



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en  
Ciencias de la Educación, mención Educación Básica

**TEMA**

---

**“LOS PROYECTOS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE  
ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LAS AMÉRICAS  
DEL CANTÓN AMBATO”.**

---

**AUTORA:**

Diana Carolina Palango Lema

**TUTORA:**

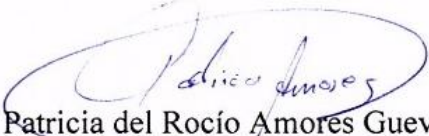
Lic. Patricia del Rocío Amores Guevara, Mg.

**Ambato – Ecuador**

**2018**

### **Aprobación del Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación**

Yo, Lic. Patricia del Rocío Amores Guevara, Mg. con C. C.: 180276087-4, en calidad de Tutor del Trabajo de Grado o Graduación, sobre el tema: “LOS PROYECTOS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LAS AMÉRICAS DEL CANTÓN AMBATO”. Desarrollado por la estudiante: Diana Carolina Palango Lema, previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias Humanas y de la Educación, Mención Educación Básica, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presente del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.

  
Lic. Patricia del Rocío Amores Guevara, Mg.  
C. C.: 180276087-4  
**TUTORA**

## **Autoría de la Investigación**

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



Diana Carolina Palango Lema  
C. C. 1804239877  
**AUTORA**

### **Cesión de Derechos de Autor**


Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema “LOS PROYECTOS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LAS AMÉRICAS DEL CANTÓN 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.



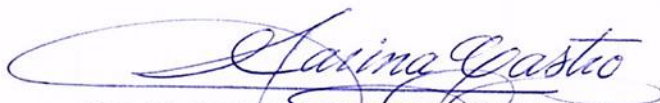
Diana Carolina Palango Lema  
C. C. 1804239877  
**AUTORA**

## APROBACIÓN DE LA COMISIÓN DE GRADO

La Comisión de estudio y calificación del Informe de trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LOS PROYECTOS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LAS AMÉRICAS DEL CANTÓN AMBATO”. Presentado por la Srta. Diana Carolina Palango Lema de la Carrera de Educación Básica una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.



Lic. Héctor Manuel Neto Chusin, Mg.  
**DOCENTE REVISOR**



Dra. Marina Zenaida Castro Solórzano, Mg.  
**DOCENTE REVISOR**

## **DEDICATORIA**

Este proyecto de investigación está dedicado especialmente a mi hijo Isaac Real quien es la manifestación auténtica del amor de mi vida, junto a mi sobrina Isabel que fue una hija más para mí, que aun que ya no esté conmigo, sigue presente en mi mente y mi corazón, a mi madre Luisa Lema que con su ejemplo de mujer trabajadora me impulso a retomar fuerzas y levantarme, ustedes son mi principal fuente de inspiración y mi motor en continuar en la lucha del éxito de culminar mis estudios. El actual trabajo refleja el sacrificio y esfuerzo por cumplir una de mis metas.

Diana

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco infinitamente a Dios por a verme dado la vida, la inteligencia, la sabiduría y el haber permitido llegar hasta este momento.

A mi hijo Isaac por su amor incondicional, a quien le debo mi esfuerzo y dedicación para culminar esta etapa de mi vida, a mi madre que con su ejemplo me enseñó a nunca rendirme por lo que quiero obtener y a mi familia por sus palabras de aliento.

A la prestigiosa Universidad Técnica de Ambato, quien me abrió la puerta para cumplir este sueño tan anhelado, a la Lic. Patricia del Rocío Amores Guevara, Mg. tutora y amiga por su paciencia en esta difícil tarea, a mis distinguidos maestros que con su sabiduría y consejos brindaron una excelente formación universitaria, logrando así a que termine con éxito mi carrera.

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Portada.....	i
Aprobación del Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación .....	ii
Autoría de la Investigación .....	iii
Cesión de Derechos de Autor.....	iv
APROBACIÓN DE LA COMISIÓN DE GRADO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	x
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
RESUMEN EJECUTIVO .....	xii
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA .....	2
1.1 Tema de Investigación .....	2
1.2. Planteamiento del problema.....	2
1.2.1 Contextualización .....	2
1.2.2 Análisis crítico .....	5
1.2.3 Prognosis.....	5
1.2.4 Formulación del problema.....	6
1.2.5 Preguntas Directrices .....	6
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación.....	6
1.3 Justificación.....	7
1.4 Objetivos .....	8
1.4.1 General.....	8
1.4.2 Específicos .....	8
CAPÍTULO II .....	9
MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 Antecedentes Investigativos.....	9
2.2 Fundamentación Filosófica .....	10
2.3 Fundamentación legal .....	11



2.4	Categorías Fundamentales .....	14
2.4	Hipótesis.....	43
2.6	Señalamiento de Variables.....	43
CAPÍTULO III.....		44
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....		44
3.1	Enfoque .....	44
3.2	Modalidad de Investigación .....	44
3.3	Nivel o tipo de investigación.....	45
3.4	Población y muestra. ....	46
3.5	Operacionalización de variable.....	47
3.6	Plan de recolección de información .....	49
3.7	Plan de procesamiento de la información .....	49
CAPÍTULO IV.....		50
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		50
4.1	Análisis de la encuesta a los estudiantes .....	50
4.2	Análisis de la Encuesta a los Docentes .....	61
4.3	Verificación de la Hipótesis .....	71
CAPÍTULO V.....		76
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		76
5.1	Conclusiones .....	76
5.2	Recomendaciones.....	77
BIBLIOGRAFÍA .....		78
ARTÍCULO ACADÉMICO .....		82

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico N° 1:</b> Árbol de problema1 .....	4
<b>Gráfico N° 2:</b> Categoría fundamentales .....	14
<b>Gráfico N° 3:</b> Variable independiente: Proyectos escolares .....	15
<b>Gráfico N° 4:</b> Variable dependiente: Desarrollo de actividades lúdicas .....	16
<b>Gráfico N° 5:</b> Proyectos Escolares .....	50
<b>Gráfico N° 6:</b> Interés personal.....	52
<b>Gráfico N° 7:</b> Descubrir habilidades .....	53
<b>Gráfico N° 8:</b> Espacio para desarrollar .....	54
<b>Gráfico N° 9:</b> Construir su conocimiento.....	55
<b>Gráfico N° 10:</b> Actividad Lúdica .....	56
<b>Gráfico N°11:</b> Tipos de juego .....	57
<b>Gráfico N° 12:</b> Explicar la clase.....	58
<b>Gráfico N° 13:</b> Dictar las clases .....	59
<b>Gráfico N° 14:</b> Enseñanza a través de juegos .....	60
<b>Gráfico N° 15:</b> Actividades lúdicas.....	61
<b>Gráfico N° 16:</b> Método de enseñanza .....	62
<b>Gráfico N° 17:</b> Mejorar el aprendizaje.....	63
<b>Gráfico N° 18:</b> Habilidades sociales y de comunicación .....	64
<b>Gráfico N° 19:</b> Aprenden más rápido.....	65
<b>Gráfico N° 20:</b> Fortalecer el aprendizaje.....	66
<b>Gráfico N° 21:</b> Mantener interés .....	67
<b>Gráfico N°22:</b> Propio conocimiento.....	68
<b>Gráfico N°23:</b> Aprendizaje individual .....	69
<b>Gráfico N° 24:</b> Uso de tecnología .....	70
<b>Gráfico N° 25:</b> Representación Gráfica de la regla de decisión.....	75

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población y muestra.....	46
Tabla N° 2: Variable independiente: Los proyectos escolares.....	47
Tabla N° 3: Variable dependiente: Desarrollo de actividades lúdicas.....	48
Tabla N° 4: Plan de Recolección de Información.....	49
Tabla N° 5: Proyectos escolares.....	50
Tabla N° 6: Interés personal.....	52
Tabla N° 7: Descubrir habilidades.....	53
Tabla N° 8: Espacio para desarrollar.....	54
Tabla N° 9: Construir su conocimiento.....	55
Tabla N° 10: Actividad Lúdica.....	56
Tabla N° 11: Tipos de juego.....	57
Tabla N° 12: Explicar la clase.....	58
Tabla N° 13: Dictar las clases.....	59
Tabla N° 14: Enseñanza a través de juegos.....	60
Tabla N° 15: Actividades lúdicas.....	61
Tabla N° 16: Método de enseñanza.....	62
Tabla N° 17: Mejorar el aprendizaje.....	63
Tabla N° 18: Habilidades sociales y de comunicación.....	64
Tabla N° 19: Aprenden más rápido.....	65
Tabla N° 20: Fortalecer el aprendizaje.....	66
Tabla N° 21: Mantener interés.....	67
Tabla N° 22: Propio conocimiento.....	68
Tabla N° 23: Aprendizaje individual.....	69
Tabla N° 24: Uso de tecnología.....	70
Tabla N° 25: Tabla de distribución del chí-cuadrado (x <sup>2</sup> ).....	72
Tabla N° 26: Frecuencia Observada.....	73
Tabla N° 27: Frecuencia Esperada.....	73
Tabla N° 28: Cálculo del chi-cuadrado.....	74

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

**TEMA:** “LOS PROYECTOS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE  
ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LAS AMÉRICAS  
DEL CANTÓN AMBATO”

**Autora:** Diana Carolina Palango Lema

**Tutora:** Lic. Patricia del Rocío Amores Guevara, Mg.

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo investigativo “Los proyectos escolares para el desarrollo de actividades lúdicas en la Unidad Educativa Las Américas del cantón Ambato”. La metodología de esta indagación tuvo un enfoque cuantitativo porque se recolectó datos; con la modalidad de campo donde se estuvo en contacto directo con los estudiantes y el docente, en la que se recopiló la información a través de una encuesta y una modalidad bibliográfica pues se utilizó libros, revistas, artículos, tesis y periódicos en los que se investigó temas relacionados con el tema; también se llevó a cabo el estudio a nivel relacional permitiendo asociar la una variable con la otra, la cual accedió evaluar el grado de influencia entre ambos y descriptiva debido a que una vez conocida las diferentes características se emitió un criterio por separado. Se concluyó que los proyectos escolares se desarrollan sin la ayuda de las actividades lúdicas generando desinterés en los educandos y específicamente se ejecuta un campo de acción por quimestre; los resultados mediante el Chi cuadro demuestran que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir los proyectos escolares inciden en el desarrollo de actividades lúdicas en la Unidad Educativa las Américas del cantón Ambato.

**Palabras claves:** actividad lúdica, habilidades y proyectos escolares.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**  
**CAREER OF BASIC EDUCATION**

**THEME: "THE SCHOOL PROJECTS FOR THE DEVELOPMENT OF  
LEISURE ACTIVITIES IN THE EDUCATIONAL UNIT LAS AMÉRICAS  
DEL CANTÓN AMBATO"**

**Autora:** Diana Carolina Palango Lema

**Tutora:** Lic. Patricia del Rocío Amores Guevara, Mg.

**EXECUTIVE SUMMARY**

The present research work "The school projects for the development of recreational activities in the Educational Unit Las Americas of the Ambato canton". The methodology of this inquiry had a quantitative approach because data was collected; with the modality of field where it was in direct contact with the students and the teacher, in which the information was collected through a survey and a bibliographic modality, since books, magazines, articles, theses and newspapers were used investigated topics related to the subject; The study was also carried out at the relational level allowing associating the one variable with the other, which agreed to evaluate the degree of influence between the two and descriptive because once the different characteristics were known, a separate criterion was issued. It was concluded that school projects are developed without the help of recreational activities, generating disinterest in the students and specifically, a field of action is carried out per semester; the results through the Chi table show that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, that is to say the school projects affect the development of playful activities in the Educational Unit las Americas of the Ambato canton.

**Keywords:** playful activity, skills and school projects.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación habla sobre: “LOS PROYECTOS ESCOLARES PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA UNIDAD EDUCATIVA LAS AMÉRICAS DEL CANTÓN AMBATO”. En cuanto a la problemática se hizo un análisis para conocerlo más a fondo, la misma que está dividida en 5 capítulos.

**Capítulo 1.-** Este capítulo contiene el problema aquí se detalla el tema, el planteamiento del problema, contextualización macro, meso y micro. El árbol de problemas donde se encuentran las causas, efectos y el eje principal el problema que a través de éste se realizó el análisis crítico, estableciendo una prognosis se formula el problema también tiene preguntas directrices, sea realizado delimitación del objeto de investigación consta igualmente de la justificación del trabajo y los objetivo tanto general como específicos.

**Capítulo 2.-** Se encuentra el marco teórico, se detalla los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica y legal, las categorías fundamentales que enfoca todo lo referente a la conceptualización de las variables.

**Capítulo 3.-** Está la metodología, poniendo de manifiesto la modalidad básica y nivel o tipo de investigación, se presenta un cuadro en donde se detalla la población y la muestra, se hizo la Operacionalización de variables tanto independiente como dependiente dando a conocer el plan de recolección, procesamiento de la información y la verificación de hipótesis.

**Capítulo 4.-** Aquí se presentan los resultados objeto de ésta investigación, el análisis e interpretación de los mismos.

**Capítulo 5.-** Se presentan las conclusiones y recomendaciones. Por último, la investigación concluye con el artículo científico detallando los resultados obtenidos, bibliografía y anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 Tema de Investigación**

“Los proyectos escolares para el desarrollo de actividades lúdicas en la Unidad Educativa Las Américas del Cantón Ambato”

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

##### **1.2.1 Contextualización**

Los proyectos educativos se han implementado actualmente en las instituciones escolares. La intención es el desarrollo de la creatividad y el conocimiento natural del entorno del estudiante, a través de las actividades lúdicas.

En el **Ecuador** se ha establecido como nuevo método curricular los proyectos escolares para las instituciones educativas que deben ser coherentes y correlacionados con los proyectos de vida de los estudiantes que a ellas se vinculen, teniendo en cuenta las estrategias para formar desarrollar o fortalecer las competencias (Ministerio de Educación, 2013, pág. 7)

El Ministerio de Educación mediante el Acuerdo MINEDUC-ME-2016-00020-A menciona que los proyectos escolares tiene un enfoque interdisciplinario. Este espacio busca reflejar los conocimientos y habilidades alcanzadas en las demás asignaturas; de esta forma la enseñanza adquiere un carácter práctico. La Constitución de la República del Ecuador garantiza lo anteriormente mencionado:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico [...] el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Asamblea Nacional, 2008, Art. 27).

El enfoque del aprendizaje basado en proyectos involucra a los estudiantes a tener nuevas experiencias al descubrir habilidades y destrezas. Por lo que en los últimos años se viene desarrollando los proyectos escolares o antes conocidos como clubs a nivel nacional, donde se trabaja en equipos, al interés del estudiante permitiendo un aprendizaje interactivo juntamente con actividades lúdicas.

Los proyectos buscan ofrecer una formación para la vida, en la que se fomente la perseverancia, la responsabilidad, el autocontrol, la estabilidad emocional, la inclusión, la equidad, el respeto a las diferencias, impulsando la autonomía de los estudiantes, la promoción del trabajo grupal, la construcción colectiva del conocimiento y la formación de personas creativas e innovadoras (Ministerio de Educación, 2013, pág. 10).

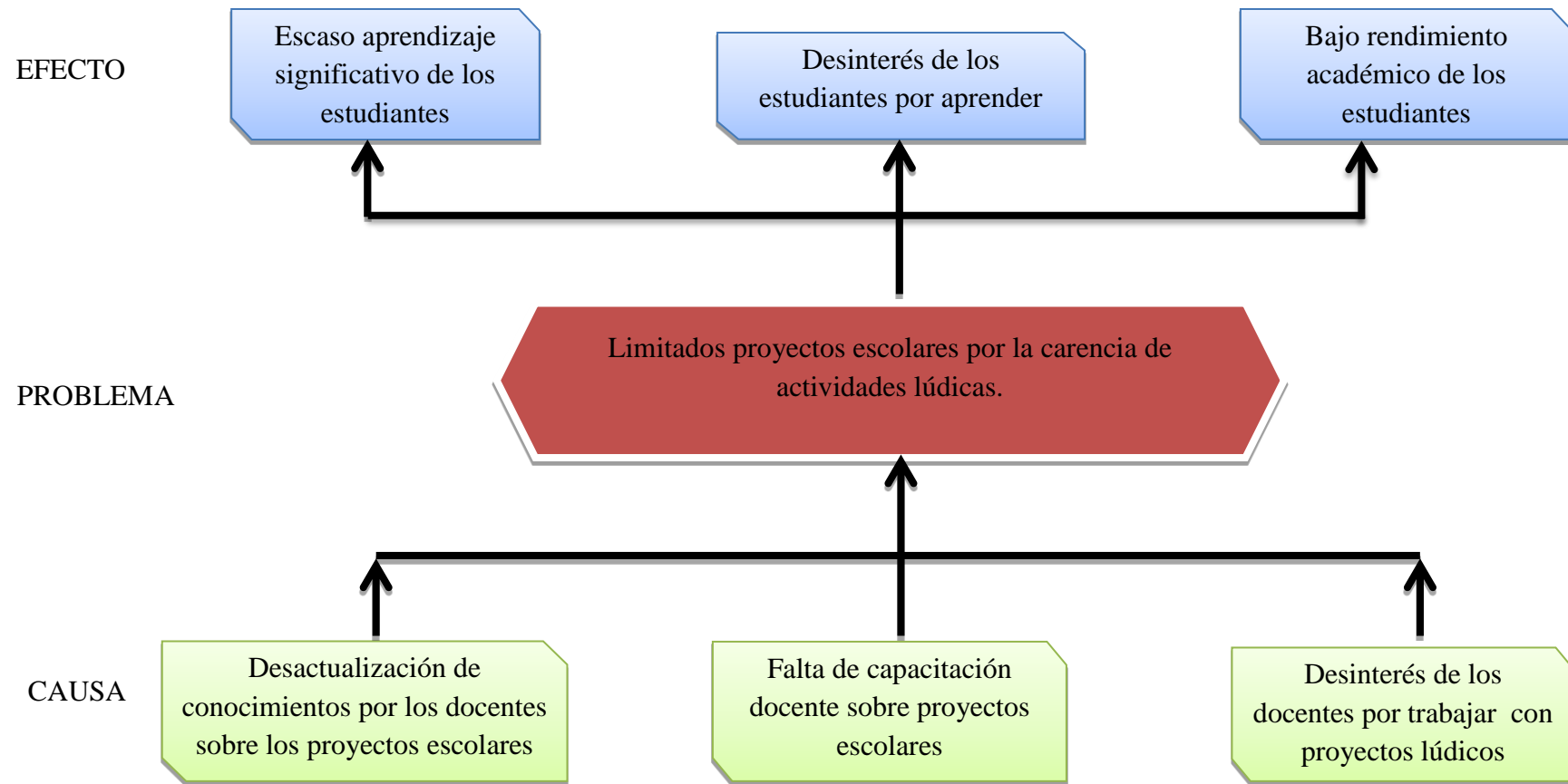
La creación de los proyectos ha permitido revisar y ajustar los currículos de los diferentes niveles de educación y al mismo tiempo se a creado espacios y oportunidades recreativas mediante actividades extracurriculares.

En **Tungurahua** se aplica la nueva malla curricular con éxito ya que los estudiantes han implementado nuevas estrategias de aprendizaje, así a llevar un nuevo aprendizaje realizando en grupos o con la ayuda de los padres de familia. Con los proyectos se da a conocer las destrezas, habilidades y conocimientos de los estudiantes que se educan en la institución (Martínez, 2011, párr. 8)

Es obligatorio para todas las instituciones educativas y por los docentes desarrollar los proyectos escolares junto con actividades lúdicas, ya que el juego es una parte fundamental en el aprendizaje, haciendo a las clases más amenas, divertidas y no aburridas. De este modo se creara espacios de enseñanza innovadores que contribuyen el desarrollo integral de los estudiantes

En la Unidad Educativa Las Américas se impulsa proyectos innovadores con estrategias lúdicas dando paso a las experiencias y concientizando nuevos saberes. Atraves de dichos proyectos los maestros deben aplican metodologías más creativas durante el proceso enseñanza aprendizaje porque a través de este el alumno aprenden de forma placentera y divertida, se expresa y comunica sin miedo, lo que implica una participación activa con interés a dar solución a las dificultades que se les presente en la vida.





**Árbol de problemas**

Gráfico N° 1. Árbol de problema  
 Autora: Palango (2018)

### **1.2.2 Análisis crítico**

Después de realizar varias investigaciones, se ha podido encontrar diferentes causas que generan ineficientes métodos de enseñanza, de las cuales se ha escogido las más significativas.

Se ha evidenciado la desactualización de conocimientos por los docentes sobre los proyectos escolares, no ha existido una actualización por parte de ellos para que puedan dominar los diferentes campos de acción. Lo que conlleva un escaso aprendizaje significativo de los estudiantes.

La falta de capacitación docente sobre los proyectos escolares se debe a que los maestros no tienen ninguna motivación por mejorar su conocimiento para enseñar el nuevo modelo de aprendizaje que se viene dando hace pocos años, lo que ocasionan como efecto el desinterés por aprender por parte de los educandos.

El escaso compromiso de los docentes por enseñar los proyectos escolares para el desarrollo de actividades lúdicas, ya sea por problemas de adaptación, por falta de actualización en cuanto a su manejo, por dificultad de incorporarla dentro de la planificación o por su limitado tiempo de aplicación en las clases, conlleva a un bajo rendimiento académico de la mayoría de los estudiantes.

### **1.2.3 Prognosis**

En caso de no dar atención al problema planteado, en el futuro se pronostican que los niños y niñas seguirán demostrando dificultades por aprender, por lo que no se logrará mejorar la calidad de la educación; tampoco se alcanzará a un aprendizaje significativo.

Si los proyectos escolares son desarrollados de forma aburrida, poco creativas y nada significativas, no existirá inter-aprendizaje entre los implicados, sin poder desarrollarse destrezas y habilidades. Dando como resultado un formación

momentáneo o repetitivo tan solo por aprobar la materia más no por adquirir conocimientos para la vida. Si la falta de desarrollo de actividades lúdicas predomina en los estudiantes, su rendimiento académico bajará notoriamente en muchos casos provocará la desorientación e inseguridad de alcanzar metas académicas y personales.

El desarrollo de actividades lúdicas ayuda a los niños para expresarse a través de distintas acciones realizadas tanto en la unidad educativa como en sus hogares, sin duda, abre una brecha de comunicación entre el docente y el niño o niña, padre de familia y estudiante que limita dando la oportunidad de tener nuevas experiencias de integración con la sociedad.

#### **1.2.4 Formulación del problema**

¿Cómo incide los proyectos escolares para el desarrollo de actividades lúdicas en la Unidad Educativa Las Américas del cantón Ambato?

#### **1.2.5 Preguntas Directrices**

- ✓ ¿Qué proyectos escolares se desarrollan en la Unidad Educativa Las Américas del cantón Ambato?
- ✓ ¿Cómo se trabajan las actividades lúdicas en la Unidad Educativa Las Américas del cantón Ambato?
- ✓ ¿Cuál es la solución para la problemática de los proyectos escolares para el desarrollo de actividades lúdicas en la Unidad Educativa Las Américas del cantón Ambato?

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

##### **Contenido**

**Campo:** Educación

**Área:** Proyectos escolares

**Aspectos:** Proyectos escolares y desarrollo de actividades lúdicas

### **Delimitación Espacial**

**Escuela:** Unidad Educativa Las Américas

### **Delimitación de las Unidades de Observación**

Esta del 7mo grado de EGB comprendido entre 10-11 años.

### **Delimitación Temporal**

**Periodo:** Este proyecto se investigó en el periodo lectivo 2017-2018.

## **1.3 Justificación**

La siguiente investigación tuvo como propósito investigar la importancia que tienen los proyectos escolares para el desarrollo de actividades lúdicas siendo parte primordial de enseñanza en los estudiantes de la Unidad Educativa Las Américas.

Tiene **interés** en investigar si los docentes aplican los proyectos escolares con actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza, ya que ayudara a los estudiantes utilizar sus destrezas para un aprendizaje eficaz, logrando disminuir el desinterés por aprender.

Es **innovadora**, debido a la necesidad de mejorar la calidad educativa empleando proyectos con actividades lúdicas que llamen el interés en los estudiantes, desarrollando sus habilidades, de una forma más dinámica en el proceso de aprender. Con la finalidad que se desempeñen en la vida cotidiana sin dificultades, adquiriendo una enseñanza significativa.

Los **beneficiarios** de esta investigación, serán los estudiantes, profesores y padres de familia de la Unidad Educativa Las Américas ya que conforman una comunidad magistral con una finalidad de una educación de calidad.

La **factibilidad** de este proyecto de investigación es el apoyo de las Autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia de la Unidad Educativa Las Américas de séptimo de Educación Básica General, así también se cuenta con la suficiente fuente de información documental y bibliográfica. Factores que son importantes para poder desarrollar a plenitud este proyecto de investigación.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 General**

- Estudiar los proyectos escolares que desarrollan actividades lúdicas en la Unidad Educativa Las Américas del Cantón Ambato.

### **1.4.2 Específicos**

- Diagnosticar el tipo de proyectos escolares que se desarrollan en la Unidad Educativa Las Américas del cantón Ambato.
- Identificar cómo se trabajan las actividades lúdicas en la Unidad Educativa Las Américas del cantón Ambato.
- Socializar los resultados a la comunidad.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes Investigativos**

En lo concerniente al análisis e investigación de los trabajos de tesis existentes en relación al tema propuesto se ha podido encontrar los siguientes:

El estudio realizado por Pozo (2015) en el trabajo de investigación sobre “La metodología lúdica creativa y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de los estudiantes de cuarto y quinto año del centro educativo de educación básica “Nicolás Jiménez”, de la parroquia de calderón, cantón quito, provincia de Pichincha” concluye que no existe motivación por parte de los docentes a actualizar sus conocimientos, debido a que siguen empleando metodologías tradicionales, rutinarias y poco incentivadoras para impartir el conocimiento limitando así la creatividad, originalidad sin fortalecer la comprensión, expresión oral y escrita lo cual perjudica el desarrollo integral de los educandos.

Otro estudio realizado por Zumbana (2016) en su trabajo de investigación sobre, “Las estrategias lúdicas y su incidencia en el proceso del aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa Luis A. Martínez de la ciudad de Ambato provincia Tungurahua”. Concluye que es fundamental adquirir conocimientos acerca de técnicas y estrategias lúdicas apropiadas para que las clases sean más dinámicas. Los docentes al aplicar la lúdica como herramienta primordial en el proceso de enseñanza se logrará que los niños tenga seguridad, criterio propio en el que construirán su conocimiento llagando a obtener un aprendizaje significativo

encada educando, descubriendo habilidades y destrezas que en un futuro le ayudara a desenvolverse en su vida estudiantil.

## **Fundamentaciones**

### **2.2 Fundamentación Filosófica**

Este presente proyecto se fundamenta y se ubica en el paradigma crítico-propositivo; crítico puesto que analiza una realidad de la educación actual; y propositivo por cuanto busca plantear una alternativa de solución a la problemática los proyectos escolares para el desarrollo de actividades lúdicas, afectando y siendo cada vez más notorios los problemas de aprendizaje en los estudiantes, transformándose en un inconveniente que la institución educativa que hoy atraviesa.

La educación es el proceso permanente que abarca las distintas etapas de la vida de las personas y que tiene como finalidad alcanzar su desarrollo moral, intelectual, artístico, espiritual y físico mediante la transmisión y cultivo de valores, conocimientos y destrezas, enmarcados en nuestra identidad nacional, capacitándolas para convivir y participar en forma responsable y activa en la comunidad (Presidencia de la República, 201<sup>a</sup>, Art. 56).

Este enfoque de esta investigación se inclina a mejorar la calidad de vida, dando oportunidad a los estudiantes a proponer, experimentar, imaginar y crear. Descubriendo las habilidades para practicar en los labores cotidiana que se empleen con los familiares y la comunidad.

### **Fundamentación Epistemológica**

En esta fundamentación podemos manifestar que el ser humano parte de las necesidades de su entorno, por lo que deberá adquirir conocimientos que le permita tomar soluciones.

De acuerdo por Azócar (2015), se refiere que la epistemología se ocupa de la definición del saber y de los conceptos relacionados con las fuentes, procedimientos y teorías que han hecho posible mejorar las condiciones de

validación de los saberes de la educación. La importancia de la organización del el currículo escolar, de cómo se transmite los conocimientos, los programas, proyectos, métodos, técnicas, métodos que van ayudar a optimizar la calidad educativa.

La presente investigación servirá para la creación de nuevos conocimientos y a complementar otras teorías y estudios realizados sobre Proyectos escolares y Actividades Lúdicas.

### **Fundamentación Pedagógico**

Este tipo de fundamentación busca que los proyectos escolares para el desarrollo de actividades lúdicas sean el papel fundamental de maestro y estudiantes asociado con la experiencia del estudiante como ser humano. Convirtiéndose en sujeto de su propio aprendizaje.

Este proyecto investigativo pretende desarrollar de forma eficacia los proyectos escolares siendo más lúdicos que prácticos, de esta manera el aprendizaje será muy significativo descubriendo sus destrezas y habilidades.

### **2.3 Fundamentación legal**

El siguiente proyecto investigativo está respaldado por Ley Orgánica de Educación Intercultural, Constitución de la República del Ecuador y por el Plan Nacional del Buen vivir.

#### **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Por Presidencia de la República (2011) Art. 2 afirma. Interaprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.



La Ley Orgánica Intercultural se enfoca en la educación actual, haciendo uso de la tecnología y al desarrollo e las capacidades que se descubren por medio de los proyectos escolares.

Por Presidencia de la República (2011) Art. 6 afirma. “Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, la diversidad cultural y lingüística.”

Es fundamental por parte de los docentes trabajar con proyectos escolares para descubrir las diferentes destrezas y capacidades de los alumnos por medio de la identidad cultural.

Por Presidencia de la República (2011) Art. 16, literal a y b afirma. Desarrolla la identidad cultural diversa, la creatividad artística y el pensamiento crítico, a través de la enseñanza y de las prácticas artísticas y culturales, así como el reconocimiento y valoración de los saberes ancestrales y el acervo patrimonial; b) Propiciar el fortalecimiento de las destrezas y expresiones artísticas y formar públicos críticos para el ejercicio de los derechos culturales, el fortalecimiento de las industrias culturales y creativas.

### **Constitución de la República del Ecuador**

La Constitución de la República de nuestro país manifiesta las siguientes leyes y códigos que están enfocadas en garantizar una educación de calidad y el bienestar de los niños, niñas, adolescentes y público en general.

Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría (Asamblea Nacional, 2008, Art. 22)

Según este artículo manifiesta que la educación es un derecho de cada ser humano la cual debe ser impartida con calidad, garantizando el desarrollo cognitivo de la población.

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política

pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Asamblea Nacional, 2008, Art. 26)

La Constitución de la República establece que será responsabilidad del Estado ecuatoriano.

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

Finalmente la Constitución de la República concluye que los proyectos escolares son una alternativa de aprendizaje que ayuda a desarrollar las capacidades y ponerlos en práctica en cada uno de los estudiantes.

El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente (Asamblea Nacional, 2008, Art. 343)

### **Plan Nacional del Buen Vivir 2013 – 2017**

El siguiente objetivo tiene la finalidad de enfocarse en la práctica de actividades lúdica para tener unos estudiantes más interesados por aprender.

Por Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo-Semplades (2013) Objetivo 4 afirma. “Fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población”.

## 2.4 Categorías Fundamentales

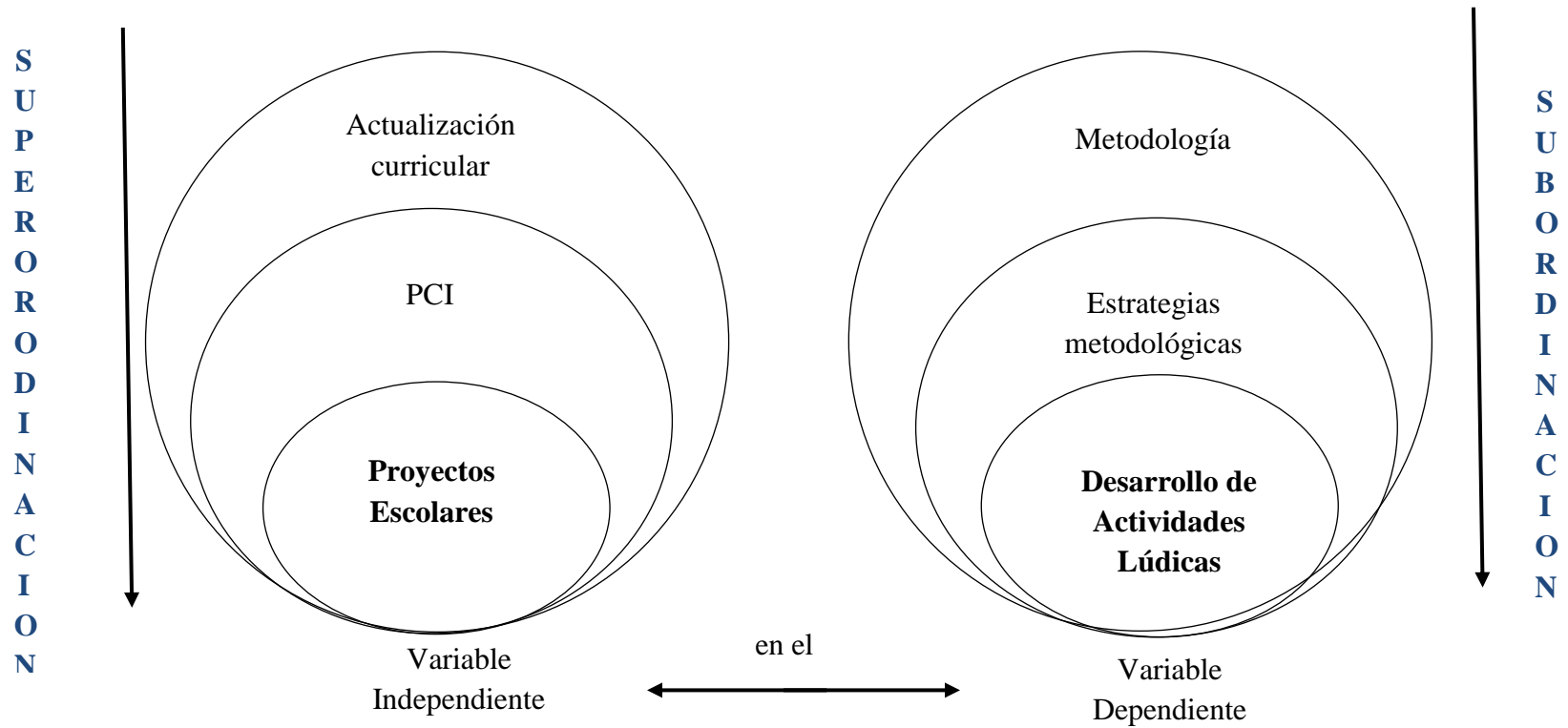


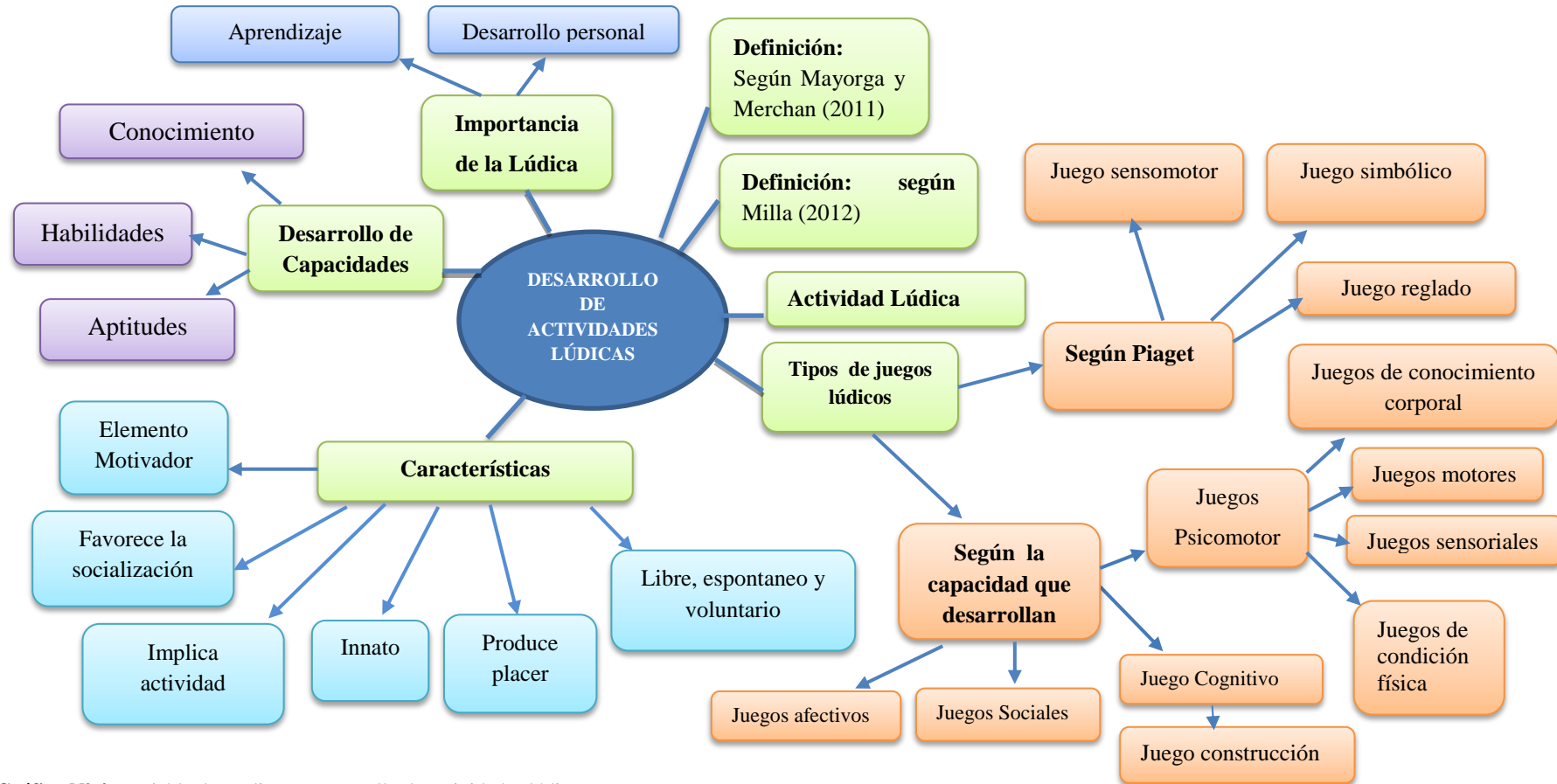
Gráfico N° 2: Categoría fundamentales  
Elaborado por: Palango (2018).

**Constelación de ideas de la variable independiente: Proyectos escolares**



**Gráfico N° 3:** Variable independiente: Proyectos escolares  
**Elaborado por:** Palango (2018).

**Constelación de ideas de la variable dependiente: Desarrollo de actividades lúdicas**



**Gráfico N° 4:** Variable dependiente: Desarrollo de actividades lúdicas  
**Elaborado por:** Palango (2018).

## **Fundamentación teórica de la variable independiente: Proyectos Escolares**

### **Actualización curricular**

La actualización curricular se enfoca en familiarizar a los docentes con la reorganización que se hizo al currículo de educación básica, con la finalidad de dar coherencia, continuidad y hacerlo aplicable al salón de clases. La nueva propuesta curricular está estructurada por áreas y por años especificando las habilidades y conocimientos que los estudiantes deberán aprender haciendo uso de los proyectos escolares.

En el año 2007, la Dirección Nacional de Currículo realizó la evaluación a la Reforma Curricular de 1996, cuyos resultados fueron, entre otros: desactualización de la Reforma, incongruencia entre los contenidos planteados en el documento curricular y el tiempo asignado para su cumplimiento, desarticulación curricular entre los diferentes años de la Educación General Básica (Ministerio de Educación, 2010, párr. 1).

Esta actualización curricular permite tener una orientación metodológica en la enseñanza-aprendizaje de modo que contribuye a un mejor desempeño profesional y promueve a la formación de una ciudadanía para el Buen Vivir.

El Ministerio de Educación, sobre la base de estos resultados, elaboró la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, la cual entró en vigencia desde septiembre de 2010 en el régimen de Sierra, y desde abril de 2011 en el régimen de Costa ( Ministerio de Educación, 2010, párr. 2).

### **Proyecto curricular institucional (PCI)**

El PCI viene a formar parte del Proyecto Educativo Institucional enfocadas a la educación específicamente destinadas a los estudiantes. Este proyecto estará sujeto a cambios sobre contenidos a enseñar, el modo, el propósito de acuerdo con la misión y visión institucional. El Ministerio de Educación (2016) afirma. “El PCI es un componente del PEI, en este documento se plasman las intenciones del proyecto educativo institucional que orienta la gestión del aprendizaje; tiene una duración mínima de cuatro años antes de ser ajustado o modificado” (p. 6).

## **Construcción del PCI**

El Proyecto Curricular Institucional se construye con la información pedagógica generada en el diagnóstico de la institución y es de responsabilidad de las autoridades y docentes de la institución educativa. La construcción se realiza por tres pasos fundamentales: “Análisis del currículo nacional: en este paso se examina el perfil, los objetivos, los contenidos y su secuenciación, la metodología la evaluación propuestos en el currículo nacional, con el fin de determinar los aprendizajes básicos contextualizados a la institución educativa” (Ministerio de Educación, 2016, p.7).

El segundo paso para realizar la construcción del PCI, se determina algunas consideraciones con los actores.

Análisis del diagnóstico institucional: al ser el PCI parte del PEI, se analizará el diagnóstico institucional desde tres miradas: Problemas pedagógicos detectados en la evaluación del componente de aprendizaje. Factores internos y externos que influyen en la situación problemática y las posibles estrategias de solución. Delimitación de las necesidades de aprendizaje que deberán ser consideradas al momento de adaptar y plantear el pensum de estudios y la carga horaria (Ministerio de Educación, 2016, p.7).

Finalmente para culminar con el PCI se realiza. “Delimitación de lineamientos: una vez realizado el análisis del currículo Nacional y del diagnóstico institucional, se fijarán lineamientos pedagógicos, metodológicos, de evaluación, del pensum y carga horaria, de planificación, de acción tutorial y de acompañamiento pedagógico, entre otros” (Ministerio de Educación, 2016, p.7).

## **Definición de Proyectos Escolares**

El término de proyectos escolares se refiere al reconocimiento de un problema académico donde debe tener sus causas y consecuencias; a partir de ello se plantea las metas para dar solución.

“Los proyectos son un espacio académico de aprendizaje interactivo, donde se trabaja en equipo sobre una temática de interés común utilizando la metodología del aprendizaje basada en proyectos, con un enfoque interdisciplinario que busca,

estimular el trabajo cooperativo y la investigación” ( Ministerio de Educación, 2013, p. 7).

Los proyectos es un instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las agilidades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

### **Tipos de proyectos escolares**

Los diferentes tipos de Proyectos Escolares deberán ser desarrollados según la preferencia de los estudiantes, donde serán expuestas en ferias o dentro del aula.

Esta actividad se realiza al interior de la institución educativa, dentro de la jornada escolar, y comprende campos de acción, alrededor de los cuales los estudiantes deberán construir un proyecto aplicando sus conocimientos y destrezas descritos en el currículo, de manera creativa, innovadora y emprendedora (Ministerio de Educación, 2013, p. 14).

Los tipos de proyectos escolares, son actividades que pueden alinearse a las necesidades y requerimientos de la sociedad estudiantil.

Los proyectos escolares se encuentran sujetos a cambios importantes en el ámbito educativo. Permitiendo desarrollar de diferentes formas la inteligencia de los estudiantes por medio del desarrollo de actividades que imparten los docentes. Los diversos tipos de proyectos escolares o llamados Campo de acción son amplios para los educandos y los profesores pueden escoger el tema basándose a las recomendaciones del instructivo por cada campo (Ministerio de Educación, 2013, p. 15).

### **Campo de acción científico:**

El siguiente campo de acción nos permite relacionarnos con la tecnología. Con él fin de investigar contenidos innovadores que nos llamen el atención. Según el Ministerio de Educación (2013) afirma que “Los proyectos incentivan el uso de



experimentación e investigación, generando interés en busca de solución a situaciones científicas. Inclinado al conocimiento con la área de las ciencias exactas, ciencias naturales y ecología” (p. 16).

### **Ciencias Exactas**

El término de las ciencias exactas se refiere a la observación o experimentación de hechos rigurosamente demostrables. Según el Diccionario de la Real Academia Española (2017) nos dice que “Es conocida como ciencia dura, pura o fundamental a las disciplinas basadas en las matemáticas”.

### **Ciencias Naturales**

Las Ciencias Naturales estudian todo asunto relacionado con lo físico que existe en la realidad. Para tener un concepto más claro según el Diccionario de la Real Academia Española (2017) manifiesta que las Ciencias Naturales abarcan las siguientes disciplinas científicas como la botánica, la zoología y la geología dedicadas al estudio de la naturaleza, estudia explícitamente los aspectos físicos de la realidad, que ayudan ampliar los conocimientos en el campo de las ciencias.

### **Ecología**

La ecología estudia todo en cuanto a la biodiversidad, comportamiento, interacción entre especies de todos los seres vivos.

De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española (2017) manifiesta que la ecología está centrada en el estudio y análisis del vínculo que surge entre los seres vivos como habitantes de un medio y del entorno que los rodea.

Este proyecto ayuda el desarrollo de la conciencia ambiental en los estudiantes, familiares o representantes, así fortalece la relación de las personas con su entorno natural, mediante la preservación y el uso adecuado de los recursos naturales.

### **Campo de acción de interacción social y vida práctica:**

El campo de interacción social y vida práctica promueve a la mejora de relaciones sociales en la comunidad y fortalecimiento de la comunicación.

#### **Relación social**

La relación social es aquella capacidad de comunicación que permite a las personas a desenvolverse de forma segura para expresar lo que siente o quiere.

La comunicación, como el derecho que posee todo ser humano para expresarse; es una herramienta que permite y establece límites en las relaciones sociales, permite dar a conocer valores, opciones, derechos, sentimientos y necesidades. Las relaciones sociales es la interacción entre dos o más personas, reguladas por normas. Ya que son muy importantes en la vida de ser humano puesto que la afectividad se nutre del cariño, respeto hacia la amistad y la familia esto suma ilusión y autoestima a la vida de la persona (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p. 7).

#### **Desarrollo de habilidades para la vida**

El desarrollo de habilidades para la vida se convierte en una guía primordial. Está vinculado al trabajo colectivo y participativo vivencial. Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2016) afirma:

Las habilidades para la vida son aquellas actitudes que permiten a las personas en general, enfrentar en forma efectiva los retos que demanda la vida diaria desde cualquier actividad que desempeñen. El término habilidad sugiere la capacidad de llevar a la práctica una acción satisfactoria en una situación determinada, siendo un grupo de competencia, psicosociales y habilidades interpersonales que ayudan a las personas a tomar decisiones bien formadas, desarrollo de destrezas para enfrentar situaciones y solucionar conflictos (p. 7).

#### **Campo de acción artístico –cultural:**

Este campo de acción artístico cultural brinda las diferentes disciplinas como la enseñanza plástica, musical y expresiva del cuerpo. Haciendo énfasis a la cultura nos permite reconocer a nuestros antepasados. En donde la podemos expresar por

medio de los trajes y bailes típicos. El Ministerio de Educación (2013) se refiere a “Desarrollar los proyectos con destrezas de expresión artística, la estética, la lectura de imágenes, la capacidad crítica y la educación a través del arte” (p.16)

### **Expresión artística**

La expresión artística permite imaginar, soñar a los niños. Donde el niño plasma de manera simbólica los sentimientos o inspiración, dando origen a una obra de arte. Según Lancaster (2001) manifiesta:

El término “arte” se refiere a la inventiva de materiales del arte a través de los cuales se comunica emociones, ideas y sentimientos expresados por el autor, también son artes conformados de un lenguaje que se desarrolla con el movimiento, gestos, palabras, imágenes permitiendo plasmar de manera visual y simbólica los pensamientos de tal forma poder expresarse (p. 83).

Cuando los niños son aun pequeños expresan sin miedo sus sentimientos mediante dibujos, su imaginación es más fluida demostrando sus estados de ánimo. Por lo cual es muy primordial el desarrollo de esta destreza en los diferentes proyectos para que los estudiantes puedan expresar sus emociones por medio de cualquier actividad como el teatro, pintura, dibujo, tocar un instrumento musical.

### **Capacidad crítica**

La capacidad crítica es el pensamiento crítico capaz dar conclusiones, al reflexionar junto con el conocimiento y la imaginación se puede dar una respuesta asertiva.

De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española (2017) nos dice que la capacidad crítica es capaz de analizar, accede en forma individual a dar conclusiones de un texto o de acciones particulares siendo apto de reflexionar y dar una posición neutra utilizando la imaginación fundando el conocimiento.

### **Campo de acción deportivo:**

Estos proyectos incentivan al trabajo en equipo y la cooperación, están relacionadas actividades físicas, nutrición, deporte, juego y aprendo, atletismo y entre otros.

### **Trabajo en equipo**

Es el conjunto de personas que se organiza para lograr un objetivo común, cada individuo del equipo debe aportar o realizar el trabajo encomendado con el fin de llegar con éxito a lo propuesto. El Ministerio de Educación del Ecuador (2016) afirma:

El trabajo en equipo, implica el fortalecimiento de las relaciones personales, reconociendo la diversidad de aptitudes, actitudes, fortalezas y debilidades al momento de planear un objetivo común. [...]. La interacción entre los participantes que integran el grupo permitirá que las ideas que vayan surgiendo durante el desarrollo de las actividades mejoren y logren objetivos de satisfacción deseados (p.7).

### **Cooperación**

Son las acciones que se realiza en conjunto de varias personas, para un bien común. La cooperación es fundamental debido a que nos ayuda de manera eficiente gestionar asuntos en función al interés colectivo. Según el Diccionario de la Real Academia Española (2017) nos dice que:

Es el conjunto de acciones y esfuerzos que conjuntamente con otros u otros individuos, realizamos con el objetivo de alcanzar un fin común. Es una estrategia de trabajo conjunto que facilita la consecución de un objetivo común, forma parte de la vida en sociedad.

El trabajo de forma cooperativa entre los estudiantes permite interactuar sus habilidades, conocimientos y destrezas, así lograr los emprendimientos educativos interdisciplinarios.

## **Beneficios de los Proyectos Escolares**

Los beneficios del aprendizaje basado en proyectos nos permite aumentar la motivación, relacionar las nociones de la escuela y la realidad, desarrollar habilidades sociales siendo más comunicativos, los estudiantes hagan uso de sus fortalezas individuales, logrando preparar para puestos de trabajo en un futuro.

Entre los beneficios del aprendizaje basado en proyectos encontramos:- Aumenta la motivación. - Hace la conexión entre el aprendizaje en la escuela y su aplicación en la vida cotidiana. - Ofrece oportunidades de colaboración para construir conocimiento. - Aumenta las habilidades sociales y de comunicación. - Permite a los estudiantes comprender las conexiones entre diferentes disciplinas de manera dinámica. - Ofrece oportunidades para realizar contribuciones en la escuela o en la comunidad (Ministerio de Educación, 2013, p 9).

Se desarrolla habilidades propias de los diferentes estudiantes para que se den cuenta de su propio potencial, aprenden a pensar y trabajar de manera creativa e innovadora, desarrollando competencias como el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la búsqueda de información, etc.

-Aumenta la autoestima y fomenta valores como curiosidad, compromiso, cooperación. - Permite que los estudiantes hagan uso de sus fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques hacia este. - Posibilita una forma práctica para aprender a usar la tecnología. - Prepara a los estudiantes para la vida laboral (Ministerio de Educación, 2013, p 9).

A pesar de estos beneficios o virtudes que se desarrollan es muy importante hacer una buena planificación y preparación de las clases para garantizar unos buenos resultados.

De acuerdo con Oliva (2017), los beneficios del aprendizaje basado en proyectos escolares en los estudiantes desarrolla su autonomía y responsabilidades siendo los actores de su propio aprendizaje para resolver un tema se trabaja diversas tareas de gran importancia como la planificación, estructura del trabajo y la elaboración del proyecto.

## **Metodología de aprendizaje basado en proyectos**

El modelo de aprendizaje basado en proyectos permite valorar las experiencias de primera mano y fomenta una enseñanza de manera flexible, lúdica, con múltiples oportunidades, tareas y estrategias. En la cual los estudiantes tienen mayor probabilidad de realización personal. Según el Ministerio de Educación (2013) afirma. “Los proyectos son espacios de aprendizaje interactivos que buscan desarrollar tanto las habilidades cognitivas, como las socioemocionales, tratando de contribuir al desarrollo integral del estudiante” (p. 9).

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología en los que los estudiantes adquieren un rol activo y se favorece la motivación académica.

El método consiste en la realización de un proyecto habitual en grupo. Los proyectos deben ser analizados previamente por el profesor para asegurarse de que sea interdisciplinarios, centrados en el alumno y que en su resolución desarrollara todas las destrezas que sea deseada (Pereira, 2017, párr.4).

La metodología de aprendizaje se aplica a todas las edades, pero el rol del docente difiere en función de los subniveles de Educación General Básica (EGB) media con niños de 10 a 11 años que se investiga séptimo año.

En este subnivel, el docente es un moderador que debe buscar que sus estudiantes se familiaricen con la elaboración de proyectos y forma parte de la toma de decisiones. El encuentro del problema o situación y producto son propuestos en un 50% por el docente basado en los intereses de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2013, p 10).

El aprendizaje basado en proyectos escolares es una metodología muy fundamental en la actualidad ya que ayuda a los estudiantes a convertirse en actores de su propio aprendizaje, creando espacios donde se pone en práctica su creatividad, imaginación y capacidad de implementar aquellos conocimientos educativos interdisciplinarios que dan respuesta a una problemática previamente identificada y que dicha solución pueda estar al servicio de la comunidad educativa muy ampliada.

Las diversas actividades que se realicen en los proyectos, gracias a su metodología, contribuirán al desarrollo cognitivo puesto que permitirá al estudiante relacionar el conocimiento adquirido en clase sobre diferentes materias, interpretarlo y llevarlo a la práctica. A su vez, mientras fortalece su conocimiento cognitivo, las actividades conducirán al estudiante a mejorar sus habilidades sociales como el trabajo en equipo, el cumplimiento de metas para un grupo, y el manejo de sus emociones (Ministerio de Educación, 2013, p 10).

El método de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología de conocimiento y competencias. Con la elaboración de los proyectos se pretende dotar a los estudiantes estrategias y herramientas que den respuestas a los problemas o retos de la vida real siendo prácticos e interactivos.

Para trabajar bajo la metodología de aprendizaje basada en proyectos, es necesario que los estudiantes deberán: Identificar las necesidades e intereses de su comunidad educativa para presentar alternativas concretas de emprendimientos que den respuesta a la problemática detectada. Utilizar los conocimientos previos impartidos por parte del docente facilitador y aquellos aprendizajes que pidieron haber recibido en años anteriores. Aplicar el trabajo participativo y colaborativo para alcanzar el objetivo del emprendimiento educativo (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p 11).

### **Lineamientos generales**

Para el buen desenvolvimiento de los proyectos escolares se debe considerar los siguientes lineamientos generales:

#### **Con relación a los estudiantes**

Los estudiantes podrán escoger libre y voluntariamente los proyectos a su interés personal dentro de los campo de acción descritos. En el que estarán conformados por todos los educandos de la institución considerando lo siguiente:

1. El número de estudiantes por proyecto no debe superar a la clase más numerosa en la institución educativa, permitiendo la participación activa de todos los miembros del equipo.
2. El número mínimo de estudiantes debe ser de 10 personas, siempre que esta cantidad permita cubrir todas las necesidades del proyecto.
3. En el caso de instituciones educativas de excepción se podrán conformar de acuerdo a la realidad institucional (Ministerio de Educación, 2013, p 18).

### **Con relación a los docentes**

Todas la personas que se desempeñen como facilitadores deberán tener conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con el campo de acción de los proyectos escolares en el que se van a desempeñar.

1. Docentes y personal administrativo de la institución educativa, que tengan habilidades en diferentes áreas artesanales, científicas, deportivas, artísticas y/o culturales. 2. Servidores de instituciones públicas con las cuales el Ministerio de Educación haya establecido convenios. 3. Un profesional específicamente contratado para desarrollar los proyectos bajo el proceso de gestión distrital (Ministerio de Educación, 2013, p. 19).

### **Con relación a los directivos de la institución educativa**

Los directivos organizan los horarios y designaran el personal responsable de los proyectos en la institución educativa, con lo que se determina:

De ser posible, asignar las tres horas seguidas para proyectos o distribuirlos en: una hora un día y dos horas otro día. - Velar por el correcto cumplimiento de la metodología y la armonía en la transición de aulas. - Coordinar los horarios de los facilitadores contratados, que presten sus servicios en varias instituciones, para su rotación; si fuese el caso. - Gestionar con las entidades gubernamentales y no gubernamentales el apoyo del talento humano para la implementación de proyectos y coordinar con la dirección distrital la firma de convenios (Ministerio de Educación, 2013, p. 20).

### **Evaluación**

La evaluación es también conocida como valoración de desempeño. Esta se realizara de acuerdo con la metodología basada en proyectos, el docente deberá respetar el ritmo de aprendizaje de cada estudiante. “La evaluación de proyectos escolares no tiene ninguna incidencia en la promoción de los estudiantes y su naturaleza no es el de una asignatura sino del lugar donde se aplican los conocimientos, destrezas y habilidades socioemocionales desde una perspectiva integradora” (Ministerio de Educación, 2013, p. 42).

En el cierre del proyecto escolar el docente ha ofrecido a los estudiantes, recursos y asesoría a medida que se desarrollan los proyectos lo que se va evaluar.



Los facilitadores construirán un portafolio por proyecto escolar, documento que recopilará las experiencias relevantes de toda la ejecución, a través de ayuda memorias, fotos y videos que servirá de evidencia para la socialización dentro y fuera de la institución; se incluirá las matrices de la autoevaluación, coevaluación y la evaluación del docente al alumno (Ministerio de Educación, 2013, p. 42).

De la misma manera los estudiantes realizaran un portafolio que evidencie el trabajo grupal, donde especificaran los conocimientos adquiridos de cada uno de los integrantes.

Los estudiantes construirán un portafolio con las evidencias del proceso que realizan en cada una de las sesiones del proyecto escolar al que pertenecen. Elaboración de un informe ejecutivo, realizado por la Comisión Institucional para Proyectos Escolares, sobre el proceso que se sigue en la ejecución de los proyectos (Ministerio de Educación, 2013, p. 42).

Finalmente el docente deberá exponer los resultados con el grupo y los participantes expondrán sus conclusiones o dudas del proceso.

### **Escala de evaluación**

Los proyectos escolares no tendrán una evaluación cuantitativa por lo que se establece el Acuerdo al Ministerio 041-14 donde manifiesta que se procederá de carácter cualitativa de todos los programas que se desarrolle. “Permite reflejar de forma cualitativa el desempeño de los estudiantes durante la ejecución del proyecto escolar y en la presentación de los resultados; se debe aplicar por cada parcial y al finalizar un quimestre” (Ministerio de Educación, 2013, p. 45).

Cada grupo de estudiante deberá realizar un portafolio con el informe de trabajo. Los docentes se harán cargo de los portafolios donde registraran la planificación, notas y demás registro que le permitan evaluar. “Para la aplicación de esta escala cualitativa se emplearán como insumos los resultados de los procesos de autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación y observación permanente del docente facilitador. Se debe registrar en el reporte parcial y quimestral de los estudiantes” (Ministerio de Educación, 2013, p. 45).

ESCALA CUALITATIVA		INTERPRETACIÓN
EX	Excelente	Demuestra destacado desempeño en cada fase del desarrollo del proyecto escolar lo que constituye un excelente aporte a su formación integral.
MB	Muy buena	Demuestra muy buen desempeño en cada fase del desarrollo del proyecto escolar lo que constituye un aporte a su formación integral.
B	Buena	Demuestra buen desempeño en cada fase del desarrollo del proyecto escolar lo que contribuye a su formación integral.
R	Regular	Demuestra regular desempeño en cada fase del desarrollo del proyecto escolar lo que contribuye escasamente a su formación integral.

**Cuadro N° 1**

Fuente: Instructivo proyectos escolares. Ministerio de Educación (2013)

## Herramientas para la evaluación

Se evaluará la participación y el aprendizaje de los estudiantes de dos diferentes maneras: autoevaluación, coevaluación. Se debe realizarse periódicamente, de manera cualitativa en cada informe parcial y quimestral, evalúan la intervención, el comportamiento de los educandos y el producto final.

### Autoevaluación

La autoevaluación nos permite que los estudiantes tomen conciencia de su propio aprendizaje, evaluándose ellos mismo sus aspectos o actividades propias.

Es el proceso en el que los integrantes del proyecto escolar identifican sus logros, dificultades, niveles de participación y cumplimiento de todo lo planificado en el mismo. Este proceso se lo debe realizar durante cada parcial y al final de cada quimestral aplicadas (Ministerio de Educación, 2013, p. 46).

Este método ayuda a los estudiantes a reconocer su esfuerzo, desde el punto de vista permite ser responsables siendo quienes juzguen si han aprendido la materia o no, con la capacidad de analizar y reflexionar.

<b>CUADRO DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES</b> <i>Son un conjunto de comportamientos, dominios o destrezas que se manifiestan cuando interactuamos y nos relacionamos con otras personas de manera efectiva y satisfactoria.</i>	
Habilidades de comprensión de sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento de emociones</li> <li>• Reconocimiento de valores, intereses y habilidades</li> <li>• Autovaloración</li> <li>• Autoconocimiento</li> </ul>
Habilidades de autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autocontrol, manejo de impulsos y conductas</li> <li>• Manejo y expresión adecuada de emociones</li> <li>• Automotivación, logro de metas personales</li> </ul>
Habilidades de relación interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer y mantener relaciones sabias y gratificantes</li> <li>• Trabajo en equipo y colaboración</li> <li>• Diálogo y participación</li> <li>• Comunicación asertiva</li> <li>• Resolución pacífica de conflictos</li> </ul>
Habilidades de discernimiento moral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Razonamiento moral</li> <li>• Toma responsable de decisiones</li> </ul>

**Cuadro N° 2**  
**Fuente:** Proyectos escolares. Ministerio de Educación (2013)

## **Coevaluación**

Es un proceso que permite a los estudiantes a participar de su propio aprendizaje a través de juicios críticos sobre el trabajo de los otros con el debido respeto a sus demás compañeros.

La coevaluación permite reforzar el proceso de trabajo colaborativo y mide la relevancia que se le da al trabajo en equipo y desarrolla la opinión constructiva de unos a otros; los instrumentos que se diseñan y aplican deben ser archivados en el portafolio del docente (Ministerio de Educación, 2013, p. 47).

Este proceso es primordial en los estudiantes ya que ayuda identificar sus propias fortalezas y debilidades, desarrollar habilidades personales y metacognitivas transferidas a otras áreas.

## **Heteroevaluación**

Es la evaluación que realiza un sujeto, sobre otra respecto a su trabajo. En este caso evalúa el docente a cargo del proyecto o docentes del tribunal como los principales agentes para evaluar.

La evaluación que el docente aplicará para medir el desempeño del estudiante en el desarrollo del proyecto se basará en la observación de: las actividades que el

estudiante realice, la relación con los demás miembros del proyecto, el aporte, la iniciativa y creatividad que demuestre (Ministerio de Educación, 2013, p. 50).

La heteroevaluación es el proceso primordial en la enseñanza donde el docente es quien diseña, planifica, implementa y aplica la evaluación y el estudiante es el cual responde lo que se solicita. Accede a los docentes identificar carencias de conocimientos que son necesarios para reforzar antes de seguir con la planificación.

## **2.6 Fundamentación teórica de la variable dependiente: Desarrollo de actividades lúdicas**

### **Metodología**

En el campo educativo metodología es el conjunto de actividades didácticas en el aula, es decir son las herramientas, métodos o técnicas de enseñanza que podría utilizar el docentes de acuerdo con el grupo de estudiantes con el que se va a trabajar, hay que tener en cuenta los contenidos, capacidades y habilidades que se van evaluar, la utilización de los medios y recursos, los diferentes tipos, la organización del tiempo y espacio, la secuencia y tipo de tareas. “La metodología del aprendizaje es una disciplina que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades” (Picardo, 2004, p. 253).

Es fundamental la metodología didáctica porque permite una manera concreta de enseñar, siendo una herramienta para transmitir los contenidos, procedimientos, principios al educando.

### **Estrategias metodológicas**

Las estrategias metodológicas tienen la intención de mejorar los procesos de aprendizaje y de enseñanza, siendo un medio para desarrollar la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias. Las actividades deberán ser

planificadas, organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento escolar. “Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza -aprendizaje” (Holguín, Sierra y Quiñones, 2012, pág. 28).

El juego es una de las estrategias metodológicas primordial en la enseñanza-aprendizaje. No solo es tomada como diversión, entretenimiento o una manera de pasar el tiempo para tener momentos agradables, sino más bien es la forma de asociar lo lúdico con el aprendizaje.

De acuerdo con Pérez (2010) manifiesta el juego como recurso metodológico en el aula es una propuesta de construcción de conocimiento desde el punto de vista de una habilidad cuando bebés empiezan aprender equivalente a la adquisición de destrezas perceptivo-motoras, la expresión del dominio de su cuerpo hasta manejar un instrumento, adquiere habilidades que le permiten desenvolverse en el medio ambiente, tener autonomía personal y poder comunicarse espontáneamente.

Con lo anteriormente mencionado las actividades lúdicas como estrategia metodológica al ser desarrollada a nivel físico, mental o de relajación, es primordial que se emplee en los estudiantes en un espacio y tiempo planificado. Permitiendo al estudiante que construya su propio aprendizaje y sienta seguridad de sí mismo de las destrezas que adquiriera en las diferentes áreas.

### **Definición de la lúdica**

La lúdica o llamado también juego, es más bien una actividad que el educando debe utilizar para poder dirigir de manera directa e inducir conciencia en descubrir los intereses particulares del niño o niña. Según Huizinga (como se cita en Ortiz, 2003)

El juego es una acción o actividad voluntaria, realiza dentro de ciertos límites fijados de tiempo y de lugar, siguiendo una regla libremente consentida, [...]

acompañada de un sentido de tensión y de goce y de la conciencia de ser diferente a la vida corriente (p.25).

El educando debe totalmente asegurarse que las actividades que realiza la niña o niño sean fuentes de aprendizaje, al realizar la acción y la experimentación, promueven a tener interés y con ello estar motivados por aprender según Mayorga y Merchán (2011) afirma. “El desarrollo integral de la persona mediante el juego y creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices” (p. 8).

El juego es una actividad que permite desplegar el potencial corporal, cognitivo, social y afectivo.

De acuerdo con Milla (2012) concluye que los juegos constituyen actividades vitales que logran mejorar niveles sociales y comunicación directa con padres de familia, docentes y entre compañeros. Las reglas que se imparten se convierten en mediador de convivencia y del respeto del uno hacia el otro es el proceso en el que el estudiante comienza la etapa de inserción a la vida del adulto siendo la escuela la única lugar para concretar esta posibilidad.

### **Actividad lúdica**

La actividad lúdica beneficia la autonomía, la personalidad, la confianza, la seguridad y se practica en el tiempo libre, tanto por mujeres, hombres y niños. En los estudiantes la práctica de un juego es indispensable para su crecimiento personal y social, con el objetivo de liberar tensiones, huir de la rutina diaria de clases y de las preocupaciones.

De acuerdo con Ytullarde (2014) manifiesta que las actividades lúdicas generan placer, diversión, entretenimiento, aumento de autoestima, agilidad mental mejorando la concentración, equilibrio y flexibilidad; desarrollo de la creatividad y pensamiento, estimulación a la socialización; exploración de las posibilidades sensoriales y motoras; preparar al niño con una visión al mundo del trabajo.

El juego es un método o actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, siendo placentero al impartir educación. Es una herramienta esencial que permite explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo. Por lo que la lúdica favorece a los estudiantes en la autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

De acuerdo con Oeter (1975) la actividad lúdica empieza por algunos factores que intervienen en el proceso como la motivación que es inherente a la libertad del juego, la curiosidad que impulsa a buscar lo nuevo desempeñándose un papel fundamental para la vida, el ciclo de activación es el cambio de tensión emocional a una repentina relajación combinada de placer, la imitación que se entrelaza con la ilusión y la toma de papeles sociales ayudando al niño asimilar la realidad existente en el mundo exterior.

### **Tipos de juegos lúdicos**

#### **Juegos lúdicos según Piaget**

Se distingue tres tipos de juegos, en función de las diferentes modalidades que el juego adopta a lo largo del desarrollo evolutivo del niño, de acuerdo con las distintas características e intereses de cada etapa según Piaget (como se citó en Ortiz, 2003)

**Juego sensomotor** (aproximadamente desde el nacimiento hasta los 2 años): en esta etapa el niño tiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensorial y motriz. En este momento el juego constituye una repetición de movimientos (reacciones circulares) y en el aprendizaje de otros nuevos. Son juegos de ejercicio simple y juegos de combinación sin objeto (p. 185).

Los niños a través de esta actividad desarrollan destrezas y se van formando una imagen del mundo que les rodea, teniendo la capacidad de relacionarse con lo real de forma imaginativo por medio de la imitación según Piaget (como se citó en Ortiz, 2003)

**Juego simbólico** (aproximadamente de 2 a 6 años): su función principal es la asimilación de lo real. En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en el conflicto afectivo latente. Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego. Son de imitación (2-4 años), de escenificación primaria y de escenificación secundaria o socialización (p.185).

El propósito de este juego es que los niños aprendan reglas que les posibilitan coordinar sus acciones con las de otros jugadores, las reglas o normas van asociadas con el deseo de orden y seguridad según Piaget (como se citó en Ortiz, 2003)

**Juego reglado.** (a partir de los 6 años): en esta modalidad se combina la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comporta. Tienen una función esencialmente social y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad. De origen mágico y religioso, son juegos de ejercicio sensorial y motor que se vuelven colectivos (p.185)

### **Juegos lúdicos según la capacidad que desarrollan**

Existe una infinidad de clasificación de juegos lúdicos pero los de mayores frecuencias desarrolladas son las siguientes:

#### **Juegos psicomotores**

Este juego permite al niño adquirir nociones espaciales, temporales, de lateralidad, relativas a su cuerpo, la adquisición de nuevos saberes, desarrolla con facilidad sus capacidades según Delgado (2014)“El juego psicomotor es el predominante en los seis años de vida. Ayuda a tomar conciencia del propio esquema corporal, formar la propia imagen y relacionarla con el entorno inmediato (pág. 168)

El juego para el niño es una exploración placentera que fomentan la adquisición de un control cada vez mayor de la motricidad de las diferentes partes de su cuerpo, así: el estudiante saltará, correrá y dará volteretas, aprenderá a orientarse espacial y temporalmente.



## **Juegos de conocimientos corporales**

Sirve para que los niños tomen conocimiento con todas las partes del cuerpo. A través de la experiencia del movimiento en los juegos al ir coordinando sus esquemas perceptivo-motrices, sus sensaciones y emociones.

Aprenderán a ir poniendo en juego las distintas partes de su cuerpo para producir un efecto interesante o para su propio placer y, al mismo tiempo, las irán sintiendo, interiorizando; organizando y construyendo a partir de ellas una imagen integrada del esquema corporal. En definitiva, una imagen adecuada del esquema corporal es la base para la elaboración de la propia identidad personal (Arribas, 1995, p.74).

Para la noción del cuerpo la lúdica también está ligada con el término gráfica, el dibujo viene a formar una parte fundamental en el aprendizaje como medio de expresión.

## **Juegos motores**

Es uno de los juegos que se caracteriza por la motricidad predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora centrándose en la estimulación del desempeño coordinativo.

De acuerdo con Navarro (2009) el juego motor prevalece en la motricidad, que ayudan a desarrollar el ajuste corporal, la lateralidad, el equilibrio, el control tónico, la relajación y la organización espacial. Es fundamental para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, psicológico emocional y social, utiliza habilidades motrices tales como, saltar, correr, caminar entre otras.

## **Juegos sensoriales**

El juego sensorial estimula a los niños a desarrollar los sentidos. Trabajan principalmente la discriminación auditiva, visual, táctil, gustativa y olfativa. Los juguetes y juegos sensoriales también tienen otros beneficios, ya que ayuda a los estudiantes a desenvolver una serie de otras habilidades esenciales. “Trabajan principalmente la discriminación auditiva, visual, táctil, gustativa y olfativa. Los

juguetes y juegos sensoriales también tienen otros beneficios, ya que ayuda a los niños a desarrollar una serie de otras habilidades esenciales según manifiesta” (Arribas, 1995, p. 75)

El juego sensorial mejora las habilidades finas. Estos son pequeños movimientos musculares necesarios al recoger los juguetes, medir, verter, exprimir plastilina para fortalecer las manos. Cortar con unas tijeras permite mejorar la coordinación de la mano y el ojo.

### **Juegos de condición física.**

El juego de condición física permite desarrollar la habilidad de realizar cualquier actividad personal con vigor y efectividad a una mejora de calidad de vida de las personas o con mayor rendimiento deportivo.

Es el estado de la capacidad de rendimiento psicofísica de una persona o animal en un momento dado. Se manifiesta como capacidad de fuerza, velocidad, resistencia y flexibilidad. Influyen en ella los procesos energéticos del organismo y las características psíquicas precisas para el cometido que se le asigne a dicha condición (Manitio, 2013, p.50)

Es fundamental mantener realizar los juegos de condición física porque de este modo se realizara actividades físicas con menos esfuerzo y mejor eficacia, previniendo enfermedades como la obesidad o lesiones, de paso se disfruta y hacemos amigos.

### **Juego cognitivo**

El juego cognitivo está relacionado con el conocimiento gracias al proceso de aprendizaje o experiencia que permite desarrollar destrezas intelectuales, juegos que favorecen el pensamiento abstracto, motoras y las habilidades lingüísticas. Los niños adquieren la enseñanza sobre el ambiente de su alrededor y aumenta la habilidad de interactuar con él de cómo resolver un problema según Piaget “El

desarrollo cognitivo en la niñez temprana permite a los infantes progresar de un juego funcional y repetitivo” (se citó en Anaya, 2014, pág. 167).

Mediante la utilización de juegos se logra potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos como la atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción.

### **Juego construcción**

Los juegos de construcción o llamados manipulativos que son parte del juego cognitivo se presenta en la primera etapa del niño cuando aprende a jugar con un conjunto de piezas o conocidas como legos, de formas iguales o diferentes, creando múltiples combinaciones y estructuras según Sarle, Rodríguez y Rodríguez (2014) manifiestan que:

Los juegos de construcción ofrecen una posibilidad que no poseen los otros tipos de juego porque facilitan la invención a partir de la combinación de objetos. Por esto, es un juego tan fascinante que atrapa a los niños y también a los mayores. Es un juego que les permite operar con objetos, dominarlos y expresar sus pensamientos acerca de los artefactos y escenas que crean al construir (p. 19).

Este juego permite usar la imaginación con experiencias propias y ajenas, con capacidad de construir escenas o situaciones que permitirá desarrollarse en el medio que les rodea.

### **Juegos sociales**

Los juego social visto como fenómeno donde refleja la magnitud en la que los estudiantes interactúan entre dos o más niños. Desde que el niño tiene meses de nacido empieza a jugar con el adulto a los que se conoce juego social por ende está inmerso en una realidad mutua que irá conociendo en la medida en que la viva.

Existen seis tipos de juego social, oscilando desde el menos social, hasta el más social.

<b>Juego social</b>	<b>Concepto</b>
<b>Comportamiento vacío</b>	El que el niño no parece estar jugando, pero observa aquello que despierta un interés momentáneo
<b>Comportamiento observador</b>	El niño pasa la mayor parte del tiempo viendo a otros niños jugar
<b>Juego solitario e independiente</b>	El niño juega con los juguetes diferentes a los que usan los otros niños, y no se esfuerzan por acercarse a ellos.
<b>Juego paralelo</b>	El niño juega independientemente, pero entre los otros niños, y con juguetes como los usados por ellos; sin embargo, no usan los juguetes de la misma forma.
<b>Juego asociativo</b>	El niño juega con otros niños. Hablan sobre su juego, prestan y piden prestados los juguetes, y tratan de controlar a quienes juegan.
<b>Juego cooperativo u organizado</b>	El niño juega en un grupo organizado para alguna meta-para hacer algo, jugar un juego formal, o dramatizar una situación. Uno o dos niños controlan quienes pueden entrar al juego, y dirigen las actividades.

**Cuadro N° 3**

**Elaborado por:** Palango (2018)

**Fuente:** Anaya (2004)

### **Juegos afectivos-emocionales**

Este juego es primordial desde las primeras etapas del niño ya que permiten crecer teniendo un equilibrio emocional seguro. El cual ayuda a los niños expresar sus deseos inconscientes o conscientes a sentirse contentos y aceptarse de cómo son ellos mismos. “El afecto es imprescindible para el desarrollo y equilibrio emocional de las personas durante toda su vida, y en el ámbito de las metodologías lúdicas creativas donde se perfilará la mayor parte de las relaciones de contactos afectivos” (Melo y Hernández, 2014, párr. 7).

El juego afectivo-emocional no es más que la aceptación de las cualidades que nos gusta y por las que no nos agrada de parte de los demás integrantes, conlleva a crear espacios de intimidad o bienestar del otro.

## Características del Juego

Las características más importantes del juego es el aprendizaje ya que vincula el juego con lo real y por ende con la educación, es decir aprende jugando y si un niño juega el crecimiento de aquel será sano y feliz. Las características más evidentes son:

Característica del Juego	Definición
Debe ser libre	Espontaneo y voluntario: actividad que se realiza por iniciativa propia
Produce placer	La diversión, la risa, las bromas, las relaciones sociales, el hecho de ganar. Da el resultado de gratificación con el objetivo de seguir jugando.
Es innato	Interviene el aprendizaje exploratorio de los niños necesitan conocer el mundo que los rodea así diremos que los niños desde que nacen juegan con su propio cuerpo.
Implica actividad	Todos los juegos no requieren de ejercicio físico sino que están asociadas con el explorar, pensar, deducir, moverse, imitar y relacionarse con los demás.
Favorece la socialización	Ayuda en desigualdades, integradora y rehabilitadora: los juegos pueden ser abiertos, flexibles permitiendo la socialización entre diferentes edades, sexos, razas culturas, etc.
Elemento motivador	El juego como metodología, hace atractiva cualquier actividad, haciendo que el niño alcance objetivos didácticos durante la realización de una tarea lúdica, facilitando el aprendizaje del niño.

Cuadro N°4

Elaborado por: Palango (2018)

Fuente: Rubiales (2010)

## Desarrollo de capacidades

El desarrollo de capacidades es el proceso a través del cual los estudiantes impulsan condiciones de calidad para obtener logros concretos y podrán adquirir, completar, actualizar y ampliar sus conocimientos, aptitudes habilidades tanto para su desarrollo personal como profesional a lo largo de su vida.

## Conocimiento

El conocimiento es la adquisición de aprendizaje al relacionar se con el medio que lo rodea, por el cual el hombre reflejara actividades prácticas, reflejos verdaderos o falsos de la realidad.

De acuerdo con Pérez (2010) manifiesta que el término conocimiento es un conjunto de información de aprendizaje o experiencia que posee el ser humano tanto sobre el escenario que lo rodea, como de sí mismo, valiéndose de los sentidos de percepción y de la reflexión para obtenerlo.

El conocimiento se caracteriza por la práctica cotidiana del ser humano dando origen ideas, conceptos, juicios y raciocinios que permite comunicarnos y discutir para la obtención de un saber riguroso y verificable.

### **Aptitud**

El término de aptitud se refiere a las destrezas y capacidades cognitivas que posee o desarrolla un individuo que le permitirá desarrollar sus habilidades en el ámbito educativo. “Aptitud es la suma de las condiciones físicas, las actitudes y motivaciones, los conocimientos y capacidades, la disponibilidad y la capacidad para el aprendizaje de una persona, que se requieren para el control y dominio de problemas y tareas concretos” (Schaub y G. Zenke, 2001, p. 15).

La aptitud está estrechamente relacionada con la inteligencia y habilidades que posee un individuo para desempeñarse adecuadamente en una actividad ya sea innata o adquirida fruto de un proceso de aprendizaje.

### **Habilidad**

El término habilidad significa la aptitud innata, talento, destreza o capacidades que se aprenden a lo largo de la vida o se adquiere, permitiendo realizar con éxito determinada actividad, trabajo u oficio. Mientras con más eficacia realice sus tareas diremos que el individuo es mejor habilidoso. Según B. Knapp (como se cita en Díaz, 1999) una habilidad es “la capacidad, adquirida por aprendizaje, de producir unos resultados previstos con el máximo de aciertos y, frecuentemente, con el mínimo de coste en tiempo, energía, o ambas cosas” (p.51).

La habilidad en el desarrollo personal, es un cierto nivel de competencia para cumplir la meta propuesta.

### **Importancia de la lúdica**

La importancia de la lúdica en la educación abre puertas de comunicación entre el docente y el alumno, permite al estudiante congenie con el ambiente y con las personas que le rodean, tiene beneficios como el desarrollo de la creatividad, el diálogo, el aprendizaje y la socialización, desarrolla habilidades físicas y motoras.

La actividad lúdica creativa o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad (Murillo, 1996, p.2)

Se debe incluir en los espacios de aprendizaje aquellas actividades agradables, divertidas que relajan, interesan o motivan a los estudiantes.

### **Aprendizaje**

El aprendizaje es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. También se describe de acuerdo con los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. Según Feldman (2005) afirma. “El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación” (p. 1).

El aprendizaje humano se adquiere por medio con la conducta del individuo a partir de la experiencia con el ambiente que le rodea. Se logra alcanzar una cierta

independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo con sus necesidades.

### **Desarrollo personal**

El desarrollo personal o conocido como superación personal se caracteriza cuando un individuo adopta nuevas ideas o formas de pensar, que le permiten generar nuevos comportamientos y actitudes, dando resultados positivos de un mejoramiento de calidad de vida. Según Arias, Portilla y Villa (2008) “Desarrollo personal o crecimiento personal, se entiende como el afán de superación que motiva a avanzar hacia adelante, o aquello que la persona puede hacer más allá de su desarrollo natural en función de la edad” (p.117).

Al iniciar el proceso de desarrollo personal es necesario “querer crear algo distinto” con nuestra vida y estar dispuesto a salir de lo rutinario para llegar a ser unas personas exitosas.

### **2.4 Hipótesis**

Los proyectos escolares inciden en el desarrollo de actividades lúdicas en la Unidad Educativa las Américas del cantón Ambato.

### **2.6 Señalamiento de Variables**

#### **Variable independiente**

Proyectos escolares

#### **Variable dependiente**

Actividades Lúdicas



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Enfoque**

El enfoque de este presente trabajo de investigación sobre los proyectos escolares es cuantitativo.

Cuantitativo, porque se recogió datos en basándose en los resultados de las encuestas, cuya información fueron analizados, mediante un análisis estadístico, a la vez se interpretó el producto, dándose las conclusiones oportunas.

#### **3.2 Modalidad de Investigación**

##### **De campo**

Para obtener la información primaria se utilizará la investigación de campo ya que está en contacto directo con estudiantes, docentes de la Unidad Educativa las Américas en donde se llevó a cabo la indagación. Se empleó principalmente técnicas, observación directa, encuestas, mediante los siguientes pasos: recolección, análisis, codificación de datos y presentación final de resultados obtenidos.

## **Bibliográfica – Documental**

Para la obtención de la información secundaria, se utilizó la investigación bibliográfica o documental ya que se hizo uso de libros, revistas, tesis, periódicos, páginas web, y documentación en general en los cuales se investigó temas relacionados con el problema que se indagó. Se analizó, clasificó y procedió a realizar el fichaje de los datos más sobresaliente, lo que permitió aplicar, profundizar, diferenciar teorías o conceptualizaciones relacionadas con el objeto de estudio.

### **3.3 Nivel o tipo de investigación.**

De acuerdo al modelo cualitativa y cuantitativa, la presente investigación se basa en tres niveles: exploratorio, racional y descriptiva.

#### **Relacional**

Su principal propósito es conocer el comportamiento de la primera variable con relación a la otra. Permitiendo evaluar el grado que asocia la influencia que tiene entre los proyectos escolares y el desarrollo de actividades lúdicas en los estudiantes de la Unidad Educativa Las Américas.

#### **Descriptiva**

Una vez obtenida la información dada por los involucrados, distribuir los datos a cada una de las variables con el fin de conocer las características que presentan las dos diferentes variables y podrá emitir una criterio por separado.

Se identificó las siguientes características de los involucrados mediante la observación, la encuesta planteada a los estudiantes y a los docentes.

### 3.4 Población y muestra.

#### Población

La población elegida para el trabajo de investigación propuesto se efectuó en la “Unidad Educativa Las Américas” ubicada en el cantón Ambato.

La Institución cuenta con 71 alumnos entre niños y niñas y 6 maestros.

**Tabla N° 1:** Población

<b>POBLACIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>
Estudiantes paralelo “A”	35
Estudiantes paralelo “B”	36
Docentes	10
<b>TOTAL</b>	<b>81</b>

**Fuente:** Unidad Educativa Las Américas

**Elaborado por:** Palango (2018)

#### Muestra

No se tomó muestra debido a que el universo es pequeño (menor de cien).

### 3.5 Operacionalización de variable

#### Variable Independiente: Los Proyectos Escolares

Tabla N° 2: Variable independiente: Los proyectos escolares

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Los proyectos son un espacio académico de aprendizaje interactivo, donde se trabaja en equipo sobre una temática de interés común utilizando la metodología del aprendizaje basada en proyectos, con un enfoque interdisciplinario que busca, estimular el trabajo cooperativo y la investigación.	Proyectos escolares	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos científicos</li> <li>• Proyectos de interacción social y vida práctica</li> <li>• Proyectos artístico-culturales</li> <li>• Proyectos deportivos</li> </ul>	¿Conoce Ud. que es un Proyecto Escolar? ¿Crees que los proyectos escolares que se desarrollan en la escuela, ayudan a descubrir tus habilidades? ¿Cree usted que al desarrollar estos proyectos escolares, le ayudan a construir su propio conocimiento?	<b>Técnica:</b> Encuesta Estructurada <b>Instrumento:</b> Cuestionario
	Aprendizaje interactivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de sistema tecnológico</li> </ul>	¿Usted hace uso de la tecnología para los proyectos escolares?	
	Metodología del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ABP Aprendizaje basado en proyectos</li> </ul>	¿Cree usted que con esta nueva metodología de aprendizaje basada en proyectos los estudiantes aprenden más rápido las diferentes disciplinas?	
	Enfoque interdisciplinario	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias</li> <li>• Matemáticas</li> <li>• Lenguaje</li> <li>• Informática</li> </ul>	¿Los proyectos escolares son escogidos de acuerdo a su interés personal, para luego desarrollar en clases?	

Elaborado por: Palango (2018).

### Variable Dependiente: Desarrollo de Actividades Lúdicas

Tabla N° 3: Variable dependiente: Desarrollo de actividades lúdicas

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es el desarrollo integral de la persona mediante el juego y creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.	Desarrollo integral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego</li> <li>• Creatividad</li> </ul>	<p>¿Conoce Ud. que son actividades Lúdicas?</p> <p>¿Al momento de recibir clases tu profesor utiliza algún tipo de juego?</p> <p>¿El docente imparte las clases con juegos?</p> <p>¿Las actividades lúdicas forman parte de su método de enseñanza?</p> <p>¿Considera usted que las actividades lúdicas ayudan a mejorar el aprendizaje?</p>	<p><b>Técnica:</b> Encuesta Estructurada</p> <p><b>Instrumento:</b> Cuestionario</p>
	Formación de seres humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autónomos</li> <li>• Creadores</li> <li>• Felices</li> </ul>	<p>¿Cree usted que los estudiantes ponen de parte para crear su propio conocimiento?</p> <p>¿Cree usted que los proyectos escolares fortalecen el aprendizaje individual en los estudiantes?</p> <p>¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a aumentar las habilidades sociales y de comunicación?</p>	

Elaborado por: Palango (2018).

### 3.6 Plan de recolección de información

En el nivel diagnóstico se aplicara la encuesta dirigida a maestros de la unidad Educativa que laboran en Séptimo grado de Educación Básica, a los grupos experimental y testigo se empleará el instrumento de evaluación objetiva con ítem propuestos, para luego organizar la información pertinente, tabular, proceder a graficar los datos con la ayuda de la hoja electrónica Excel, cuyos documento me permitirán establecer los nudos críticos de mi investigación, con el fin de determinar las respectivas conclusiones y recomendaciones.

**Tabla N° 4:** Plan de Recolección de Información

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
¿Para qué?	Para alcanzar con los objetivos propuestos de la investigación
¿De qué personas u objetos?	Niños y niñas de la Unidad Educativa Las Américas
¿Sobre qué aspecto?	Sobre los indicadores traducidos a ítems de los proyectos escolares y el desarrollo de actividades lúdicas
¿Quién?	Investigadora: Diana Carolina Palango Lema
¿Cuándo?	Septiembre 2016 – Marzo 2017
¿Dónde?	Escuela Unidad Educativa “Las Américas”
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
¿Con qué?	Cuestionario
¿En qué situación?	Confidencial y anonimato.

Elaborado por: Palango (2018).

### 3.7 Plan de procesamiento de la información

- Organización de la información
- Revisión y análisis de la información
- Elaboración de resultados
- Tabulación y elaboración de cuadros estadísticos
- Elaboración de gráficos explicativos
- Análisis e interpretación de resultados
- Elaboración de conclusiones y recomendaciones

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Análisis de la encuesta a los estudiantes

##### Pregunta 1. ¿Conoce Ud. que es un Proyecto Escolar?

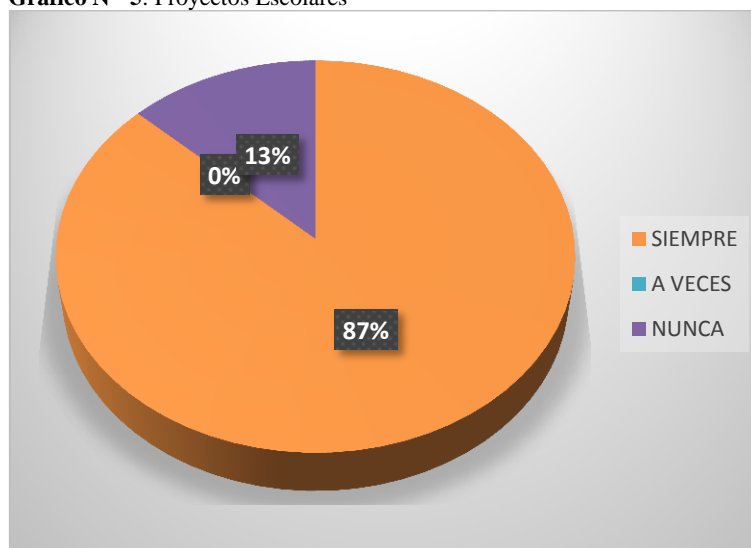
Tabla N° 5: Proyectos escolares

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	62	87%
A VECES	0	0%
NUNCA	9	13%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes.

Elaborado por: Palango (2018).

Gráfico N° 5: Proyectos Escolares



Fuente: Encuesta a Estudiantes.

Elaborado por: Palango (2018).

**Análisis Interpretación de resultados:**

En la presente pregunta el 87 % de las respuestas obtenidas basada en la encuesta aplicada a los niños de 7mo. año mencionaron conocer el termino de proyecto escolar, debido a que estos temas son socializados de forma directa y clara con los estudiantes al iniciar el proyecto escolar. Por esa parte entendemos que los docentes cumplen con la normativa del instructivo de los proyectos escolares.

Se obtuvo un menor porcentaje de los educandos con el 9% que manifestó no tener conocimiento sobre los proyectos escolares debido a que son términos nuevos para algunos de ellos o de hecho no les quedo claro el concepto a causa de que son palabras técnicas y otros manifestaron que estuvieron ausentes el día que impartieron esa clase.



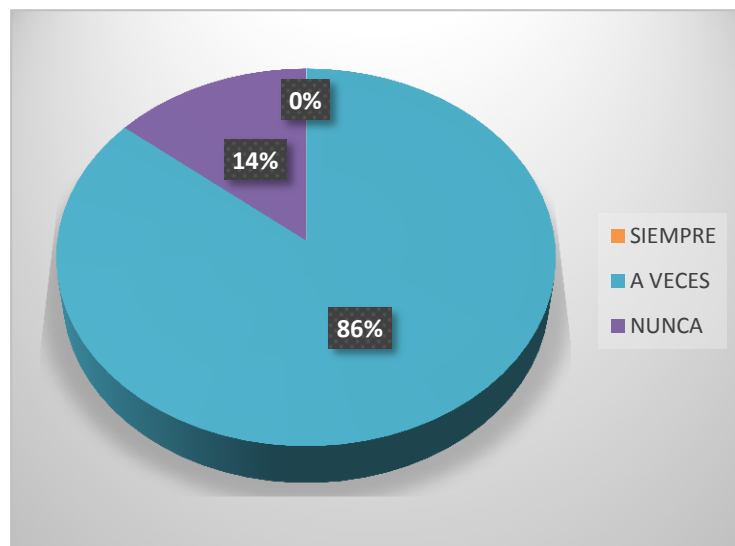
**Pregunta 2. ¿Los proyectos escolares son escogidos de acuerdo a su interés personal, para luego desarrollar en clases?**

**Tabla N° 6:** Interés personal

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	61	86%
A VECES	10	14%
NUNCA	0	0%
TOTAL	71	100%

**Fuente:** Encuesta a Estudiantes.  
**Elaborado por:** Palango (2018).

**Gráfico N° 6:** Interés personal



**Fuente:** Encuesta a Estudiantes.  
**Elaborado por:** Palango (2018).

**Análisis Interpretación de resultados:**

En esta pregunta se obtuvo un mayor porcentaje. El 86% corresponde que los proyectos escolares siempre son escogidos de acuerdo con su interés personal, sin embargo, existe una menor proporción de un 14% que mencionaron que a veces son elegidas por los estudiantes. Es fundamental tomar en cuenta que sucede con estos niños para dar solución al problema.

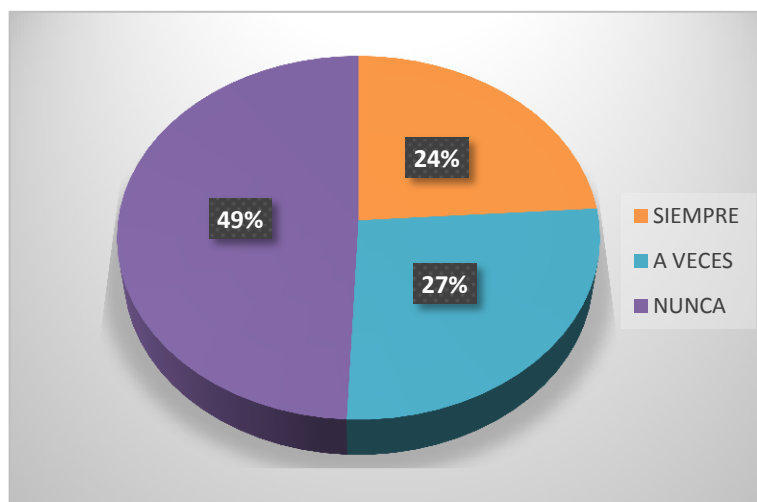
**3. ¿El teatro como tipo de proyecto escolar que se desarrollan en la escuela, ayuda a descubrir tus habilidades?**

**Tabla N° 7:** Descubrir habilidades

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	17	24%
A VECES	35	49%
NUNCA	19	27%
TOTAL	71	100%

.....Fuente: Encuesta a Estudiantes.  
Elaborado por: Palango (2018).

**Gráfico N° 7:** Descubrir habilidades



Fuente: Encuesta a Estudiantes.  
Elaborado por: Palango (2018).

**Análisis Interpretación de resultados:**

En la presente pregunta se obtuvieron diferentes porcentajes, entre ellos el 49% de estudiantes mencionaron que ayuda a desarrollar sus habilidades. El 27% afirmaron que nunca, debido a que los proyectos que desarrollan solo lo realizan por obligación a una nota. El 24% de los educandos concluyeron que si les permite descubrir sus habilidades de forma divertida y que les ha beneficiado en su formación académica, conductual como cultural y que les a permitido fomentar la adquisición y practica de valores con sus compañeros.

#### 4. ¿El espacio para desarrollar los proyectos escolares es adecuado?

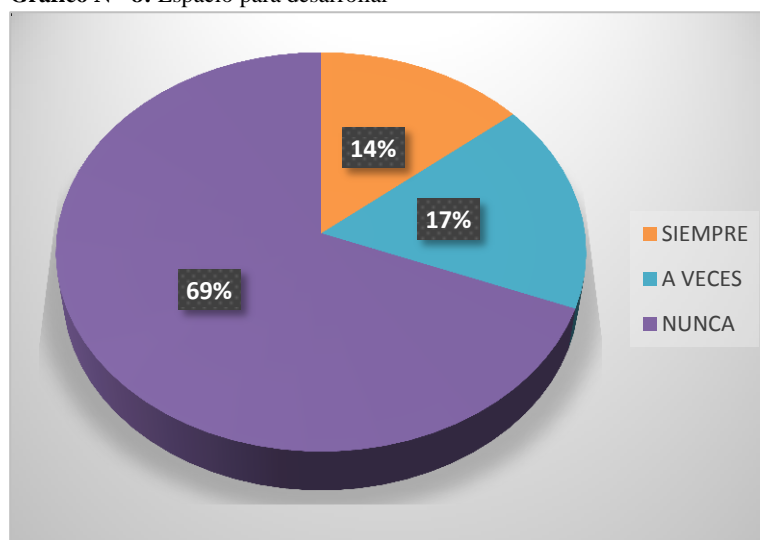
Tabla N° 8: Espacio para desarrollar

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	10	14%
A VECES	12	17%
NUNCA	49	69%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes.

Elaborado por: Palango (2018).

Gráfico N° 8: Espacio para desarrollar



Fuente: Encuesta a Estudiantes.

Elaborado por: Palango (2018).

#### Análisis Interpretación de resultados:

Con un alto porcentaje se ha obtenido en la presente pregunta. El 69% de los niños mencionaron que los proyectos son desarrollados con mayor frecuencia en el aula que es un espacio pequeño por lo que no es adecuado y molesto al trabajar. El 17% manifestaron que la institución es muy reducida y con mucho estudiante por lo que no se puede usar el patio para desarrollar y también porque es utilizado en diferentes horarios por los estudiantes más pequeños y solo utilizan al ejecutar la materia de cultura física y el 14% afirmaron que están de acuerdo con el lugar que se imparte y que no es impedimento al realizarlo.

**Pregunta 5. ¿Cree usted que, al desarrollar estos proyectos escolares, le ayudan a construir su propio conocimiento?**

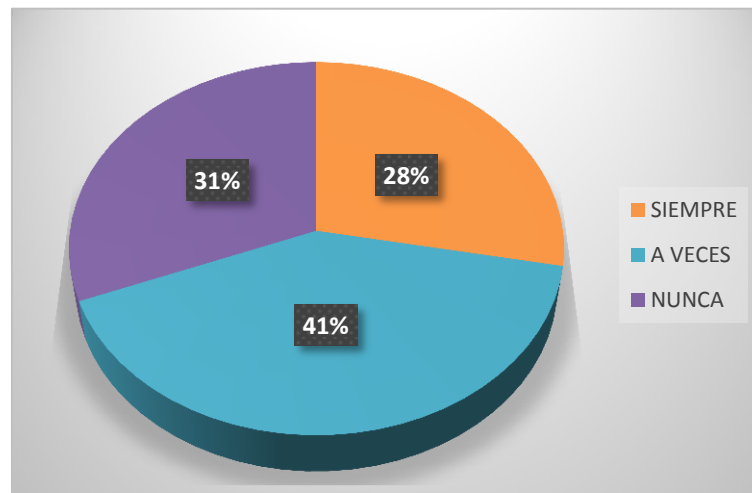
**Tabla N° 9:** Construir su conocimiento

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
<b>SIEMPRE</b>	20	28%
<b>A VECES</b>	29	41%
<b>NUNCA</b>	22	31%
<b>TOTAL</b>	71	100%

**Fuente:** Encuesta a Estudiantes.

**Elaborado por:** Palango (2018).

**Gráfico N° 9:** Construir su conocimiento



**Fuente:** Encuesta a Estudiantes.

**Elaborado por:** Palango (2018).

### **Análisis Interpretación de resultados:**

En esta pregunta los estudiantes mencionaron en diferentes porcentajes entre el más relevante el 41% que los docentes a veces realizan actividades que permiten construir su propio conocimiento, sin embargo, el 31% afirmaron que nunca al ejecutar los no les ayuda a desarrollar sus propios conocimientos debido a que los temas son complejos, nada motivadores y un 28% manifestó que si desarrollan proyectos que accede a la construcción de su cognición además les queda plasmado un aprendizaje significativo.

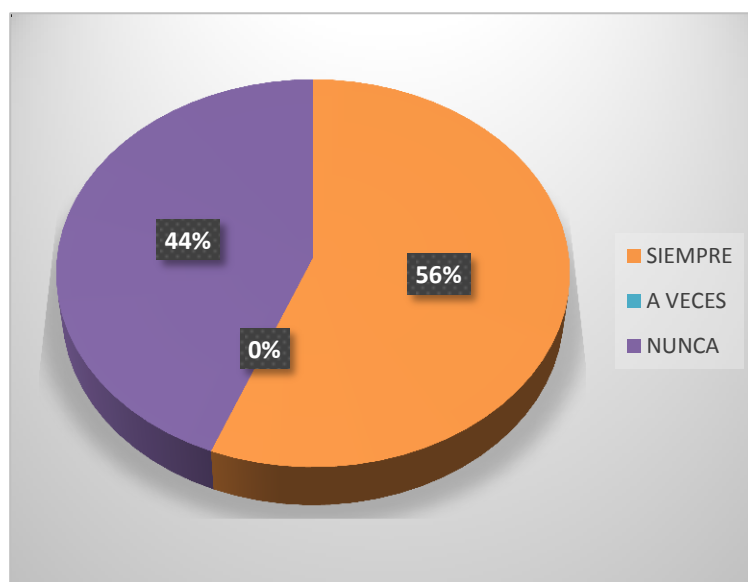
### Pregunta 6. ¿Conoce Ud. que son actividades Lúdicas?

Tabla N° 10: Actividad Lúdica

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	40	56%
A VECES	0	0%
NUNCA	31	44%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes.  
Elaborado por: Palango (2018).

Gráfico N° 10: Actividad Lúdica



Fuente: Encuesta a Estudiantes.  
Elaborado por: Palango (2018).

### Análisis Interpretación de resultados:

El 56% de los niños de séptimo año supieron manifestar que tienen discernimiento del término actividades lúdicas debido a que sus docentes socializan el tema en clase. Sin embargo, el 44% afirmaron no gozar del significado de esta palabra, por la razón a que son palabras técnicas que se les puede olvidar fácilmente a los niños/as.

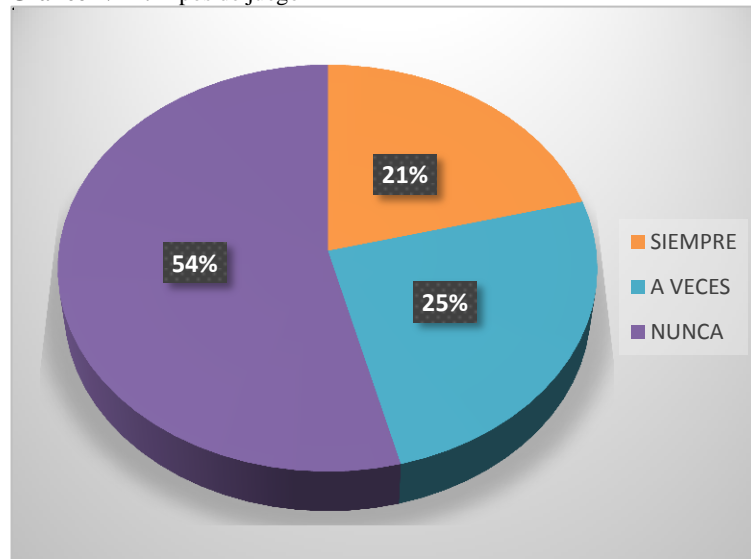
**Pregunta 7. ¿Al momento de recibir clases tu profesor utiliza algún tipo de juego?**

**Tabla N° 11:** Tipos de juego

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	15	21%
A VECES	18	25%
NUNCA	38	54%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes.  
Elaborado por: Palango (2018).

**Gráfico N°11:** Tipos de juego



Fuente: Encuesta a Estudiantes.  
Elaborado por: Palango (2018).

**Análisis Interpretación de resultados:**

En la presente pregunta se ha obtenido como mayoría del 54% mencionaron que no realiza el docente ningún tipo de juego al impartir las asignaturas, sin embargo existen porcentajes entre el 25% y 21% que son pocos los profesores imparten clases de forma recreativa debido que son los docentes serios y muy estrictos y que lo hacían rara vez en gran parte en horas libres o cuando tenían avanzadas las materias.

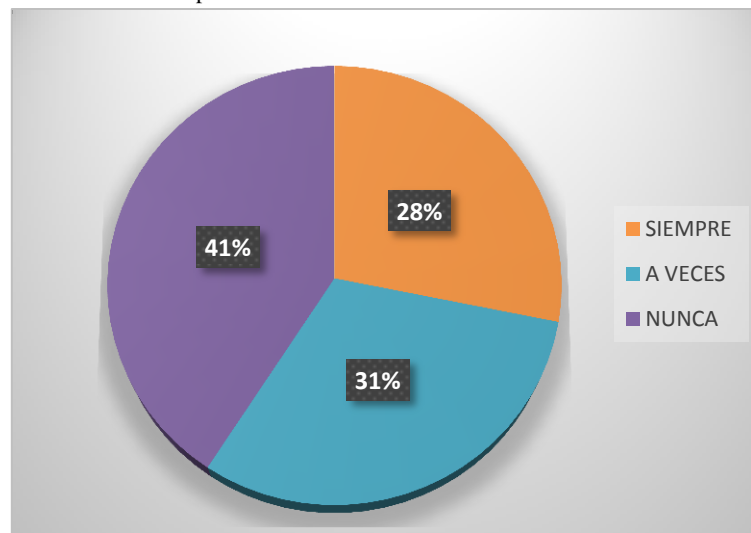
**Pregunta 8.- ¿Tu profesor realiza actividades al explicar la clase que llaman tu atención?**

**Tabla N° 12:** Explicar la clase

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	20	28%
A VECES	22	31%
NUNCA	29	41%
TOTAL	71	100%

**Fuente:** Encuesta a Estudiantes.  
**Elaborado por:** Palango (2018).

**Gráfico N° 12:** Explicar la clase



**Fuente:** Encuesta a Estudiantes.  
**Elaborado por:** Palango (2018).

**Análisis Interpretación de resultados:**

En esta pregunta los estudiantes mencionaron en diferentes porcentajes entre el más significativo el 41% que los docentes no ejecutan ninguna actividad en la explicación de sus materias que logren captar la atención con facilidad en sus educandos, sin embargo el 31% manifestaron que a veces realizan actividades como crucigramas, juegos de palabras, y el 28% afirmaron que siempre efectúan tareas que logran que los niños estén atentos para comprobar si están concentrados proceden a preguntas imprevistas sobre el tema dado.

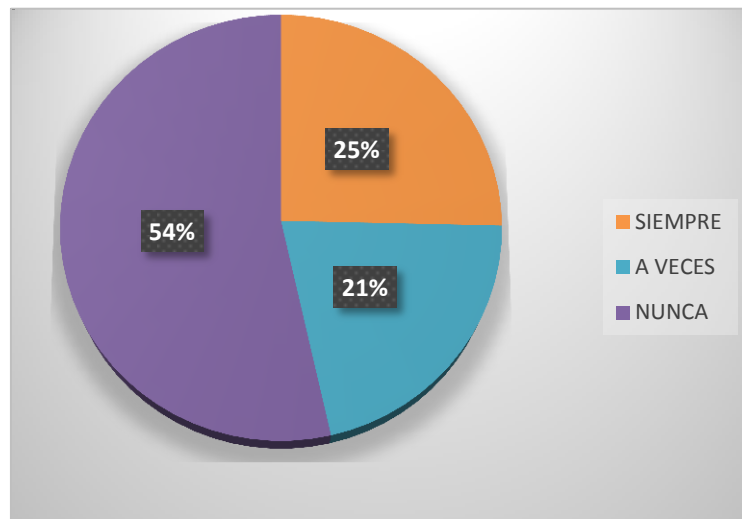
### Pregunta 9.- ¿Te gusta el estilo de dictar las clases de tus profesores?

Tabla N° 13: Dictar las clases

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	18	25%
A VECES	15	21%
NUNCA	38	54%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes.  
Elaborado por: Palango (2018).

Gráfico N° 13: Dictar las clases



Fuente: Encuesta a Estudiantes.  
Elaborado por: Palango (2018).

#### Análisis Interpretación de resultados:

En la presente pregunta se ha obtenido la respuesta en un rango del 54% a causa de que los estudiantes no están a gusto en el estilo de dictar las clases de sus docentes, debido a que existe un método de enseñanza muy tradicional poco motivador, las asignaturas se basan a solo dictados teorías del libro al cuaderno, el 25% manifiesta que les gusta como dan la clase y el 21% menciona que a veces les agrada ya que las prácticas son impartidas en forma dinámica rara vez.



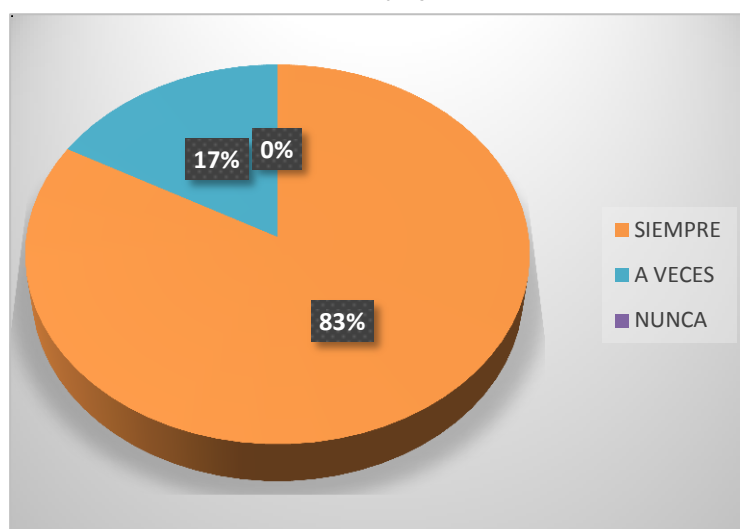
## 10. ¿Te gustaría que tu profesor te enseñara las clases a través de juegos?

Tabla N° 14: Enseñanza a través de juegos

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	59	83%
A VECES	12	17%
NUNCA	0	0%
TOTAL	71	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes.  
Elaborado por: Palango (2018).

Gráfico N° 14: Enseñanza a través de juegos



Fuente: Encuesta a Estudiantes.  
Elaborado por: Palango (2018).

### Análisis Interpretación de resultados:

El juego forma parte de la vida de los niños, si se impartiera conocimientos a través de ellos los estudiantes se dedicarían, prestarían mayor atención y aprenderían mucho más rápido, se obtuvo el porcentaje de un 83% que se incluyan juegos al transmitir las clases para lograr un mejor aprendizaje. El 17% manifestaron que se imparta las materias con estrategias recreativas con el fin de poner interés a las asignaturas.

## 4.2 Análisis de la Encuesta a los Docentes

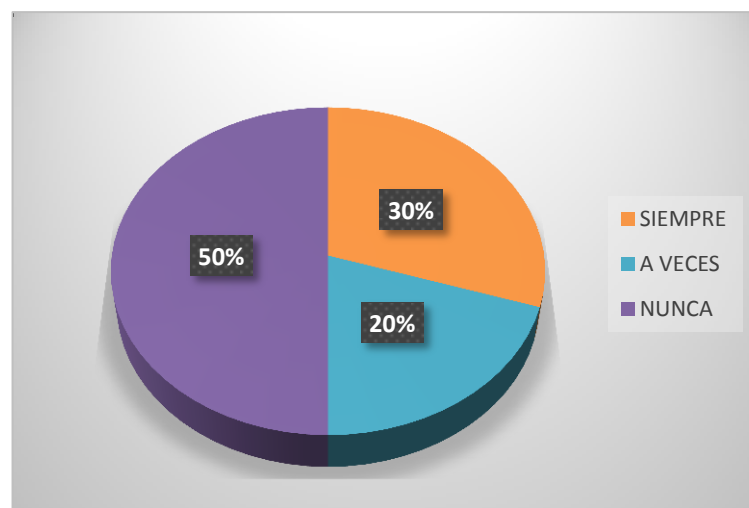
### 1. ¿Los proyectos escolares se encuentran basados en la utilización de actividades lúdicas en la enseñanza?

Tabla N° 15: Actividades lúdicas

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	3	30%
A VECES	2	20%
NUNCA	5	50%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

Gráfico N° 15: Actividades lúdicas



Fuente: Encuesta a Docentes.  
Elaborado por: Palango (2018).

#### Análisis Interpretación de resultados:

El 30% de los docentes mencionaron que los proyectos escolares se encuentran basados en la utilización de actividades lúdicas, el 20% manifestaron que a veces cuando tienen avanzada la materia y les queda algo de tiempo, pero sin embargo existe una discrepancia entre ellos ya que el 50% afirmaron que nunca ya que manejan un método de enseñanza antiguo o por el límite de espacio que se debe seguir avanzando en las materias.

## 2. ¿Las actividades lúdicas forman parte de su método de enseñanza?

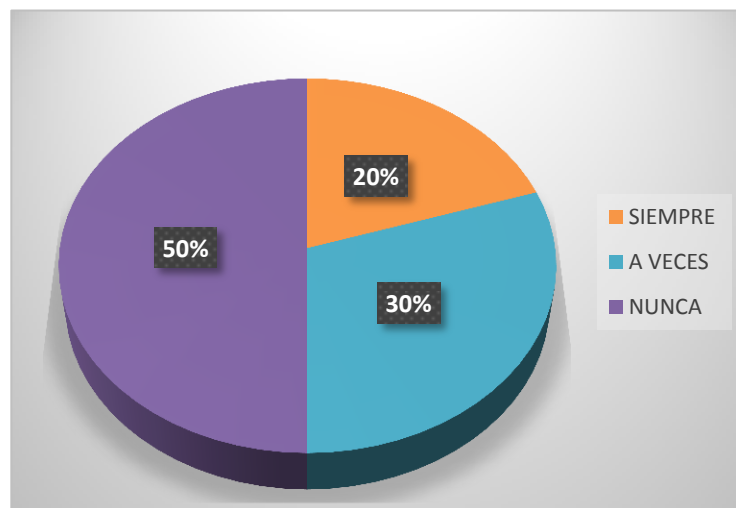
Tabla N° 16: Método de enseñanza

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	2	20%
A VECES	3	30%
NUNCA	5	50%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta a Docentes.

Elaborado por: Palango (2018).

Gráfico N° 16: Método de enseñanza



Fuente: Encuesta a Docentes.

Elaborado por: Palango (2018).

### Análisis Interpretación de resultados:

En esta pregunta el 50% corresponde a la mayoría de docentes que no incluyen actividades lúdicas en su método de enseñanza debido a cuyo cronograma se encuentra establecido en un tiempo determinado acorde a la Institución y no pueden dejar inconclusa su planificación, sin embargo existen porcentajes entre el 20 y 30% que si los incorporan ya que tienen conciencia que los niños necesitan estar más activos en las clases.

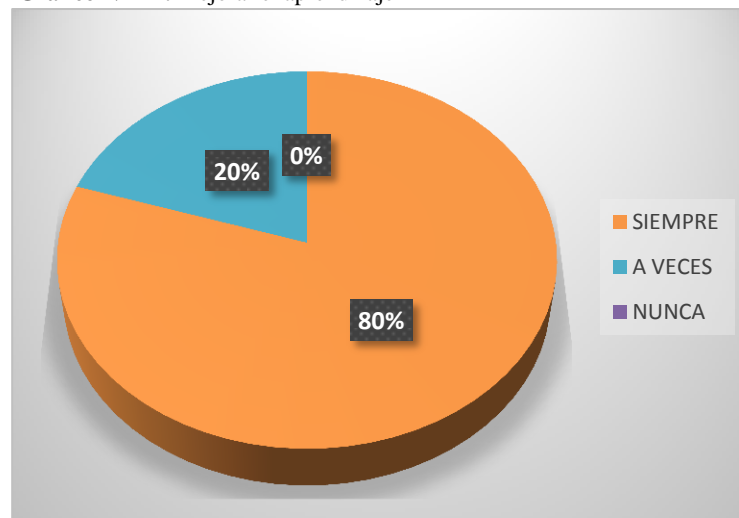
### 3. ¿Considera usted que las actividades lúdicas ayudan a mejorar el aprendizaje?

Tabla N° 17: Mejorar el aprendizaje

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	8	80%
A VECES	2	20%
NUNCA	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

Gráfico N° 17: Mejorar el aprendizaje



Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

#### Análisis Interpretación de resultados:

En la presente pregunta el 80% mencionan los docentes que las actividades lúdicas ayudan a mejorar el aprendizaje de los alumnos y en especial a los niños, cuya capacidad de percepción es más directa y atractiva si se lo hace a través de este método de enseñanza. El 20% manifestaron que a veces debido a que hay porcentaje de estudiantes desinteresados por aprender, así apliquen métodos lúdicos no llegan hacia ellos con la instrucción requerida.

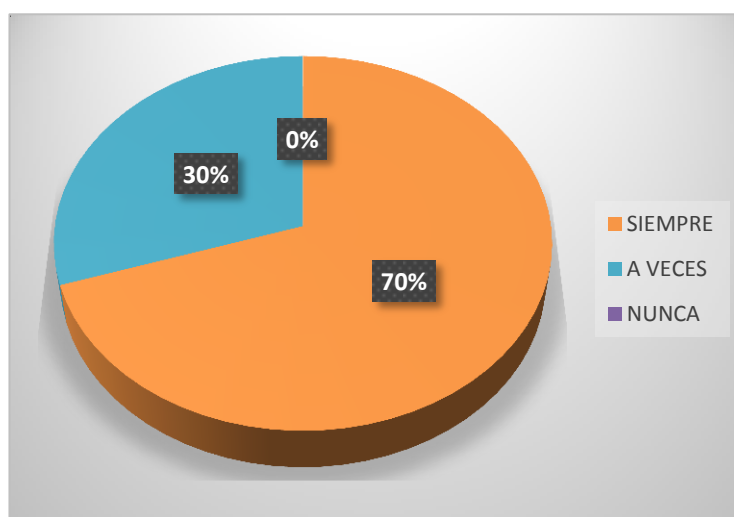
#### 4. ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a aumentar las habilidades sociales y de comunicación?

Tabla N° 18: Habilidades sociales y de comunicación

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	7	70%
A VECES	3	30%
NUNCA	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

Gráfico N° 18: Habilidades sociales y de comunicación



Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

#### Análisis Interpretación de resultados:

En la siguiente pregunta se obtuvo el 70% correspondiente a siempre, mencionaron los docentes que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar más habilidades sociales, en especial en la etapa de la niñez, ya que es la capacidad de relacionarnos asertivamente con nuestro entorno, respetando y haciéndonos respetar, comprendiendo ciertas diferencias de los demás y haciéndonos comprender. El 30% manifestaron que a veces por el motivo de estudiantes que están a un paso a la adolescencia y tienen desinterés por practicar.

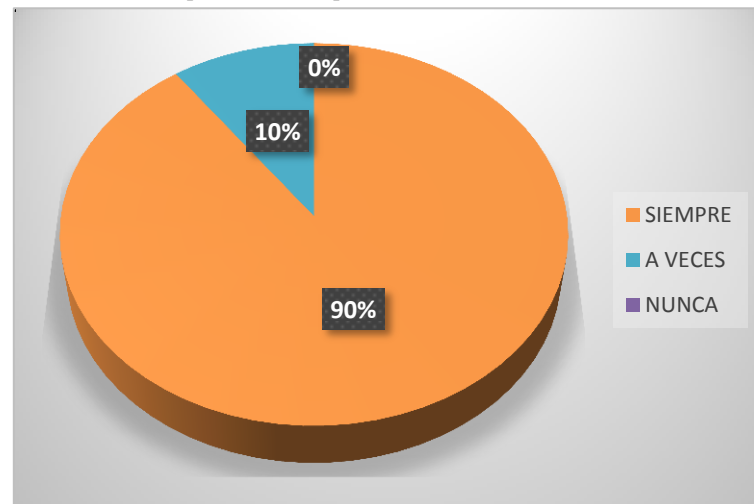
**5. ¿Cree usted que con esta nueva metodología de aprendizaje basada en proyectos los estudiantes aprenden más rápido las diferentes disciplinas?**

**Tabla N° 19:** Aprenden más rápido

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
<b>SIEMPRE</b>	9	90%
<b>A VECES</b>	1	10%
<b>NUNCA</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

**Gráfico N° 19:** Aprenden más rápido



Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

**Análisis Interpretación de resultados:**

En esta pregunta el 90% de los docentes manifestaron que este método de enseñanza ayuda a mejorar el aprendizaje de los estudiantes más rápido en las diferentes disciplinas de manera inclusiva, construyendo socialmente el conocimiento, sin embargo, existe un 10% de porcentaje que opina a veces debido a que se basan a métodos antiguos es decir que siguen siendo tradicionalistas.

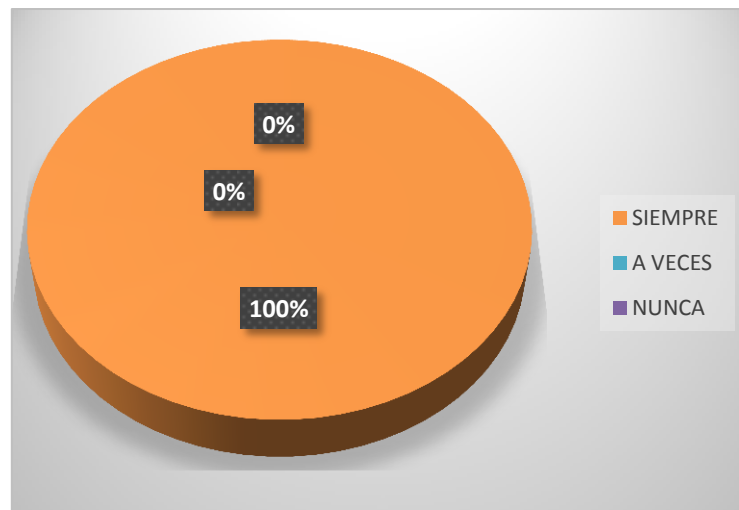
**6. ¿Los proyectos escolares ayudaran a fortalecer el aprendizaje si se incorporan en ellos actividades lúdicas?**

**Tabla N° 20:** Fortalecer el aprendizaje

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	10	100%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

**Gráfico N° 20:** Fortalecer el aprendizaje



Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

**Análisis Interpretación de resultados:**

En la presente pregunta el 100% de los docentes están de acuerdo que los proyectos escolares se encontrarían fortalecidos con la incorporación de actividades lúdicas, ya que ellos se regirían a los proyectos establecidos, acorde a las capacidades de los niños para brindar una mejor educación y lograr un aprendizaje en los estudiantes de calidad.

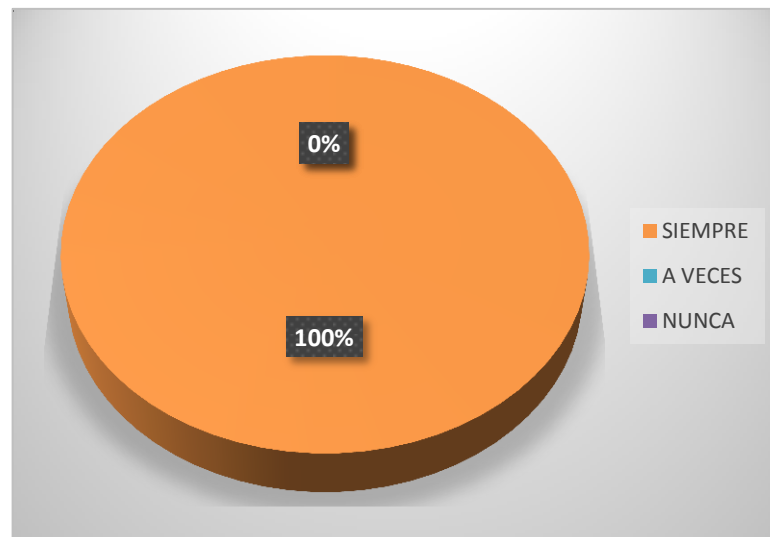
**7. ¿Esta metodología de actividades lúdicas ayuda a los estudiantes a mantener interés de atención en las clases?**

**Tabla N° 21:** Mantener interés

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
<b>SIEMPRE</b>	10	100%
<b>A VECES</b>	0	0%
<b>NUNCA</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes  
**Elaborado por:** Palango (2018).

**Gráfico N° 21:** Mantener interés



**Fuente:** Encuesta a Docentes  
**Elaborado por:** Palango (2018).

**Análisis Interpretación de resultados:**

El 100% de los docentes está de acuerdo que el método de enseñanza a través de actividades lúdicas mejoraría el interés en los niños/as por participar y mantenerse activos, el juego involucra activamente al estudiante para que descubra el sentido que tiene por aprender eso, los horarios extensos de clases podrían ser una causa de desinterés de los estudiantes.



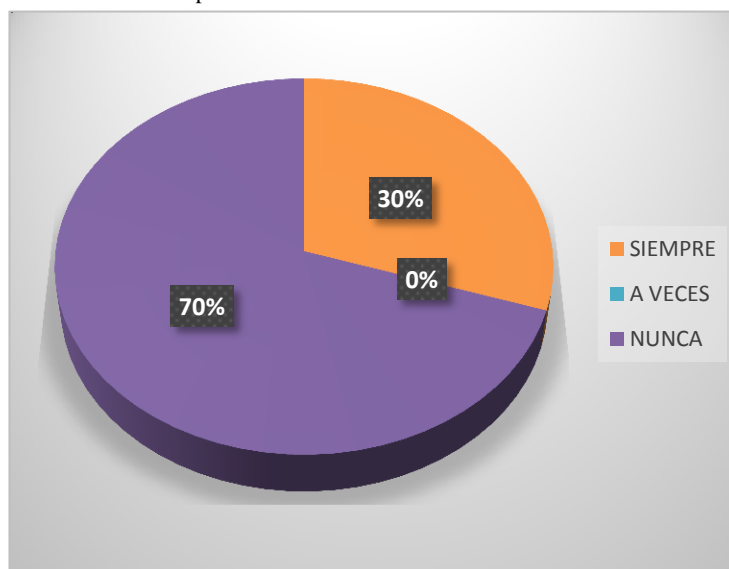
**8. ¿Cree usted que los estudiantes ponen de parte para crear su propio conocimiento?**

**Tabla N° 22:** Propio conocimiento

<b>Ítem</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje %</b>
<b>SIEMPRE</b>	3	30%
<b>A VECES</b>	0	0%
<b>NUNCA</b>	7	70%
<b>TOTAL</b>	10	100%

**Fuente:** Encuesta a Docentes  
**Elaborado por:** Palango (2018).

**Gráfico N°22:** Propio conocimiento



**Fuente:** Encuesta a Docentes  
**Elaborado por:** Palango (2018).

**Análisis Interpretación de resultados:**

En la siguiente pregunta el 70% de los docentes mencionaron que los niños no tienen hábitos de estudio son cómodos de solo quedarse con lo impartido en clases, no investigan, ni realizan resúmenes para tener una mejor comprensión. Mientras que el 30% manifestaron que algunos de los educandos por sacar altas calificaciones se ven obligados por los padres o por ellos mismo el querer ser mejores estudiantes crean a su manera su propio conocimiento por lo que es comprobado al rendir una prueba sacan buenas notas.

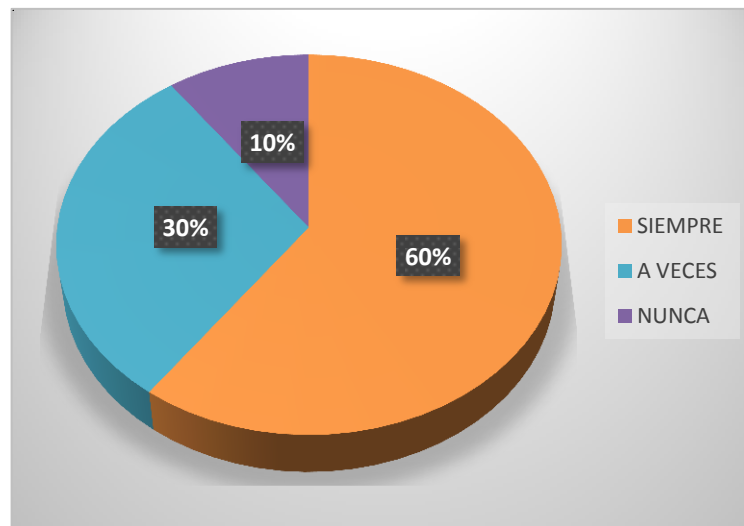
**9. ¿Cree usted que los proyectos escolares fortalecen el aprendizaje individual en los estudiantes?**

**Tabla N° 23:** Aprendizaje individual

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	6	60%
A VECES	3	30%
NUNCA	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

**Gráfico N°23:** Aprendizaje individual



Fuente: Encuesta a Docentes  
Elaborado por: Palango (2018).

**Análisis Interpretación de resultados:**

La presente pregunta nos ha permitido conocer el 60% de los docentes **menciono** que ayuda generar intercambios de ideas entre los alumnos permitiendo así que aprendan del otro dando oportunidad al docente observar si realmente comprendieron los conceptos y contenidos que se está desarrollando mientras que un 30% mencionaron que ya no depende de ellos que el aprendizaje quede plasmado en sus estudiantes por el desinterés que muestran. El 10% afirmó que nunca, estas respuestas se encuentran en duda debido a que los profesores deberían tener más conciencia de la enseñanza de sus educandos.

## 10. ¿Usted hace uso de la tecnología para los proyectos escolares?

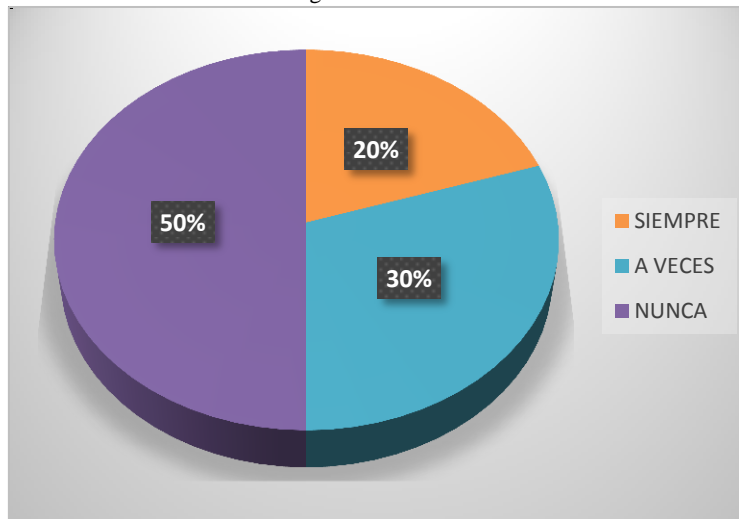
Tabla N° 24: Uso de tecnología

Ítem	Frecuencia	Porcentaje %
SIEMPRE	2	20%
A VECES	3	30%
NUNCA	50	50%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Palango (2018).

Gráfico N° 24: Uso de tecnología



Fuente: Encuesta a Docentes

Elaborado por: Palango (2018).

### Análisis Interpretación de resultados:

La presente pregunta existe un 50% que menciona que nunca hace uso de la tecnología ya que la institución no cuenta con instalaciones como el infocus y que los de secundaria utilizan los laboratorio de informática, mientras que un 30% que a veces hacen uso de esta herramienta educativa para que los estudiantes logren asimilar el conocimiento por lo que mandan a revisar tutoriales de acuerdo con el tema que se esté dando en clases para su fortalecimiento académico. El 20% afirmaron que envían a consultar en sus casas pero con la duda de que le den realizando la tarea o consulta.

### 4.3 Verificación de la Hipótesis

El  $\chi^2$ , 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 accede a la comprobación global del grupo de frecuencias esperadas calculadas a partir de la hipótesis que se quiere verificar.

#### Planteamiento de la hipótesis

##### Hipótesis nula

**H<sub>0</sub>:** Los proyectos escolares no inciden en el desarrollo de actividades lúdicas en la Unidad Educativa las Américas del cantón Ambato

##### Hipótesis Afirmativa

**H<sub>1</sub>:** Los proyectos escolares inciden en el desarrollo de actividades lúdicas en la Unidad Educativa las Américas del cantón Ambato

#### Selección del nivel de significación:

Se utiliza el nivel de confiabilidad del 0.05 (corresponde al 95%)

#### Prueba Chi Cuadrado ( $\chi^2$ )

La fórmula es:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En donde

$\chi^2$  = Chi Cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

$f_o$  = Frecuencias observadas

$f_e$  = Frecuencias esperadas

Nivel de significancia = 0.05

## Especificaciones de las regiones de aceptación y rechazo

Se determina los grados de libertad (gl) con el cuadro formado de filas (f) y columnas (c):

$$gl = (f-1) * (c-1)$$

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

$$gl = (3) * (2)$$

$$gl = 6$$

Con los 6 grados de libertad y el nivel de significación de 0.05 se procede a localizar en la tabla el Chi Cuadrado tabulador ( $\chi^2_t$ ) es **12.59**

Tabla N° 25: Tabla de distribución del chí-cuadrado ( $\chi^2$ )

DISTRIBUCION DE $\chi^2$											
Grados de libertad	Probabilidad										
	0,95	0,90	0,80	0,70	0,50	0,30	0,20	0,10	0,05	0,01	0,001
1	0,004	0,02	0,06	0,15	0,46	1,07	1,64	2,71	3,84	6,64	10,83
2	0,10	0,21	0,45	0,71	1,39	2,41	3,22	4,60	5,99	9,21	13,82
3	0,35	0,58	1,01	1,42	2,37	3,66	4,64	6,25	7,82	11,34	16,27
4	0,71	1,06	1,65	2,20	3,36	4,88	5,99	7,78	9,49	13,28	18,47
5	1,14	1,61	2,34	3,00	4,35	6,06	7,29	9,24	11,07	15,09	20,52
6	1,63	2,20	3,07	3,83	5,35	7,23	8,56	10,64	<b>12,59</b>	16,81	22,46
7	2,17	2,83	3,82	4,67	6,35	8,38	9,80	12,02	14,07	18,48	24,32

Elaborado por: Palango (2018).

Fuente: Encuesta a estudiantes

## Recolección de dato y cálculos estadísticos

### Frecuencia Observada

Tabla N° 26: Frecuencia Observada

#	Ítem	Alternativas			Total
		Siempre	A veces	Nunca	
3	El teatro como tipo de proyecto escolar que se desarrollan en la escuela, te ayuda a descubrir tus habilidades	17	35	19	71
5	Cree usted que al desarrollar estos proyectos escolares, le ayudan a construir su propio conocimiento	20	29	22	71
7	Al momento de recibir clases tu profesor utiliza algún tipo de juego	15	18	38	71
10	Te gustaría que tu profesor te enseñara las clases a través de juegos	59	12	0	71
<b>Total</b>		<b>111</b>	<b>94</b>	<b>79</b>	<b>284</b>

Elaborado por: Palango (2018).

Fuente: Encuesta a estudiantes

### Frecuencia Esperada

Tabla N° 27: Frecuencia Esperada

#	Ítem	Alternativas			Total
		Siempre	A vece	Nunca	
3	El teatro como tipo de proyecto escolar que se desarrollan en la escuela, te ayuda a descubrir tus habilidades	27,75	23,50	19,75	71
5	Cree usted que al desarrollar estos proyectos escolares, le ayudan a construir su propio conocimiento	27,75	23,50	19,75	71
7	Al momento de recibir clases tu profesor utiliza algún tipo de juego	27,75	23,50	19,75	71
10	Te gustaría que tu profesor te enseñara las clases a través de juegos	27,75	23,50	19,75	71
<b>Total</b>		<b>111</b>	<b>94</b>	<b>79</b>	<b>284</b>

Elaborado por: Palango (2018).

Fuente: Frecuencia observada

## Cálculo del Chi – cuadrado

Tabla N° 28: Cálculo del chi-cuadrado

Observada	Esperada	(O - E)	(O - E) <sup>2</sup>	(O - E) <sup>2</sup> /E
17	27,75	-10,75	115,56	4,16
20	27,75	-7,75	60,06	2,16
15	27,75	-12,75	162,56	5,86
59	27,75	31,25	976,56	35,19
35	23,50	11,50	132,25	5,63
29	23,50	5,50	30,25	1,29
18	23,50	-5,50	30,25	1,29
12	23,50	-11,50	132,25	5,63
19	19,75	-0,75	0,56	0,03
22	19,75	2,25	5,06	0,26
38	19,75	18,25	333,06	16,86
0	19,75	-19,75	390,06	19,75
<b>Total Chi-cuadrado (<math>\chi^2_c</math>)</b>				<b>98,107</b>

Elaborado por: Palango (2018).

Fuente: frecuencia observa y esperada

Se rechaza **H1** si el valor calculado de Chi-Cuadrado es menor o igual que el de la tabla con sus respectivos grados de libertad.

**Chi-Cuadrado Calculado ( $\chi^2_c$ ) : 98,107**

**Chi-Cuadrado tabulado ( $\chi^2_t$ ) : 12,592**

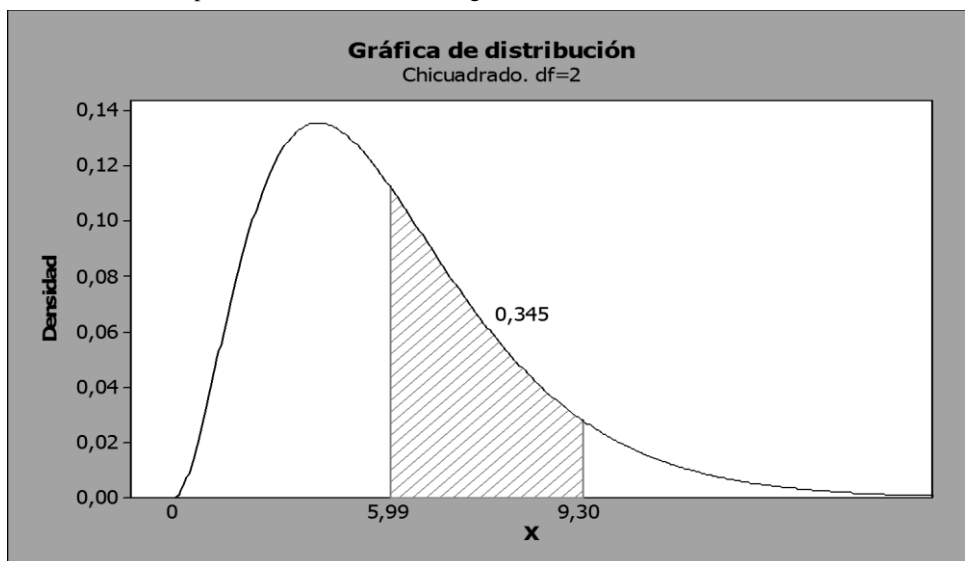
Como observamos **no se rechaza H1 se la acepta** quedando de la siguiente manera:

**Hipótesis Afirmativa = Alternativa (H1)**

**Regla de decisión**

Como  $\chi^2_t = 12,592$  es menor a  $\chi^2_c = 98,107$ ; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa es decir “Los proyectos escolares inciden en el desarrollo de actividades lúdicas en la Unidad Educativa las Américas del cantón Ambato”.

**Gráfico N° 25:** Representación Gráfica de la regla de decisión



**Elaborado por:** Palango (2018).

**Fuente:** chi cuadrado



## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

- Se ha diagnosticado que en la Unidad Educativa Las Américas, con el 87% de estudiantes de séptimo año de educación básica manifestaron conocer que son los proyectos escolares también supieron afirmar que son escogidas de acuerdo con su interés personal para luego ser desarrollados en clase, el tipo de proyecto escolar que se desarrolla es la actuación que está dentro del campo de acción artístico cultural con el 71% mencionó accede a descubrir sus habilidades, el 30% concluyó que dichos proyectos ayudan a construir su propio conocimiento, sin embargo el 14% señala que por el espacio pequeño que utilizan en el aula no es impedimento en desarrollarlo. Es decir, se desarrollan proyectos escolares sin la ayuda de las actividades lúdicas y específicamente un campo por quimestre.
- Se ha identificado que el 50% de los docentes desarrollan actividades lúdicas esporádicamente debido a que no tienen tiempo suficiente y el otro 50% no incluyen juegos ya que majean métodos de enseñanza antigua. Por tanto, el juego no se ha insertado completamente en los proyectos generando desinterés.
- Se ha podido concluir que mediante los proyectos escolares se puede proponer una nueva forma de aprendizaje, sin dejar excluida las actividades lúdicas, al ser aplicadas ambas alternativas en un entorno de forma divertida, didáctico, potenciara las habilidades, profundizara el conocimiento de cada uno de los estudiantes y así logran a un aprendizaje significativo.

## 5.2 Recomendaciones

- Prevalecer los proyectos escolares para todos los años de educación básica, proponiendo actividades que constituyan la base hacia el progreso académico, social y familiar de los estudiantes, considerando que los niños de séptimo año pasan a otra etapa de vida, es decir a su adolescencia. Promueve la confianza de los educandos, motivarlos a ser líderes integrales en su grupo de trabajo y ayuda al desarrollar sus habilidades que le permite emprender nuevas relaciones interpersonales, el respeto a los demás, logrando que se sientan útiles en un futuro profesional.
- Practicar el desarrollo de actividades lúdicas junto con los proyectos escolares, con el fin de trabajar docentes y estudiantes, los mismos que están enfocados en potenciar las habilidades interpersonales e intrapersonales de sus educandos. Se recomienda empezar con una integración de trabajo, dentro y fuera de la institución haciendo que los padres sean parte del proceso enseñanza-aprendizaje ya que son los pioneros en la educación de sus hijos, para un mejoramiento de las relaciones social. Se dice que el juego o lúdica se desarrollan más cuando se comparte experiencias con los demás, que con uno solo y así todos quedan con mejor instrucción.
- Facilitar a los docentes con capacitaciones con estrategias de enseñanza enfocadas en el aprendizaje basado en proyectos escolares junto al desarrollo de actividades lúdicas. Finalmente asignar un espacio adecuado para desarrollar y poder obtener de los educandos la formación integral e instrucción interactivo, así llegaremos a garantizar uno de los derechos que es brindar una educación de calidad y calidez a todos los estudiantes de nuestro país.

## BIBLIOGRAFÍA

- Anaya, N. C. (2004). Diccionario de psicología. En N. C. Anaya, *Diccionario de psicología* (pág. 376). Ecoe Ediciones.
- Arias, Portilla y Villa. (Diciembre de 2008). *El desarrollo personal en el proceso de crecimiento individual*. Obtenido de El desarrollo personal en el proceso de crecimiento individual:  
<http://www.redalyc.org/pdf/849/84920454022.pdf>
- Arribas, T. L. (1995). El aprendizaje por el juego motriz. En T. L. Arribas, *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal* (pág. 75). Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Asamblea Nacional. (20 de Octubre de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Obtenido de Constitución de la República del Ecuador:  
[http://www.inocar.mil.ec/web/images/lotaip/2015/literal\\_a/base\\_legal/A.\\_Constitucion\\_republica\\_ecuador\\_2008constitucion.pdf](http://www.inocar.mil.ec/web/images/lotaip/2015/literal_a/base_legal/A._Constitucion_republica_ecuador_2008constitucion.pdf)
- Azócar, R. E. (11 de 05 de 2015). *Epistemología*. Obtenido de La visión epistemologica de la educación:  
<https://www.aporrea.org/educacion/a207491.html>
- Díaz, J. (1999). Concepto de Habilidad. En J. Díaz, *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas* (pág. 51). Barcelona: INDE Publicaciones.
- Diccionario de la lengua española. (2017). *Diccionario de la lengua española*. Edición del Tricentenario.
- Educación, M. d. (2016). *Currículo de EGB y BGU*. Obtenido de Currículo de EGB y BGU: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/0-Introduccion-CCNN.pdf>
- Feldman. (2005). *Aprendizaje*. Obtenido de Aprendizaje:  
[http://www.falacia.es/temas\\_psicologia/Aprendizaje.pdf](http://www.falacia.es/temas_psicologia/Aprendizaje.pdf)
- Holguín, Sierra y Quiñones. (Enero-Junio de 2012). *Estrategias metodológicas empleadas por los docentes de educación preescolar*. Obtenido de Estrategias metodológicas empleadas por los docentes de educación preescolar: <http://www.redalyc.org/pdf/5177/517751762003.pdf>
- Inmaculada, D. (2014). Juego psicomotor. En D. Inmaculada., *Juego infantil y su metodología*. (pág. 168). Madrid: Ediciones Paraninfo.
- Lancaster, J. (2001). *Las artes en la educación primaria*. Madrid: Ediciones Morata, S. L.

- LOEI. (31 de Marzo de 2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de Ley Orgánica de Educación Intercultural: <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec023es.pdf>
- Manitio, M. G. (2013). “*El desarrollo motor y la condición física en los estudiantes*”. Obtenido de “El desarrollo motor y la condición física en los estudiantes: [http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6415/1/FCHE\\_LEF\\_233.pdf](http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6415/1/FCHE_LEF_233.pdf)
- Martinez, L. (28 de Mayo de 2011). *La Hora*. Obtenido de Estudiantes presentaron sus proyectos educativos: <https://www.lahora.com.ec/noticia/1101148339/estudiantes-presentaron-sus-proyectos-educativos>
- Mayorga, Clemencia y Merchàn, Víctor. (2011). *Definición de la Lúdica*. Recuperado el 5 de Abril de 2018, de Estrategias metodologicas creativas en el rendimiento academico de estudios sociales: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/145/3/Estrategias%201%C3%BAdicas%20creativas%20en%20el%20rendimiento%20acad%C3%A9mico%20de%20estudios%20sociales..pdf>
- Milla, G. (2012). *Definición de la Lúdica*. Obtenido de El juego como facilitador del aprendizaje: <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/el-juego-como-facilitador-del-aprendizaje-una-intervencion-en-el-tdah.html>
- Ministerio de Educación. (2010). *Currículo educación general básica*. Obtenido de Currículo educación general básica: <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>
- Ministerio de Educación. (2013). *Proyecto Escolar Instructivo*. Obtenido de Proyecto Escolar Instructivo: <http://www.educacion.quito.gob.ec/index.php/direcciones-metropolitanas/gestion-educativa/plan-curricular-2016/file/Instructivo-proyectos-escolares%252Epdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Instructivo: planificaciones curriculares para el sistema nacional de educación*. recuperado el 25 de Abril de 2018, de Instructivo: planificaciones curriculares para el sistema nacional de educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/planificaciones-curriculares.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Guía metodologica para docentes facilitadores del PPE*. Obtenido de Guía metodologica para docentes facilitadores del PPE: <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2017/08/Guia-metodologica-para-docentes-facilitadores-del-PPE-regimen-Sierra-Amazonia\_2017-2018.pdf

- Mónica Melo y Rubinsten Hernández. (22 de Octubre de 2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. Obtenido de El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales.: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lang=pt](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lang=pt)
- Murillo, M. (Julio de 1996). *Importancia de la ludica*. Obtenido de La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>
- Navarro, V. (9-10 de Noviembre de 2009). *Los Juegos Motores en la Educación*. Obtenido de Los Juegos Motores en la Educación: [http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000656\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000656_docu1.pdf)
- Oerter, R. (1975). Moderna Psicología del desarrollo. En R. Oerter, *Moderna Psicología del desarrollo* (pág. 188). Barcelona: Herder.
- Oliva, M. À. (17 de Enero de 2017). *Los beneficios de aprender por proyectos*. Obtenido de Los beneficios de aprender por proyectos: <http://www.fundacioncreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/los-beneficios-de-aprender-por-proyectos/>
- Ortiz, J. P. (2003). Definición de la Lúdica. En J. P. Ortiz, *Juego, luego soy- Teoría de la actividad lúdica* (págs. 25,61,62). Wanceulen Editorial.
- Pereira, M. Á. (2017). Aprendizaje basado en proyectos. *Anticipando la educación del futuro EDUforics*.
- Pérez, M. (2010). *Estrategias Lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación*. Obtenido de Estrategias Lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44013961003.pdf>
- Picardo, O. (Junio de 2004). *Metodología*. Obtenido de Diccionario pedagógico: <http://online.upaep.mx/campusvirtual/ebooks/diccionario.pdf>
- Plan Nacional del Buen Vivir. (2013). Objetivo 4. (2013). *Plan nacional del buen vivir*. obtenido de plan nacional del buen vivir: [https://www.unicef.org/ecuador/Plan\\_Nacional\\_Buen\\_Vivir\\_2013-2017.pdf](https://www.unicef.org/ecuador/Plan_Nacional_Buen_Vivir_2013-2017.pdf)
- Pozo, C. J. (2015). *La metodología lúdica creativa y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura*. Obtenido

de La metodología lúdica creativa y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura:  
<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/11689/1/FCHE-EBP-1419.pdf>

- Rubiales, F. M. (2010). Características del juego. En F. M. Rubiales, *El juego infantil y su metodología (MF1030\_3)* (págs. 18,19). IC Editorial.
- Sarlé, Patricia; Rodríguez, Ines;Rodríguez, Elvira. (14 de Agosto de 2014). *Juego de construcción*. Recuperado el 4 de Marzo de 2018, de Juego de construcción: [http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno\\_6.pdf](http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_6.pdf)
- Schaub y G. Zenke, K. (2001). Aptitud. En K. Schaub y G. Zenke, *Diccionario Akal de Pedagogía* (pág. 15). Madrid: Ediciones Akal.
- Silva, E. C. (21 de Diciembre de 1998). *La base filosofica comun del proyecto*. Recuperado el 5 de 04 de 2018, de La base filosofica comun del proyecto: <file:///C:/Users/BIBLIO-FCHE-PC-01/Downloads/131-336-1-PB.pdf>
- turralde, E. (2014). *La lúdica y el aprendizaje*. Recuperado el 15 de Abril de 2017, de La lúdica y el aprendizaje: <http://www.ludica.org/>
- Yugcha, A. A. (2017). “*Las actividades recreativas y el tiempo libre de los*”. Obtenido de “Las actividades recreativas y el tiempo libre de los: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25179/1/ABIGAIL%20ALEXANDRA%20RAZO%20YUGCHA%20-1805137377.pdf>
- Zumbana, I. (2016). “*Las estrategias lúdicas y su incidencia en el proceso del aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa Luis A. Martínez de la ciudad de Ambato provincia Tungurahua*”. Obtenido de “Las estrategias lúdicas y su incidencia en el proceso del aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa Luis A. Martínez de la ciudad de Ambato provincia Tungurahua”: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23078/1/IRE%20ZUMNANA%20TESISIS.pdf>

# PROYECTOS ESCOLARES EN EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS

## ARTÍCULO ACADÉMICO

**Diana Carolina Palango Lema**  
**Universidad Técnica de Ambato**  
**Carrera de Educación Básica**  
**Av. Los Chasquis, campus Huachi, Ecuador**  
**dianapalango@gmail.com**

**Resumen:** La presente investigación está enfocada en los proyectos escolares que vienen a ser parte de la nueva reforma curricular. Todo tipo de proyecto escolar deberá ser aplicando de manera obligatoria en todos los años de estudio, dando facilidad al docente en impartir la clase, motivando al estudiante a la construcción de su propio conocimiento y descubrimiento de destrezas y habilidades. Busca mejorar la relación entre compañeros y renovar la comunicación con sus padres. Pone en énfasis la importancia de la variable dependiente desarrollo de actividades lúdicas en la “Unidad Educativa Las Américas”. En la metodología de la actual indagación se tomó una muestra de 71 educandos de séptimo año y 10 maestros de educación básica. Para obtener la información primaria se realizó exploración de campo ya que permite el contacto directo con estudiantes y docentes se empleó principalmente técnicas, observación directa, encuestas, los niveles de investigación fueron descriptivos y relacionales; el descriptivo puntualiza las características de la incógnita con sus causas y sus efectos; relacional que permitió evaluar el grado de concordancia e influencia que tiene de por medio los proyectos escolares y el desarrollo de actividades lúdicas; así también, se utilizó métodos estadísticos que accede a verificar la veracidad de esta escudriñamiento necesaria hacia la comprobación de la hipótesis planteada. A continuación, se realizó el análisis e interpretación de datos obtenidos mediante las encuestas realizadas a los estudiantes, así como la verificación de la hipótesis, por medio del cálculo de Chi Cuadrado, demostrando que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir “Los proyectos escolares inciden en el desarrollo de actividades lúdicas en la Unidad Educativa las Américas del cantón Ambato”.

**Palabras claves:** actividad lúdica, educación, habilidades y proyectos escolares.

### **Abstract:**

**Summary:** His present research is focused on the school projects that come to be part of the new curricular reform. All types of school projects must be applied compulsory in all years of study, making it easy for the teacher to teach the class, motivating the student to build their own knowledge and discovery of skills and abilities. It seeks to improve the relationship between colleagues and renew communication with their parents. It emphasizes the importance of the dependent variable development of leisure activities in the "Las Americas Educational Unit". In the methodology of the current inquiry, a sample of 71 seventh-year students and 10 elementary school teachers was taken. In order to obtain the primary information, a field exploration was carried out since direct contact with students and teachers was used, mainly techniques, direct observation, surveys, the levels of research were descriptive and relational; the descriptive section specifies the

characteristics of the unknown with its causes and effects; relationship that allowed to evaluate the degree of concordance and influence that has by means of school projects and the development of play activities; Likewise, statistical methods were used to verify the veracity of this necessary scrutiny to verify the hypothesis. Then, the analysis and interpretation of data obtained through the surveys made to the students was carried out, as well as the verification of the hypothesis, by means of the Chi square calculation, demonstrating that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, that is to say "School projects affect the development of recreational activities in the Educational Unit Las Americas of Canton Ambato".

**Keywords:** playful activity, education, skills and school projects.

### **Introducción:**

De acuerdo con Ministerio de Educación (2013) Los proyectos escolares son un espacio académico de formación interactivo, donde se trabaja en equipo sobre una temática de interés común, utilizando la metodología del aprendizaje basada en proyectos con un enfoque interdisciplinario, al estimular el trabajo cooperativo y la investigación, así como las habilidades sociales. Es primordial que se desarrollen de forma lúdica con la finalidad de motivar a los niños en dirección a la educación en los diferentes niveles educativos. Hay cuatro tipos de proyectos actualmente y ellos son: campo de acción científico, vida práctica, artístico- culturales, deportivo, estas actividades se realizan en horarios de clases, permitiendo crear sus conocimientos y destrezas de manera creativa, innovadora y emprendedora, los mismo que serán expuestas en ferias, casas abiertas, también tiene gran importancia los experimentos cotidianos que les ayudaran a desenvolverse en un futuro en sus vidas. Cumple con cinco pasos operativos los cuales deben ser monitoreados: 1 Socialización con el personal docente, 2. Socialización con estudiantes y representantes legales; 3. Definición y conformación de grupos; 4. Elaboración y presentación de plan; 5 Desarrollo y ejecución de producto del proyecto escolar; 6 Evaluación sin embargo son considerados estrategias metodológicas hacia una mejor eficacia del estudio en cada niño. Para mejorar se realizara una planificación con objetivos que se quieren alcanzar tácticas, materiales que se van usar y todo en lo que se quiere favorecer al estudiante.

En el ámbito educativo las **actividades lúdicas** tienen el propósito de aprendizaje según Barbosa (2014) el juego es una asignación que ha aportado al desenvolvimiento del individuo en la sociedad. Es una actividad inherente del ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que está enmarcado a una labor didáctica al potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social de cognición. Desde el punto de vista las actividades lúdicas estimulan la capacidad de pensar, la creatividad, imaginación, despertando el interés por investigar y conocer lo desconocido, permitiendo de gran parte identificar sus habilidades. Los métodos tradicionales de formación se ha venido cambiando de forma innovadora de acuerdo con la actualización curricular, los docentes deben impartir su clase de manera lúdica así los estudiantes tendrán mayor ánimo por aprender, la implementación de la lúdica en la aula ha permitido que construyan su propio conocimiento y tengan el deleite de educarse jugando. Esto permitirá una mejor calidad de educación, rendimiento académico y el cambio de aptitudes positivas, obteniendo como resultado en las clases alumnos más motivados, participativos,



mejorando en la integración grupal, aprendiendo a trabajar en equipo, a recibir orientaciones y sugerencias de otros, a seguir indicaciones y cumplirlas los objetivos propuestos. También favorecen la autonomía, la toma de decisiones. La activación de los diferentes tipos de juegos debe ser acorde a la edad de los educandos, ya que es un factor de magnifico valor al poder desarrollarlos, para los niños de séptimo año se deberá realizar recreaciones por descubrimiento, por competencia siendo trabajos prácticos con el fin de potenciar la asimilación en las distintas áreas.

La **educación** según León (2007) Para dar la definición es necesario considerar la condición, el habitat del ser humano y de la sociedad en su conjunto, en su totalidad, en la cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con las demás. El hombre, a pesar de ser parte de la naturaleza, es distinto del resto de los seres del entorno natural. La humanidad, posee características biológicas, químicas y psicológicas con los animales se diferencia de ellos por la imposibilidad de determinar y predecir su instrucción usando principios, los andamiajes de adaptarse, creación de su vida y su propia historia personal. Necesita aprender lo que no le es innato, lo que no se le ha dado por nacimiento y potenciar lo que se le ha otorgado por herencia genética. Por lo que requiere de otras personas y de culturas diferentes a fin de garantizar su formación en el saber. Ese es el proceso educativo. La pedagogía es un todo individual y supraindividual, supra orgánico. Es dinámica y tiende a perpetuarse mediante una fuerza inercial extraña. Pero también está expuesta a cambios drásticos, a veces traumáticos y a momentos de crisis y confusiones, cuando muy pocos saben que hacer; provenientes de contradicciones, inadecuaciones, decisiones casuísticas y desacertadas, catástrofes. Es conocer que la educación cambia porque el tiempo así lo dispone. Se altera, transforma y se mueve de manera continua y rara vez discontinua; crece y decrece, puede venir a ser y dejar de ser.

Las **habilidades** según Morales (2012) permite desarrollar competencias psicosociales en niños que se encuentran cursando hacia la adolescencia. Así surge el objetivo del presente estudio, fortalecer habilidades cognitivas y sociales como autoeficacia y afrontamiento específicamente a través de la implementación de dos programas de intervención psicoeducativa. Se basa en una metodología cuantitativa, con diseño pre-experimental de alcance descriptivo-correlacionar con la participación de los estudiantes. Los resultados destacan una mejora en trabajos en equipo, educandos activos en el aula y entre compañeros de clase. Se concluye que el programa fue efectivo al mejorar la relación social comunitaria; sin embargo, se requiere de mayor tiempo para el mejoramiento de toda la institución.

### **Metodología:**

Este trabajo está basado en el enfoque cualitativo, porque se pudo valorar el discernimiento de lo indagado con soporte del marco teórico. Cuantitativo, debido a que se recogió datos basándose en los resultados de la indagación, cuya información fue estudiada, mediante un análisis estadístico, a la vez se interpretó el producto y se dio la deducción oportuna. Se aplicó el estudio de campo ya que se estuvo en contacto directo con estudiantes y docentes, en donde se empleó observación directa, encuestas para la recolección de datos, análisis, codificación y presentación final de resultados obtenidos mientras que la modalidad bibliográfica se hizo uso de libros, revistas, tesis, periódicos, internet, y documentación en general en los cuales se buscó temas relacionados en el problema e información más sobresaliente, lo que facilitó la delimitación en el marco conceptual, teórico y

científico, a través de un proceso sistemático, benefició en la búsqueda de la verdad en el área científica relacionado con realidad, obteniéndose un problema, la hipótesis, contrastación y determinación de conclusiones.

Los niveles alcanzados son tres: exploratorio, relacional y descriptiva. Exploratoria porque se visitó la unidad educativa por lo que se pudo comprobar en forma directa y real la existencia del problema sobre la usencia de enseñanza con actividades lúdicas. De relacional el propósito fue conocer el comportamiento de la primera variable con relación a la otra y descriptiva fortaleció la recolección de datos basándose en los objetivos propuestos y la hipótesis planteada. La población elegida para el trabajo de investigación propuesto se efectuó en la “Unidad Educativa Las Américas” ubicada en el cantón Ambato se tomó una muestra de 71 estudiantes de séptimo año, paralelo “A” Y “B” entre niños y niñas y 10 profesor educación básica.

La población en estudio se presenta en la siguiente tabla la cual se detalla lo siguiente:

**Tabla 1:** Población

<b>POBLACIÓN</b>	<b>CANTIDAD</b>
<b>Estudiantes paralelo “A”</b>	35
<b>Estudiantes paralelo “B”</b>	36
<b>Docentes</b>	10
<b>TOTAL</b>	81

### **Resultados:**

A partir del proceso de recolección de información y datos de la investigación realizada se pueden analizar los siguientes resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Las Américas del cantón Ambato en base a la tabla de la frecuencia observada.

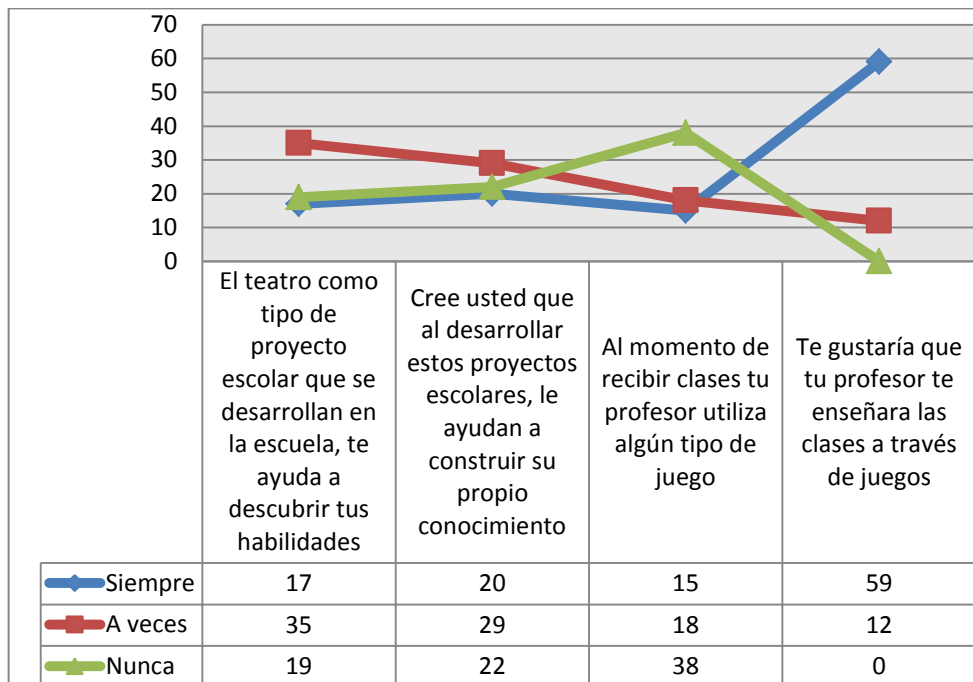
**Tabla N° 29:** Frecuencia Observada

#	Ítem	Alternativas			Total
		Siempre	A veces	Nunca	
3	El teatro como tipo de proyecto escolar que se desarrollan en la escuela, te ayuda a descubrir tus habilidades	17	35	19	<b>71</b>
5	Cree usted que al desarrollar estos proyectos escolares, le ayudan a construir su propio conocimiento	20	29	22	<b>71</b>
7	Al momento de recibir clases tu profesor utiliza algún tipo de juego	15	18	38	<b>71</b>
10	Te gustaría que tu profesor te enseñara las clases a través de juegos	59	12	0	<b>71</b>
<b>Total</b>		<b>111</b>	<b>94</b>	<b>79</b>	<b>284</b>

Fuente investigación

Elaborado por: Palango (2018)

## Análisis de resultados



Fuente investigación

Elaborado por: Palango (2018)

Mediante la encuesta aplicada a los estudiantes se puede reconocer el teatro que se desarrolla dentro del tipo de proyecto que se encuentra en el campo de acción artístico cultural ayuda a descubrir y fortalecer habilidades en los niños de séptimo con un porcentaje sumados siempre y nunca de 52% siendo positivo para el aprendizaje.

En cuanto a la siguiente interrogante sumados el siempre y a veces en el 49% se pudo evidenciar que dichos proyectos ayudan a construir su propio conocimiento a la manera de ellos permitiéndoles analizar y sintetizar más rápido y facilitándoles a sacar conclusiones propias y una parte clave que contribuye es que el estudiante deje de ser memorístico.

Con la tercera interrogante se demostró con el 18% que los docentes no realizan actividades lúdicas al impartir clases debido a que no tienen tiempo suficiente y que si alguna vez lo impartieron fue porque estaban avanzadas en las asignaturas.

En la última pregunta se evidencio en la sumatoria de siempre y a veces 71% que sería de gran éxito que los docentes impartieran sus clases con juegos para mantenerlos activos, más motivados por aprender

### Discusión:

Esta investigación tiene como objetivo comparar entre varias autores la importancia de los proyectos escolares para el desarrollo de actividades lúdicas, según Romera, Ortega y Monks (2008) afirma. “Entre las malas relaciones que pueden surgir en las interacciones sociales está la agresividad injustificada y el acoso. La agresividad injustificada puede ser considerada un antecedente del fenómeno bullying, que podrá prevenirse mediante programas educativos

adecuados” (párr. 1). Los resultados obtenidos con esta investigación con el proyecto “Campo de acción vida práctica” reflejan estimular y promover en los estudiantes un rol importante involucrarse con la sociedad con más facilidad, mejorar sus relaciones interpersonales, así también permitiendo trabajar entre compañeros, tener un mejor aprendizaje. Es por eso importante comprometer a los docentes implementar las actividades lúdicas en los diferentes proyectos para obtener estudiantes con más entusiasmo por aprender y por tener estudiantes más participativos ya sean individuales o grupales al momento de trabajar en clase.

“Los centro escolares deben vincularse a las estructuras territoriales donde se incardinan y promueven la participación, implicación y compromiso de los estudiantes en y con su comunidad local, y ello como una opción de intervención socioeducativa que apunta a componentes nucleares de su formación y desarrollo como personas y ciudadanos” (García, 2010, párr. 1). En esta investigación concuerda con el autor ya que la inclusión de los proyectos escolares con la comunidad permiten familiarizarse y valorar todo aquello que nos rodea así también implica la participación de los padres para tener en cuenta del desarrollo de aprendizaje de los estudiantes, educar a un niño no es solo hacerle aprender una cosa que aún no sabía, sino hacer de e alguien que no existía.

De acuerdo con Duarte (2003), “No obstante que las transformaciones de la cultura contemporánea han puesto en cuestión el monopolio que ha ejercido la escuela sobre lo educativo, ella sigue siendo uno de los ambientes de aprendizaje más importantes en las sociedades actuales, de allí que sea necesario representar ambientes como el aula desde perspectivas diversas y complejas que no reduzcan el problema a una sola de sus dimensiones. Entre estas perspectivas se tratan los ambientes de aprendizaje desde lo lúdico, lo estético y el problema de las nuevas mediaciones tecnológicas, para señalar ejes sobre los cuales debe girar una reflexión más profunda sobre la educación contemporánea, si se quieren superar posturas instrumentalistas, transmisioncitas y disciplinarias en las aulas escolares” (párr. 1). Dada con esta investigación es importante que la Institución Educativa Las Américas debe tener espacio suficiente para realizar los tipos de proyectos escolares con mayor facilidad y de acuerdo a la nueva reforma curricular, ya que el aula es un espacio pequeño y con gran cantidad de estudiantes, sin embargo, debemos tener en cuenta que organizándonos entre los docentes se podría dar uso del patio para mayor eficacia al desarrollar estos proyectos y no solo realizar para Cultura Física.

## Referencia

- Barbosa, M. P. (22 de Octubre de 2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. Obtenido de El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales.: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lang=pt](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lang=pt)
- Duarte, J. (2003). *Ambientes de aprendizaje. una aproximacion conceptual*. Obtenido de Ambientes de aprendizaje. una aproximacion conceptual: [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci_arttext&tlng=pt)
- García, J. A. (12 de Marzo de 2010). *El compromiso y la participación comunitaria de los centro escolares*. Obtenido de El compromiso y la participación comunitaria de los centro escolares.: <http://www.redalyc.org/html/1350/135013577010/>
- León, A. (Diciembre de 2007). *Qué es la educación*. Obtenido de Qué es la educación: [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102007000400003](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000400003)
- Morales, Benitez y Agustin (Marzo de 2012). *Habilidades para la vida (cognitivas y sociales) en adolescentes de zona rural*. Obtenido de Revista electrónica de investigación educativa: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-04120130003000007&script=sci\\_abstract](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-04120130003000007&script=sci_abstract)
- Ministerio de Educación. (2013). *Proyecto Escolar Instructivo*. Obtenido de Proyecto Escolar Instructivo: <http://www.educacion.quito.gob.ec/index.php/direcciones-metropolitanas/gestion-educativa/plan-curricular-2016/file/Instructivo-proyectos-escolares%252Epdf>
- Romera, Eva M; Ortega, Rosario; Monks, Claire. (Junio de 2008). *Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social*. Obtenido de Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social: <https://search.proquest.com/openview/9a205a1da2e0bbbd18f8ee505dedbd13/1?q-origsite=gscholar&cbl=29514>