calidad de vida de los mismos, ya que al realizar actividades lúdicas beneficia el mantenimiento físicos de los no videntes así como lo manifiesta algunos autores.

Es importante recalcar que no existen actividades imposibles a la hora de ser practicadas, sino programas imposibles de ser desarrollados cuando no se adaptan a las necesidades de las persona (Ruiz Pérez, Gómez de Ávila, Jiménez Díaz, & Moreno Murcia, 2007), en este caso la naturaleza múltiple de estas dificultades hace que actividades para favorecer la competencia motriz fina y global, el desarrollo de las habilidades motrices fundamentales, tan necesarias para el aprendizaje de los deportes, se conviertan en prioridades.

Existen muchos grupos vulnerables que necesitan inclusión, entendiéndose como aquella interacción de la sociedad sin importar su condición física, cultural o social, con todo aquello que le rodea en igualdad de condiciones. Existen varias investigaciones con este grupo como le señala (Salas Sánchez, Latorre Román, & Soto Hermoso, 2013), la información obtenida a partir de este estudio, además de contribuir con los conocimientos actuales sobre los efectos de envejecimiento, puede ser aplicada en la planificación de la formación de deportistas y no deportistas.

Es conocido que el cerebro de las personas que nacen ciegas es capaz de mejorar sus otros sentidos e incluso sus funciones cognitivas en ausencia de estímulos visuales. El sistema nervioso central obtiene la información necesaria para controlar los movimientos de nuestro cuerpo desde 3 subsistemas: el sistema

somatosensorial, el sistema vestibular y el sistema visual (Fort Vanmeerhaeghe & Romero Rodriguez, 2013). Desde el punto de vista de la actividad física y el deporte, y a pesar de que las aferencias vestibulares y visuales contribuyen a la integración y decodificación de la información por parte del sistema nervioso central, los mecanorreceptores periféricos que forman parte del sistema somatosensorial son considerados como uno de los más importantes desde el punto de vista del deporte.

En su investigación (Carbonell Baeza, García Molina, & Delgado Fernández, 2009), afirma que el ejercicio físico, practicado de manera regular y de la forma apropiada, es la mejor herramienta hoy disponible para fomentar la salud y el bienestar de la persona. Cuando se realiza de manera adecuada, los beneficios del ejercicio se producen siempre, independientemente de la edad, del estado de salud y de la condición física de la persona. En base a lo indicado las actividades lúdicas van a permitir una adecuada inserción en la sociedad de los no videntes.

(Alonso Roque, López de Sosoaga, López de Robles, Segado Segado, & Argudo Iturriaga, 2010), indica que el juego es un hecho social que incluye el pacto, el acuerdo o el convenio y que refleja parte de los valores y de las formas de pensar de un pueblo (Parlabas, 2004; 2001). Como explica Navarro (2002), “el afán de jugar es un fenómeno que acompaña al ser humano a lo largo de toda su vida y con doble validez: divertida y perfectiva”. Crece con las personas y se adapta a las preferencias, necesidades y ámbitos sociales. El juego se convierte en un modo de exploración del entorno, del mundo que nos rodea.

Al analizar los resultados nos damos cuenta que cuando ejecutamos alguna actividad lúdica con alguna parte de nuestro cuerpo se promueven el mejoramiento de estímulos sensoriales en las personas no videntes estos datos van en línea con lo que manifiesta (Mujica Jiménez, 2012),

Con relación a las actividades lúdicas benefician el fortalecimiento de la percepción auditiva, además con la implementación de la ludiexpresión y los juegos, las personas con discapacidad visual mejoran sus habilidades, lo que permite que sean mucho más dinámicos, participativos y felices.

El resultado anterior concuerda con lo planteado por (Stefani, Andres, & Oanes) que habla de los juegos motores en esta categoría se incluyeron juegos tales como jugar a las manchas, escondidas, juegos con pelota, rayuela, soga, payana, bolitas, etc. Son aquellos en los que el movimiento intenso y la puesta en juego de las capacidades motoras constituyen la característica más manifiesta e implican algún grado de compromiso corporal (Pavía, 1994) tanto global, como de motricidad fina y habilidad manual.

En esto se tendría que tener en cuenta que los juegos para no videntes tendrían que ser escogidos por profesionales ya que algunas actividades no serían adecuadas para desarrollar habilidades en estas personas.

En la Unidad Educativa Julius Doepfner de la ciudad de Ambato, no se realiza con mucha frecuencia actividades lúdicas, es importante incrementar más horas con estas actividades, en las cuales los no videntes experimenten emociones con la ejecución de los diferentes tipos de juegos estos resultados contrastan con lo que manifiesta (Chegwin Altamar & Escalante Barrios).

En cuanto a la composición porcentual de la actividad lúdica, los resultados obtenidos en este estudio demuestran que el dominio ocupacional es en el que no realizan mayor actividad lúdica los estudiantes. Estos resultados difieren lo conseguido por (El baúl de Phillipe Valls: lúdica y el rol del animador, 2011). La que nos recomienda un buen animador en este caso un profesional el que tenga el compromiso de trabajar al 100% con estos estudiantes y la lúdica.



## **Conclusiones.**

En referencia a que un programa de juegos se ajuste al fomento de la convivencia ciudadana, dinamismo, atracción y originalidad de las personas no videntes, se observa que carece de propuestas socio motrices que potencien más aún el juego en grupo, así como de propuestas que favorezcan la diversidad de roles y de experiencias.

Si se interpreta todo lo descrito anteriormente podemos manifestar que las actividades lúdicas bien ejecutadas y dirigidas por personas profesionales darían buenos resultados a niños y personas de diferentes edades con o sin deficiencia física.

Las actividades lúdicas benefician el fortalecimiento de la percepción auditiva, además con la implementación de la ludiexpresión y los juegos, las personas con discapacidad visual mejoran sus habilidades, lo que permite que sean mucho más dinámicos, participativos y felices

Como conclusión final se puede señalar que la lúdica está presente en nosotros desde que nacemos y es parte de nuestra vida dando algunos resultados positivos en diferentes áreas educativas.

## **Bibliografía**

- Alonso Roque, J. I., López de Sosoaga, López de Robles, Segado Segado, A., & Argudo Iturriaga, F. (2010). ANÁLISIS DE LAS SITUACIONES MOTRICES LÚDICAS EN EVENTOS RECREATIVOS. *Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*.
- Ayaso Maneiro, J., Domínguez Prado, D. M., & García Soidán, J. L. (2014). Aplicación de un programa de ejercicio terapéutico en población adulta con discapacidad intelectual. *Apunts Med Esport*, 45-52.
- Carbonell Baeza, A., García Molina, V. A., & Delgado Fernández, M. (2009). Involución de la condición física por el envejecimiento. *Apunts Med Esport*, 98-103.
- Chegwin Altamar, S., & Escalante Barrios, E. (2011). El baúl de Phillipe Valls: lúdica y el rol del animador. *Zona Próxima*.
- Constitución de la República del Ecuador. (2013). *Agenda nacional para la igualdad en discapacidades*. Quito.
- Flor, A., Tobon, M., Gavira, N., Fernando, J., & Ramirez. (2012). La lúdica como método psicopedagógico: una experiencia para prevenir la farmacodependencia en jóvenes. *Avances en Psicología Latinoamericana*.
- Fort Vanmeerhaeghe, A., & Romero Rodriguez, D. (2013). Rol del sistema sensoriomotor en la estabilidad articular durante las actividades deportivas. *Apunts Med Esport*, 69-76.
- Gimeno Romero, J. V., & Botella Nicolás, A. M. (2015). Psicología de la música y audición musical. Distintas aproximaciones. *El Artista*.
- Gómez López, M., Valero Valenzuela, A., & Gutierrez, H. (2007). Desarrollo e integración de los niños con discapacidad visual a través de unas jornadas lúdico-deportivo-recreativas. *Revista RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte*.
- López de Maturana, D. (2014). Aprendizaje infantil y ethos lúdico. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*.

- Mujica Jiménez, A. S. (2012). Arte y pedagogía: ámbitos lúdicos de Gladys Medina. *INVESTIGACIÓN*.
- Paolicchi, G., Colombres, R., Pennella, M., Maffezzoli, M., González, J., & Botana, H. (2007). La actividad lúdica en la constitución subjetiva de niños en riesgo. *Anuario de Investigaciones*.
- Parra Esquivel, E. I., & Peñas Felizzola, O. (2015). El niño con discapacidad: elementos. *Salud Uninorte*.
- Reyes León, T., & Arrieta de Meza, B. (2014). Influencia de las actividades lúdicas grupales en la calidad de la lectura y en las relaciones personales. *Telos*.
- Ruiz Pérez, L. M., Gómez de Ávila, E. M., Jiménez Díaz, F., & Moreno Murcia, J. A. (2007). Moverse con dificultad en el gimnasio: consideraciones en torno a un problema educativo y de salud. *Apunts Med Esport.*, 47-54.
- Salas Sánchez, J., Latorre Román, P. Á., & Soto Hermoso, V. M. (2013). Composición corporal y fuerza del atleta veterano: efecto del envejecimiento. *Apunts Med Esport.*, 48(180), 137-142.
- Sejas Hidalgo, N., & Rodríguez Torres, R. (2013). Alternativa físico-recreativa para las personas con discapacidad visual vinculadas a la Asociación Nacional de Ciegos y Débiles Visuales en Banes. *EF deportes*(178).
- Stefani, G., Andres, L., & Oanes, E. (2014). TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS. *Interdisciplinaria*.
- Torralba, M. A., Vives, J., Braz Vieira, M., & Nikic, M. (2015). Control fisiológico para valorar las capacidades y características de deportistas con discapacidad visual. *Apunts Med Esport*, 85-93.
- Yanguas Leyes, J. (2006). Influencia de la música en el rendimiento deportivo. *Apunts Med Esport.*, 155-165.