



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

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Licenciada en
Ciencias de la Educación.

Mención: Educación Básica.

TEMA:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS
ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA, “LA GRAN MURALLA” DEL
CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

AUTORA: Bustamante Cevallos Karina Patricia

TUTOR: Dr. Mg. Cesar Rodríguez Sotomayor

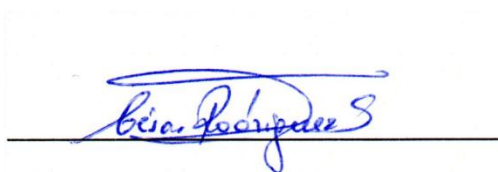
AMBATO - ECUADOR

2017

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Dr. Mg. César Rodríguez Sotomayor, con C.C. 0602196248 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA, “LA GRAN MURALLA” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA. Desarrollado por la estudiante **Karina Patricia Bustamante Cevallos**, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión de Estudio y Calificación designada por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.



Dr. Mg. César Rodríguez Sotomayor.
TUTOR

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

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA, “LA GRAN MURALLA” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA. Presentada por la Srta. Karina Patricia Bustamante Cevallos, ex estudiante de la Carrera de Educación Básica promoción: Marzo – Septiembre del 2017, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

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



.....
Dr. Mg. Raúl Yungán Yungán



.....
Dr. Mg. Medardo Mera Constante

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA, “LA GRAN MURALLA” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.** Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



Karina Patricia Bustamante Cevallos

C.C. 1804407748

AUTORA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme haber llegado hasta este momento que es mi formación profesional. A mis padres y familia, por ser el pilar más importante y estar presentes en mi vida, en los buenos y malos momentos, además de formarme como una mujer de valores tales como la honestidad, el respeto y la responsabilidad, me guían con su ejemplo de lucha y perseverancia, despertando en mí el deseo de no rendirme y alcanzar lo que me proponga. A mi esposo por el apoyo incondicional, por acompañarme en cumplir esta meta en mi vida.

Karina

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la fortaleza y sabiduría para seguir adelante a pesar de los obstáculos que se presentaron.

A mi familia que siempre me brindó su apoyo. A mi amiga por la buena relación mantenida durante este tiempo, por acompañarme en mis alegrías, tristezas y demostrarme que siempre podré contar con ella.

Un profundo agradecimiento a mis Profesores por la paciencia al revisar constantemente el trabajo de investigación. A la Universidad Técnica de Ambato especialmente a los docentes de la carrera de Educación Básica por su entrega para impartir sus conocimientos y valores en el trayecto de mi preparación universitaria.

Karina

ÍNDICE GENERAL

PRELIMINARES	PÁG.
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS.....	¡Error! Marcador no definido.
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1	2
EL PROBLEMA	2
1.1 Tema.....	2
1.2 Planteamiento del Problema	2
1.2.1 Contextualización	2
1.2.2 Árbol de problemas.....	4
1.2.3 Análisis crítico	5

1.2.4 Prognosis.....	5
1.2.5 Formulación del problema.....	6
1.2.6 Interrogantes	6
1.2.7 Delimitación del Objeto de investigación.....	7
1.3 Justificación.....	7
1.4 Objetivos	8
1.4.1 General	8
1.4.2 Específicos.....	8
CAPÍTULO 2.....	9
MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 Antecedentes investigativos	9
2.2 Fundamentación filosófica.....	11
2.3 Fundamentación legal	12
2.4 Categorías fundamentales	13
Constelación de ideas conceptuales de la variable independiente	14
Constelación de ideas conceptuales de la variable dependiente	15
2.6 Hipótesis.....	34
2.6.1 Señalamiento de variables.....	34
CAPÍTULO 3.....	35
METODOLOGÍA	35
3.1 Enfoque	35
3.2 Modalidad básica de investigación	35
3.2.1 Bibliográfica o documental.....	35
3.2.2 De campo	35
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	36
3.4 Población y muestra	37

3.5 Técnicas e instrumentos	37
3.6 Operacionalización de variables	38
3.7 Plan de recolección de información	40
3.7.1 Procesamiento de la información	40
3.7.2 Análisis e interpretación de resultados.....	41
CAPÍTULO 4	42
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	42
4.1 Análisis e interpretación de los resultados	42
4.2 Verificación de hipótesis.....	54
4.2.1 Planteamiento de Hipótesis.....	54
4.2.2 Estadístico de Prueba.....	54
4.2.3 Selección de significancia	55
4.2.4 Grados de Libertad	55
4.2.5 Preguntas seleccionadas para la verificación de la hipótesis	55
4.2.6 Cálculo estadístico	56
4.2.7 Toma de decisión	57
CAPÍTULO 5	58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
5.1 Conclusiones.....	58
5.2 Recomendaciones	60
Bibliografía	61
Anexos.....	65

ÍNDICE DE TABLAS

	PÁG.
Tabla N° 1. Variable Dependiente: Aprendizaje.....	39
Tabla N° 2. Recolección de información	40
Tabla N° 3. Le gusta jugar	42
Tabla N° 4. Juegos y estudio.....	43
Tabla N° 5. Le gusta la forma en que se explica clases	44
Tabla N° 6. Docente empieza clases con juegos.....	45
Tabla N° 7. Estudiantes motivados	46
Tabla N° 8. Participación en clase	47
Tabla N° 9. Considera que jugando se aprende más.....	48
Tabla N° 10. Juegos ayudan al aprendizaje	49
Tabla N° 11. Frecuencia de juegos en clase.....	50
Tabla N° 12. Juegos cuando se trabaja	51
Tabla N° 13. Aprende a través de juegos.....	52
Tabla N° 14. Tareas utilizando juegos	53
Tabla N° 15. Distribución estadística	56

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	PÁG.
Gráfico N° 1. Árbol de Problemas	4
Gráfico N° 2. Categorización	13
Gráfico N° 3. Constelación de ideas. Variable independiente	14
Gráfico N° 4. Constelación de ideas. Variable dependiente	15
Gráfico N° 5. Le gusta jugar	42
Gráfico N° 6. Juegos y estudio.....	43
Gráfico N° 7. Le gusta la forma en que se explica clases	44
Gráfico N° 8. Docente empieza clases con juegos.....	45
Gráfico N° 9. Estudiantes motivados	46
Gráfico N° 10. Participación en clase	47
Gráfico N° 11. Considera que jugando se aprende más.....	48
Gráfico N° 12. Juegos ayudan al aprendizaje	49
Gráfico N° 13. Frecuencia de juegos en clase	50
Gráfico N° 14. Juegos cuando se trabaja	51
Gráfico N° 15. Aprende a través de juegos.....	52
Gráfico N° 16. Tareas utilizando juegos	53
Gráfico N° 17. Determinación del estadígrafo T de student.....	57

RESUMEN EJECUTIVO

Tema: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA, “LA GRAN MURALLA” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA

Autora: Bustamante Cevallos Karina Patricia

Tutor: Dr. Mg. César Rodríguez

Resumen:

Las actividades lúdicas en la educación son primordiales, ya que se convierten en la actividad esencial para la adquisición del conocimiento, en el que se intenta dar solución a un grave problema que ha existido en la población escolar de Educación Básica: la falta de diversión del niño que le permita interactuar a menudo con los demás y la falta de compañerismo, y el trabajo en equipo. Resulto imprescindible realizar el presente trabajo de investigación elaborado con un enfoque cualitativo y cuantitativo, con una modalidad bibliográfica ya que se realizó la revisión de diferentes criterios de varios autores, con modalidad de campo por el contacto entre la investigadora y el objeto de estudio. Los datos fueron obtenidos utilizando la técnica de la encuesta con su respectivo instrumento de recolección de información, el cuestionario que se lo realizó a los estudiantes, estructurado de 12 preguntas de selección. Finalmente se tabularon, analizaron e interpretaron los datos obtenidos, respaldando así la falta de las actividades lúdicas en el aprendizaje. En función de los resultados obtenidos podemos afirmar que la mayoría de los estudiantes encuestados están motivados en clase o antes de empezar la clase, teniendo así más energía para poner atención al profesor en clase, entonces diríamos que les gusta aprender jugando, esta nueva estrategia ayuda para que los estudiantes pongan atención en clase, estén motivados y ya no se sientan aburridos. Llegando a la conclusión que las actividades lúdicas es una estrategia diferente que motiva a los estudiantes a estudiar y obtener un aprendizaje significativo; entonces diríamos que, se aprenden mejor jugando.

Descriptor: LÚDICA, CAPACIDADES, PARTICIPACIÓN, MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE, EDUCACIÓN.

EXECUTIVE SUMMARY

Topic: LUDDING ACTIVITIES IN THE LEARNING OF THE FOURTH GRADES OF BASIC GENERAL EDUCATION, OF THE EDUCATIONAL UNIT, "THE GREAT WALL" OF CANTÓN AMBATO, PROVINCE OF TUNGURAHUA.

Author: Bustamante Cevallos Karina Patricia

Tutor: Dr. Mg. César Rodríguez

SUMMARY

Playful activities in education are essential, since they become the essential activity for the acquisition of knowledge, in which attempts are made to solve a serious problem that has existed in the school population at primary level: the lack of fun of the Child that allows him to interact often with others and lack of fellowship, and teamwork. It is essential to carry out the present research work developed with a qualitative and quantitative approach, with a bibliographic modality as the review of different criteria of several authors was carried out, with field modality by the contact between the researcher and the object of study. The data were obtained using the survey technique with its respective information collection instrument, the questionnaire that was done to the students, structured with 12 selection questions. Finally, the data obtained were tabulated, analyzed and interpreted, thus supporting the lack of play activities in learning. Depending on the results we can say that most students surveyed like to be motivated in class or before starting the class thus having more energy to pay attention to the teacher in class, then we would say that they like to learn by playing, this new strategy helps students pay attention in class, are motivated and no longer feel bored. Coming to the conclusion that recreational activities is a different strategy that motivates students to study and obtain meaningful learning, then we would say that they learn better by playing.

Descriptors: PLAYFULNESS, ABILITIES, PARTICIPATION, MOTIVATION, LEARNING, EDUCATION.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene gran relevancia ya que la educación es de calidad por ello algunos docentes no realizan actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes sabiendo que de este modo ayudará a desarrollar el trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Motivo por ello surge, la necesidad de la problemática y plantear posibles soluciones para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Planteando el tema así “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA, “LA GRAN MURALLA” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

El trabajo de investigación se estructura de la siguiente manera:

Capítulo 1, Se plantea: el tema, planteamiento del problema, contextualización a nivel, macro, meso y micro, árbol de problemas, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, interrogantes, delimitación del objeto de investigación, delimitación espacial, delimitación temporal, justificación, objetivos, objetivo general y específicos.

Capítulo 2, consta de: marco teórico, que comprende: antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación legal, categorías fundamentales, hipótesis y señalamiento de variables.

Capítulo 3, contiene: la metodología, modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de investigación, población y muestra, operacionalización de variables, plan de recolección de información, plan de procesamiento de la información.

Capítulo 4, refleja: análisis e interpretación de resultados, análisis de los resultados, interpretación de datos, verificación de hipótesis.

Capítulo 5, contiene: las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1 Tema

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA, “LA GRAN MURALLA” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

En **Ecuador** el proceso educativo ha ido transformándose y mecanizándose, olvidando que el estudiante desde que nace juega para estimular su creatividad y conocer el mundo que lo rodea, esta función aparece en forma espontánea y ocupa en el niño/a un lugar privilegiado. El juego es una función esencial en la vida de los niños porque es una actividad que lo ayuda a su desarrollo en los siguientes aspectos: Motriz, físico, emocional, social, mental y creativo del niño contribuyendo a su formación integral.

La educación es un derecho primordial de la niñez por esto todo maestro debe lograr que sus educandos aprendan nuevos conceptos cada día, pero es importante también cultivar en el niño la actividad para estimular el aprendizaje que es un proceso destinado a lograr cambios de conductas positivas y duraderos en los estudiantes. (Solórzano Calle, Bohórquez, & Solanda, 2010).

Además, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) (2012) en sus investigaciones ha determinado que el 55% de las niñas o niños entre 5-12 años evaluados en el 2008; tiene dificultad de resolver

problemas; deficiencia en la lectura, comprensión entre otros; en los cuales limita la situación de aprendizaje y desempeño escolar eficiente.

En **Tungurahua**, algunos docentes utilizan el juego didáctico como motivación para empezar la clase, aunque la mayoría por lo general desconoce sus múltiples ventajas, es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. (Chacón, 2008).

En la **Unidad Educativa “La Gran Muralla”** la mayoría de los docentes se limitan a la hora de impartir las clases dejando a un lado las actividades lúdicas y aplicando métodos tradicionales en el cual los estudiantes se vuelven memorísticos y aprenden en forma mecánica, cuando el profesor no utiliza material didáctico suficiente en clase los estudiante no se sienten motivados, no aplican juegos didácticos, ni dinámicas lo cual que repercuten en el desempeño escolar del estudiante que se siente cansado y no cumple las actividades escolares, llega frecuentemente atrasados generalmente por quedarse en juegos fuera de la escuela. Escaso material didáctico

1.2.2 Árbol de problemas

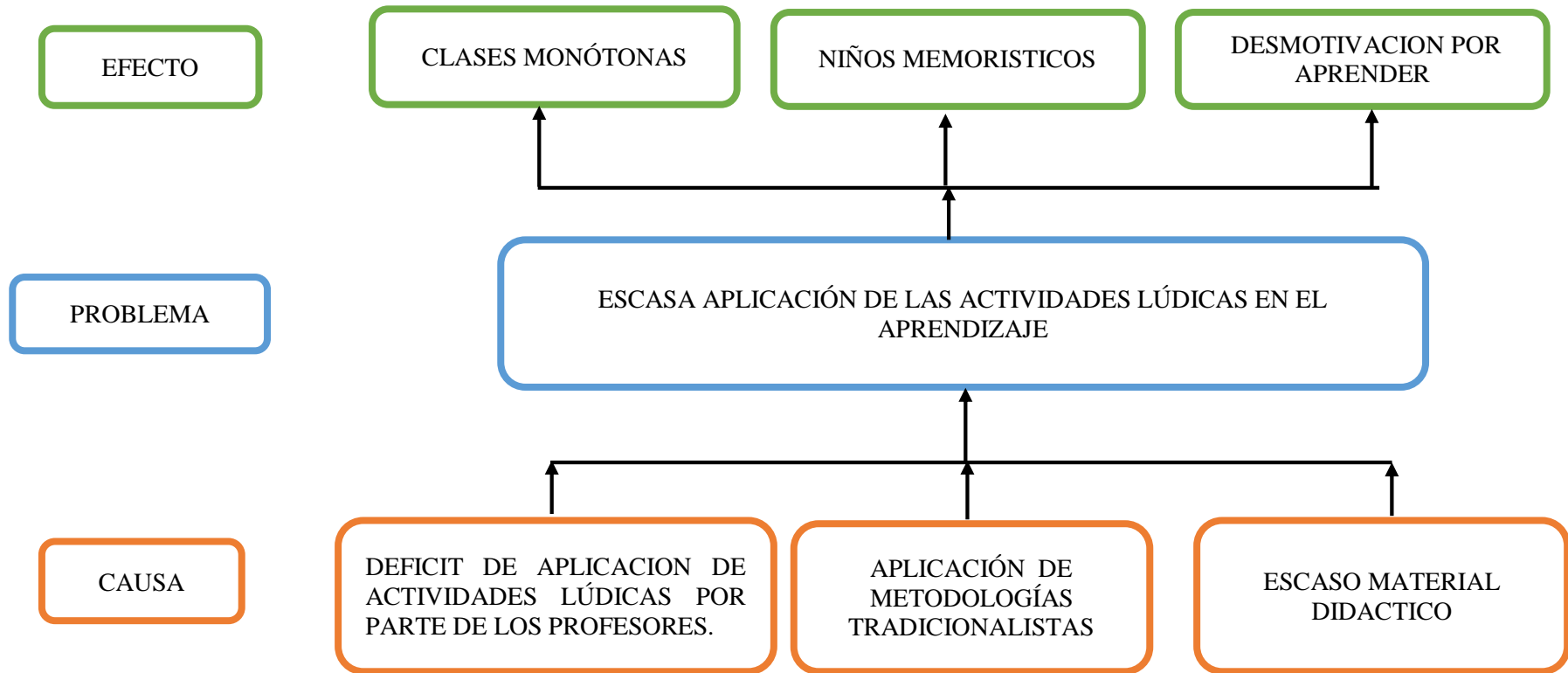


Gráfico N° 1. Árbol de Problemas
Elaborado por: Karina Bustamante

1.2.3 Análisis crítico

La escasa aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “La Gran Muralla”, tiene diferentes causas como puede ser, limitada utilización de las actividades lúdicas por parte de los profesores, las clases se vuelven monótonas haciendo que los estudiantes se aburran, se duerman o no pongan atención en clase, la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, realizando actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Los profesores se limitan al utilizar las actividades lúdicas, para no convertir en un patio de juegos el aula o por mantener la disciplina pero no se dan cuenta que si las aplican, la atención y el aprendizaje puede mejorar.

Se sigue con metodologías tradicionalistas de que las clases deben ser únicamente en el aula , sentados hora tras hora y que el juego solo produce indisciplina sin aplicar dinámicas, mucho menos salir al patio a ejecutar juegos didácticos, ello, trae como consecuencia niños desmotivados y cansados, sin interés en el aprendizaje, con clases monótonas que no le interesan limitando así el desarrollo de las destrezas que a la larga incide negativamente en su aprendizaje y en todo su desempeño académico, con falta de interés a las actividades pedagógicas, participando muy poco en clases, incumpliendo tareas, quizá por no comprender.

Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos didácticos que escojamos, pues lo importante es dar la clase pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, generando desmotivación y falta de atención en los estudiantes y esto repercute en el aprendizaje.

1.2.4 Prognosis

Al no solucionarse el problema, los alumnos en el futuro seguirán desmotivados, desinteresados, con el mismo comportamiento, no lograremos formar seres pensantes críticos, creativos se formarán con vacíos, lo que conlleva a una poca comprensión de los aprendizajes.

Consigo se apliquen las actividades lúdicas y el desempeño académico de los niños, es necesario que las maestras traten de vencer resistencia al cambio, tienen que estar en continua capacitación para así brindar sus clases dinámicas y recreativas, que son parte esencial de la vida escolar del profesor y la del niño.

1.2.5 Formulación del problema

¿De qué manera incide las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua?

1.2.6 Interrogantes

- ¿De qué manera se identifica la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla”?
- ¿Cuáles son las diferentes estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Existe alternativas de solución para mejorar el aprendizaje de los estudiantes con la utilización de las actividades lúdicas?

1.2.7 Delimitación del Objeto de investigación

1.2.7.1 Delimitación del contenido

- **Campo:** Didáctico
- **Área:** Educativo
- **Aspecto:** Actividades Lúdicas - Aprendizaje

1.2.7.2 Delimitación Espacial

La investigación se desarrolló en la:

- **Provincia:** Tungurahua
- **Cantón:** Ambato
- **Institución:** Unidad Educativa “La Gran Muralla”
- **Año de Educación General Básica:** Cuarto grado

1.2.7.3 Delimitación Temporal

La investigación se realizó en el periodo lectivo 2016-2017

1.3 Justificación

En la Unidad Educativa donde se realizó la investigación pudimos notar que existe muy poco conocimiento y empleo de las actividades lúdicas, por ello nació el **interés** de conocer las diversas técnicas de enseñanza utilizando las actividades lúdicas.

Es de gran **importancia** ya que contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, facilita el desarrollo afectivo, potencia la actividad cognitiva y es fundamental para la socialización de los niños y niñas. El juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

Es **novedoso** ya que se adoptado la frase “aprender jugando” donde los estudiantes aprenden mientras se divierten, es una estrategia que permite adquirir competencias de una manera divertida y atractiva para los alumnos.

Es **factible** porque se cuenta con suficiente información, ya que se puede acceder a diferentes fuentes como libros, revistas, periódicos, bibliografía electrónica, etc., además se cuenta con el permiso de la Directora de la Institución quien permitió que se averigüe.

El juego posee un objetivo educativo, se estructura como un juego regulado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica De La Unidad Educativa “La Gran Muralla”.

1.4.2 Específicos

- Identificar la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla.
- Revisar las diferentes estrategias lúdicas para el mejorar el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado.
- Difundir las diferentes estrategias a través de un artículo científico.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes investigativos

Burgos (2013) en su investigación de pregrado con el tema: “Los ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del nivel de educación inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles” Ubicado en La Cooperativa Las Playas Sector Uno, Parroquia Abrahán Calazacón del Cantón Santo Domingo de los Tsáchilas” concluye que:

- 1.- Los ambientes lúdicos son importante para el desarrollo de los niños y niñas en las diferentes áreas y etapas, mejorando notablemente en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del nivel uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Ángeles”
- 2.- En el proceso de enseñanza y aprendizaje el papel del padre de familia, educadores y comunidad resultan esencial, como portadores y mediadores del conocimiento los cuales deben tener la noción necesaria sobre la importancia de las actividades lúdicas educativas que realicen, puestos que los niños aprenden de los adultos y de otros niños las cosas más sencillas hasta las más complejas como la manera de resolver problemas, sus formas de pensar y actuar.
- 3.- El niño al participar en juegos lúdicos pedagógicos da origen a la actividad intrínseca gracias a la cual vive experiencias de relación consigo mismo, con su entorno social y con el medio natural.

Según la investigación que aplica ambientes lúdicos en las horas clases, establece la relación entre estas actividades y la mejoría en el aprendizaje de los estudiantes; pero también menciona la necesidad de un vínculo entre todos los actores sociales que se involucran en la enseñanza de los niños; participando de una experiencia en el que el niño o niña establece una relación consigo mismo, con el entorno social que lo rodea y con el medio natural, por ello la importancia de la investigación.

Para la investigación la información fue tomada de artículos científicos como la investigación presentada por Ballesteros (2014) quien expuso el tema: “Uso de actividades Lúdicas en las enseñanza del Inglés” quien concluye:

Los niños necesitan ser enseñados abiertamente en el lenguaje. El campo de la adquisición de un segundo lenguaje es relativamente nuevo. Data desde el cambio de comportamiento en el aprendizaje del lenguaje en los 60. A pesar de toda la información e investigaciones existentes, aún siguen habiendo dudas sobre la pedagogía en este tema. Lo que concluimos es que los niños tienen mayor facilidad

para aprenden un lenguaje que cualquier adulto, son más flexibles. Deberíamos aprovechar esta situación y aplicar los métodos por los cuales se ha demostrado que se obtienen resultados positivos en la enseñanza de una lengua extranjera. La premisa fundamental de éstos es que cualquier idioma se aprende usándolo, éste es el gran avance del sistema de enseñanza bilingüe actual frente al antiguo. El ser consciente del lenguaje nos va a permitir interiorizar las estructuras y trasladar las aptitudes aprendidas al ámbito comunicativo logrando que el alumno sea capaz de vivir en sociedad y desarrolle una actitud crítica que le permita enjuiciar y resolver situaciones reales.

La Educación Primaria, por tanto, debería estar enfocada a conseguir resultados relacionados con la comunicación. Dotando así a la enseñanza del inglés con finalidades comunicativas, para que la resolución los problemas sea más eficaz y para que los alumnos consigan desarrollar sus habilidades expresivas y puedan relacionarse con las personas y se formen a sí mismos. Esto ayuda a que se tenga capacidad para vivir en armonía y en sociedad. Uno de los objetivos que tendría que ser fundamental en toda educación y que hace posible que el ser humano alcance su plenitud y felicidad, según Aristóteles.

El autor menciona, que los niños aprenden mucho más rápido que los adultos, pero es necesario estimular su aprendizaje a través de distintas actividades que estimulen y aceleren el aprendizaje, en este caso se estudia el idioma ingles pero puede aplicarse en distintas materias a fin de que los estudiantes experimenten una mejor captación de la clase dictada por el docente.

La idea de aplicar las actividades lúdicas es que los estudiantes desarrollen habilidades que les permita desenvolverse de mejor manera, a más de aprender o asimilar lo que le estén enseñando en el aula de clases; el aprendizaje por parte de los estudiantes si está bien enfocado puede ayudar a crear conocimiento propio, por lo que el docente es el que está llamado a diseñar la materia como un conjunto de actividades lúdicas o talleres que les permitan expandir la creatividad de sus estudiantes y así generen conocimiento.

En las investigaciones desarrollado por Araujo, Gómez, Fonseca, & Molano (2013) cuyo tema establece: “Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria” en donde de acuerdo al artículo científico llego a la conclusión:

Se creó un ambiente resiliente propicio para la creatividad, dado que, las relaciones interpersonales buscaron integrar a los niños al hacer del trabajo educativo, una actividad grupal integrando componentes con características humanistas donde cada uno de los actores pudiese ver al otro con reconocimiento y respeto; además, de destacarse el cooperativismo, el compañerismo, el apoyo mutuo, la participación activa, la creatividad, la espontaneidad, la alegría, la confianza en el otro, la

aceptación del error, la iniciativa y la integración de los niños, así como la integralidad de conceptos, emanada de las discusiones en grupo. También es importante, resaltar algunos valores como la decencia, la puntualidad, el servicio, la voluntad, la amistad el respeto, la sinceridad y la empatía, valores que a través del desarrollo de las actividades se desarrollaron. Sin embargo, faltó fortalecer otros que son igual importancia como la tolerancia, la autoestima y la amistad.

La estrategia pedagógica y didáctica fundamentada en las actividades lúdicas y de laboratorio, mediadas por el trabajo en grupo, permitieron crear un ambiente libre y espontáneo, propicio para que los niños generaran ideas, resolvieran sus propios cuestionamientos, lograran dar soluciones a problemas sencillos con un pensamiento lógico, pero a la vez divergente, dadas las diferentes formas de abordar las situaciones de su cotidianidad.

Desde el carácter científico también se pudo identificar en algunos estudiantes la integración de procesos como pensamiento autónomo, propuestas de desarrollo, investigación, gusto por los procesos científicos, identificación de variables, consolidación de resultados y observaciones, diseño de propuestas metodológicas, aplicación de los conceptos a la cotidianidad.

Este artículo menciona que al crear un ambiente propicio para el aprendizaje se estimula la creatividad, el trabajo en equipo integrando componentes con características humanísticas, destacándose el compañerismo, el apoyo mutuo, la confianza, así como las discusiones que permiten compartir experiencias que enriquecen su aprendizaje.

2.2 Fundamentación filosófica

La investigación se basó en el constructivismo Barriga (2004) indica que:

El constructivismo es una confluencia de diversos enfoques psicológicos que enfatizan la existencia y prevalencia en los sujetos cognoscentes de procesos activos en la construcción del conocimiento, los cuales permiten explicar la génesis del comportamiento y el aprendizaje. Se afirma que el conocimiento no se recibe pasivamente ni es copia fiel del medio

Es importante tomar como base el constructivismo ya que los diferentes enfoques psicológicos ayudan a una excelente relación que existe entre el comportamiento y el aprendizaje de los estudiantes de cuarto de grado, además que permite que las actividades lúdicas favorezcan el desarrollo del aprendizaje pues se relacionan con la construcción de conocimiento basándose en dichas actividades que son de vital importancia para despertar en los niños un mejor comportamiento dentro del aula de clases.

2.3 Fundamentación legal

Para cualquier investigación siempre debe sustentarse en leyes, normas legales, reglamentos, convenios, decretos acuerdos internacionales etc. Para la investigación, se basó en la normativa detallada a continuación:

Según la Constitución del Ecuador Título VII RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR
Sección Primera de la Educación

Art. 343. El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el 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. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Es importante conocer los derechos y también aplicar cada uno de los beneficios que se puede obtener gracias a ellos como el desarrollo de capacidades y potencialidades de los estudiantes del cuarto grado con la ayuda de métodos para que se incremente el aprendizaje.

Según el artículo 342 de la Ley General de Educación en la que dice:

Art. 24.- La Educación inicial está orientada a desarrollar en los niños y niñas la estimulación temprana habilidades y destrezas para sentar las bases del proceso de maduración fisiológica, motriz, psicológica, afectiva, intelectual y social, considerando su entorno cultura y en coordinación con la familia, con el objeto de lograr una adecuada articulación con la Educación Básica.

Cabe recalcar que la educación inicial es la base primordial para desarrollar la estimulación temprana de tal manera que ayude a reforzar el sistema motriz de los niños y a futuro lograr un excelente rendimiento.

2.4 Categorías fundamentales

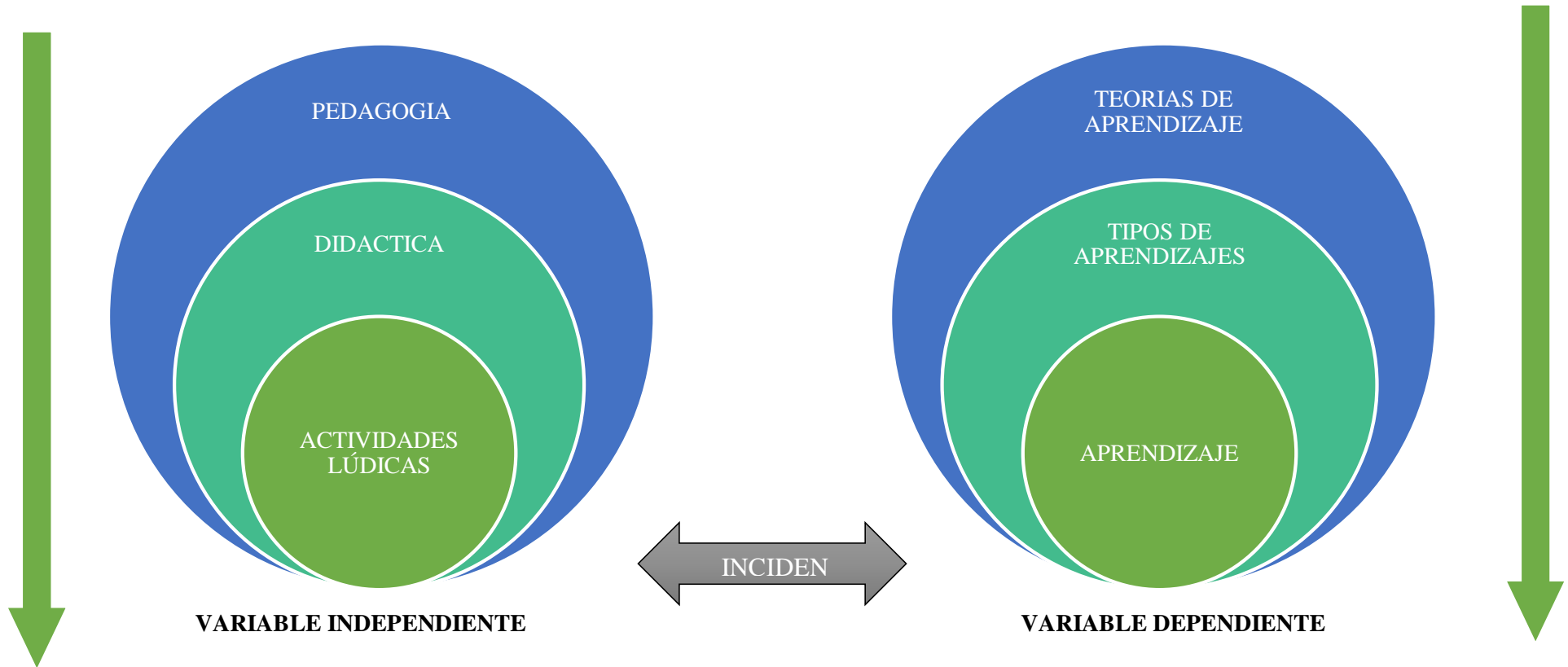


Gráfico N° 2. Categorización

Elaborado por: Bustamante Karina

Constelación de ideas conceptuales de la variable independiente: Actividades lúdicas

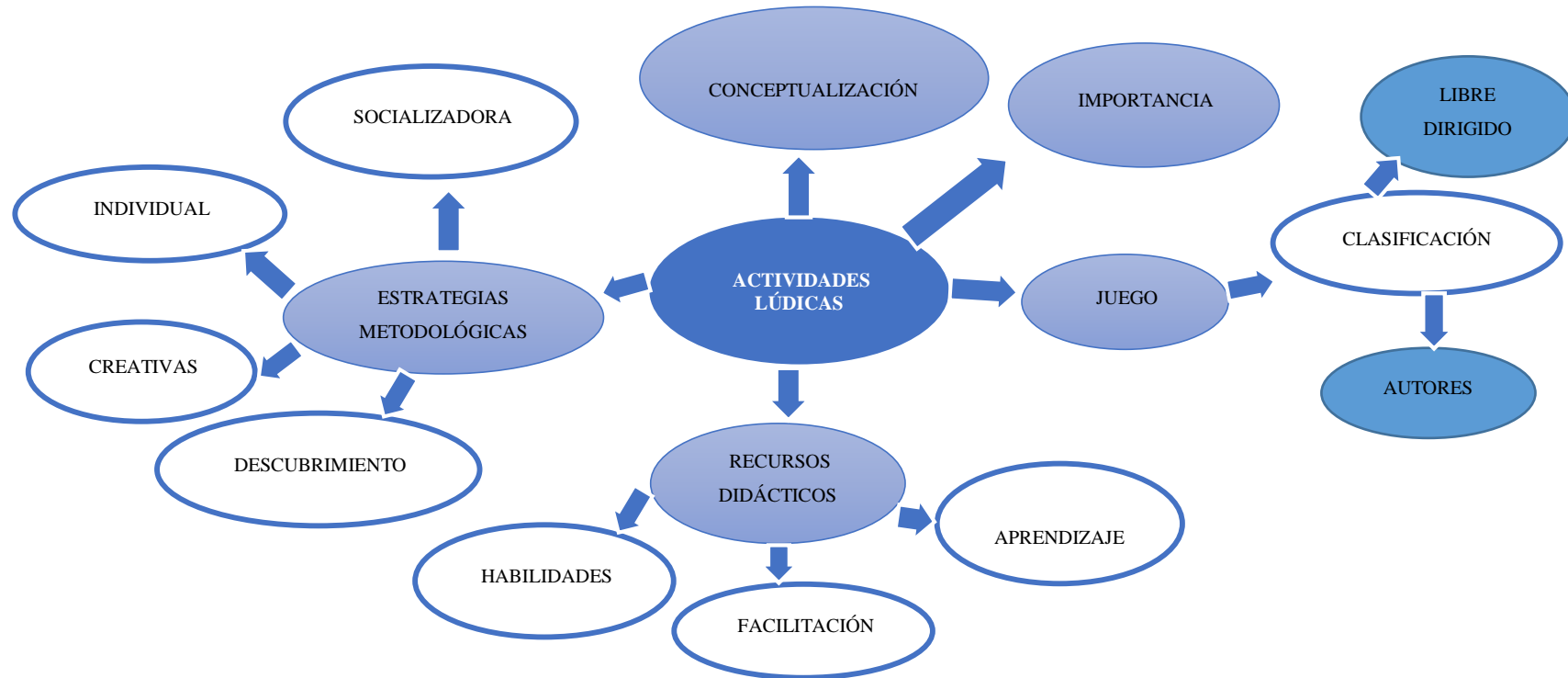


Gráfico N° 3. Subcategorización. Variable independiente

Elaborado por: Bustamante Karina

Constelación de ideas conceptuales de la variable dependiente: Aprendizaje

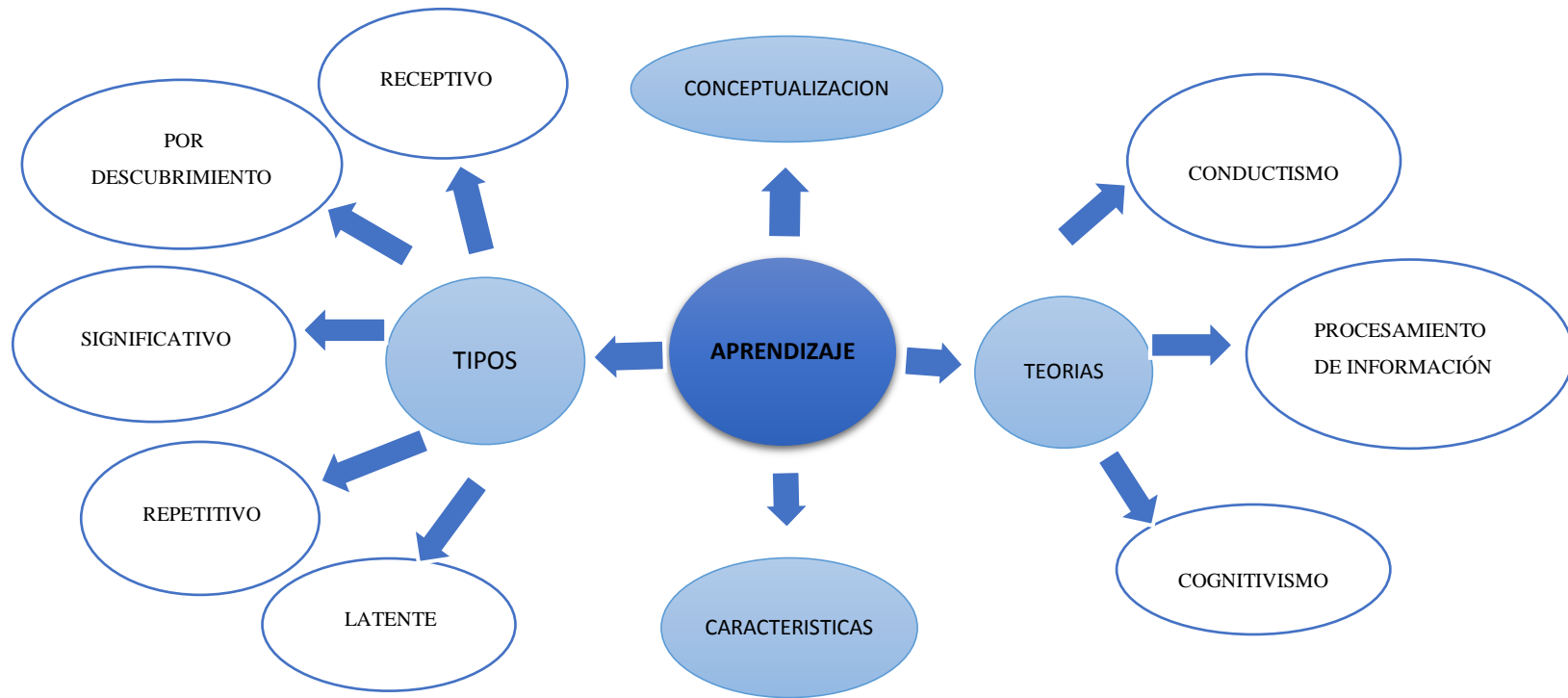


Gráfico N° 4. subcategorización. Variable dependiente

Elaborado por: Bustamante Karina

2.4.1 Fundamentación teórica de la variable independiente

Pedagogía

De acuerdo con lo que menciona acerca de la pedagogía

El término “pedagogía” se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos. (Hevia, 2010, pág. 37)

Gadamer, (2009) indica que:

“Con la idea de ciencia concebida como los diversos discursos estructurados por una rigurosa estructura racional, la definición de Pedagogía propuesta pretende trascender el sentido positivista-moderno de ciencia, centrado en el método.”

Además, no todos comparten el mismo criterio para definir a la pedagogía

La pedagogía puede ser definida como el conjunto de normas, principios y leyes que regulan el hecho educativo; como el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación y como la disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo. (Lemus, 2012, pág. 5)

La pedagogía es la acción educativa que se basa en normas, y recopila información que permite analizarlos sintetizadamente, en forma secuencial según sucedieron los hechos históricos, que permite al estudiante desarrollar conocimiento y juicios de valor que permiten crecer en conocimiento y plantear soluciones a los diferentes problemas que se presentan a diario.

Otro grupo de autores:

Considera que la pedagogía tiene claramente rango de ciencia, principalmente a partir de la emergencia del enfoque crítico, por el cual se constituye en una ciencia en la que importa la subjetividad del ser humano, en la que se toma en cuenta el contexto cultural y las formas de interacción de las personas en él y que reconoce que el concepto de verdad tiene relación con la visión de mundo de cada persona. (Meza, 2002)

Bedoya (2002) indica:

“También considera a la pedagogía como ciencia social donde se entrecruzan el acontecer histórico y el social.”

Didáctica

La Didáctica es la disciplina o tratado riguroso de estudio y fundamentación de la actividad de enseñanza en cuanto propicia el aprendizaje formativo de los estudiantes en los más diversos contextos.

La Didáctica amplía el saber pedagógico y psicopedagógico aportando los modelos socio-comunicativos y las teorías más explicativas y comprensivas de las acciones docentes-discentes, ofreciendo la interpretación y el compromiso más coherente para la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje.

(Chacón, 2008)

“Es necesario un estudio riguroso del conjunto de procesos e interacciones y la comprensión del intercambio favorable y formativo entre docente-discente al llevarse a cabo la acción de enseñanza-aprendizaje.”

Recursos didácticos

De acuerdo con la siguiente investigación:

Los Recursos didácticos son mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza - aprendizaje, que cualifican su dinámica desde las dimensiones formativa, individual, preventiva, correctiva y compensatoria, que expresan interacciones comunicativas concretas para el diseño y diversificación de la actuación del docente y su orientación operativa hacia la atención a la diversidad de alumnos que aprenden, que potencian la adecuación de la respuesta educativa a la situación de aprendizaje, con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas. (Cardenas, 2010, pág. 29)

Para lo cual es importante conocer otros puntos de vista:

Son un conjunto de elementos que facilitan la realización del proceso enseñanza-aprendizaje. Estos contribuyen a que los estudiantes logren el dominio de un contenido determinado. Y por lo tanto, el acceso a la información, la adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, como también a la formación de actitudes y valores. (Guerra, 2012, pág. 37)

Los recursos didácticos son necesarios para el desarrollo del conocimiento y aprendizaje de los estudiantes, que expresan iteración comunicativa, contribuyendo para que el estudiante logre el dominio de temas específicos dispuestos en las mallas curriculares; además que tienen acceso a información, adquisición de destrezas, habilidades y otros relacionados a la formación efectiva del estudiante.

Actividades Lúdicas

Es importante conocer más acerca de las actividades según menciona Santos indica que:

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. (Santos, 2013, pág. 56)

Por lo cual el autor hace la relación del concepto lúdico con el juego cuya actividad es la de favorecer al ser humano para que aprenda sin tensiones de una manera muy diferente; tal cual también se lo cita a continuación:

Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. (Escarate, 2000, pág. 13)

Según se explica es muy importante para que los estudiantes aprendan de mejor manera, apropiándose así los estudiantes del tema, asegurando el aprendizaje a través de estas estrategias lúdicas que permiten que el estudiante no se estrese o se pierda en citas textuales y viva el aprendizaje.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. (Delvan, 2011, pág. 17)

Finalmente, Delvan plantea que las actividades lúdicas ayudan a la comunicación del ser humano, llevando a la generación de emociones, al gusto y agrado del ser humano para realizar este tipo de actividades que ayudan al cerebro a aprender de una manera única y emocionante.

Importancia de las actividades lúdicas

Los juegos o actividades lúdicas pueden concebirse como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes, por lo tanto ésta se convierte en la actividad esencial para la adquisición de conocimientos.

Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia. (García, 2009)

La actividad lúdica permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad. De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego

Juegos

Se debe conocer varias definiciones, por ejemplo:

Es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. (Ledesma, 2010, pág. 23)

El juego ayuda a la liberación de tensiones, al mejoramiento de destrezas y como apoyo del aprendizaje, en este sentido el ser humano realiza esta actividad inmersa en grupos donde no hay indivisiones y pueden ser ellos mismos.

Conocer cuáles son los beneficios de aplicar los juegos lúdicos se puede emitir un breve concepto según Salas, (2013)

“El juego lúdico nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo a los autores que han hecho aportes al concepto, y su influencia y relación en el ser humano”.

Para lo cual es importante conocer lo que manifiesta

“Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno” (Torres, 2013, pág. 38)

Según los autores el juego permite que los estudiantes desarrollen destrezas y aprendan más rápido, influyendo en las relaciones interpersonales, la comunicación

y generando así un placer por formar parte del grupo y aprender a través de este tipo de actividades.

Clasificación del juego

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

- **Juego configurativo.** En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.
- **Juego de entrega.** Los juegos no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.
- **El juego de representación de personajes.** Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje): así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

- **El juego reglado.** Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acata fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. (Russel, 2010)

Por otra parte Piaget, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativos y jerarquizados.

- **Los juegos de ejercicio.** Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

- **Los juegos simbólicos.** Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

- **Los juegos de construcción o montaje.** No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

- **Los juegos de reglas.** Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). (Piaget, 2010)

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad.

Juegos libres.- En el juego libre es el niño el que decide cómo, qué y con quién quiere jugar, establece sus propias reglas, elige los materiales y decide el final del juego sin la intervención de un adulto. Entendiendo de este modo el juego, es fácil

asumir que jugar implica probar límites, arriesgarse, ir un paso más de lo permitido y ser capaces de romper las reglas.

Juegos dirigidos.- Es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos.

La participación del educador, será en todo momento, la de animador, permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes.

Posibilidades en juegos dirigidos

Existen dos posibilidades en juegos dirigidos:

1. Juegos de interior
2. Juegos de exterior

Juegos de interior.-Los juegos de interior son apropiados para el desarrollo de los sentidos: atención, observación, memoria, expresión, inteligencia, habilidad.

Juegos de exterior.-Los juegos de exterior, desarrollan sobre todo la fuerza, la agilidad y la destreza. (Araujo, Gómez, Fonseca, & Molano, 2013)

Aprendizaje

Es importante saber que el aprendizaje según Tamayo (2012) :

“Es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación”.

De acuerdo con Hebb (2000):

“Es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación”.

El aprendizaje según la mayoría de los autores es todo un proceso por el cual los estudiantes adquieren habilidades y destrezas, así como conocimientos, conductas y valores como parte de su formación o estudio y que les permitirá defenderse en la vida cotidiana pues aprenden por la instrucción, la experiencia, el raciocinio y la observación de como suceden las cosas.

Habilidades

Es importante tener como base una definición de acuerdo con Valdez, (2010) dice que: “La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.”

Para lo cual es fundamental complementar con información adicional como:

La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio. Casi todos los seres humanos, incluso aquellos que observan algún problema motriz o discapacidad intelectual, entre otros, se distinguen por algún tipo de aptitud. (Corcino, 2010, pág. 23)

Las habilidades son consideradas como una aptitud innata, como las destrezas que tiene una persona para desarrollar diferentes actividades que les permiten tener éxito. Además de ello, las habilidades se las puede adquirir con la práctica constante o el estudio específico, por ello la importancia de que los seres humanos aprendan a través de la repetición de las cosas y de actividades que les permita generar dichas habilidades.

Facilitación

Es importante saber que menciona acerca de la facilitación

Es el conjunto de habilidades, técnicas y herramientas para crear las condiciones que permitan un desarrollo satisfactorio de los procesos grupales y personales; tanto en la consecución de sus objetivos y realización de su visión, como en la creación de un clima relacional donde reine la confianza. (Valle, 2010, pág. 34).

Sin embargo, la recopilación de opiniones por otros autores es fundamental

La Facilitación es el conjunto de habilidades, técnicas y herramientas para crear las condiciones que permitan un desarrollo satisfactorio de los procesos grupales y personales; tanto en la consecución de sus objetivos y realización de su visión, como en la creación de un clima relacional donde reine la confianza y una comunicación fluida, empática y honesta. (Instituto de Facilitacion , 2011).

Estrategias Metodológicas

Es fundamental conocer de donde provienen las estrategias metodológicas

Desde el punto de vista etimológico, la palabra método indica el "camino para llegar a un fin". Obrar con método es obrar de manera ordenada y calculada para alcanzar unos objetivos previsto, o lo que es igual, dirigir nuestra actividad hacia un fin previsto siguiendo un orden y disposición determinados. (Gonzales, 2012, pág. 12)

Para lo cual es elemental la opinión de otro autor

“Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andrológico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien.” (Brandt, 2010, pág. 17)

Las estrategias metodológicas son las formas o caminos que permiten llegar a cumplir con un objetivo o un fin, en este sentido las metodologías se convierten en formas de aprendizaje y enseñanza con el cual los estudiantes pueden llegar a aprender y desarrollar destrezas y habilidades que es su fin.

Didáctica

Cabe recalcar que según la investigación se define a la didáctica:

Didaxis tendría un sentido más activo, y Didáctica sería el nominativo y acusativo plural, neutro, del adjetivo didaktikos, que significa apto para la docencia. En latín ha dado lugar a los verbos docere y discere, enseñar y aprender respectivamente, al campo semántico de los cuales pertenecen palabras como docencia, doctor, doctrina, discente, disciplina, discípulo. (Gómez, 2015, pág. 27)

Para lo cual de acuerdo con Fernández, (2012) indica que:

“Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza”.

Es importante conocer acerca de la didáctica según Escudero, (2012) manifiesta que:

“Ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral”.

La didáctica se relaciona directamente a una forma en la que se desarrolla el aprendizaje, siendo una norma que se apoya en los métodos de enseñanza, siendo importante para la formación integral de los individuos. También se considera una forma de aprendizaje en la cual se puede confiar la enseñanza de una manera más lucida y que llenará las expectativas de los estudiantes.

2.4.2 Fundamentación teórica de la variable dependiente

Teorías de Aprendizajes

Definición

Para lo cual es importante conocer acerca de:

Las teorías del aprendizaje pretenden describir aquellos procesos mediante los cuales tanto los seres humanos, como los animales aprenden. Numerosos psicólogos y pedagogos han aportado amplias teorías en la materia. Las diversas teorías ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. (Pozo, 2010, pág. 215)

Es fundamental indagar varias definiciones de tal manera que se pueda entender de mejor manera

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir, y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos. (Saldaña, 2013, pág. 13)

De acuerdo a Carrión & Lozada, (2010) indica que las teorías del aprendizaje:

“Diversas teorías del aprendizaje ayudan a los psicólogos a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, en ese sentido, han desarrollado teorías capaces de predecir la posibilidad que tiene una persona de emitir una respuesta correcta”.

Al referirse a teorías de aprendizaje son todos aquellos temas relacionados al mejoramiento del aprendizaje y que grandes autores ha entregado sus vidas a entender este concepto y de cómo mejorarlo; esto ayuda a entender el comportamiento humano, el cómo aprende, de que maneras o formas aprenden, y así puedan emitir una respuesta como solución a este problema, que facilite sobre todo en el área educativa, que es donde más veces se emplea esta terminología.

Características

Es fundamental conocer las características principales del aprendizaje:

El aprendizaje se caracteriza por:
Ser un proceso de naturaleza compleja
Ser la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad
Ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro
Contribuir a la solución de situaciones concretas
Ser un producto, ya que comprueba de forma concreta el proceso de aprender
Ser producto o fruto de la interacción social
Significativo, porque lo que se va a aprender adquiere para el aprendiz un significado y sentido personal

Formativo, ya que el estudiante a través del aprendizaje se apropia de los valores principales acumulados por la sociedad (Paez, 2010, pág. 27)

Activo, debido a que el estudiante tiene una búsqueda activa de conocimiento; y a que posee una posición activa y protagónica en las diferentes etapas de su aprendizaje.

Teoría Conductismo

Para lo cual es importante conocer cómo define Watson, (2012) que indica lo siguiente:

“El condicionamiento es parte del proceso de aprendizaje, porque no sólo tenemos que aprender a responder a nuevas situaciones sino que debemos aprender también nuevas respuestas. Se adquiere una conducta nueva y compleja mediante la combinación serial de reflejos simples.”

Para lo cual se debe conocer que existen otras definiciones acerca de la teoría conductismo Skinner, (2012)

El conductismo es una de las teorías del aprendizaje que se ha mantenido durante más años y de mayor tradición. Aunque no encaja totalmente en los nuevos paradigmas educativos por concebir el aprendizaje como algo mecánico, deshumano y reduccionista, la realidad es que muchos programas actuales se basan en las propuestas conductistas como la descomposición de la información en unidades, el diseño de actividades que requieren una respuesta y la planificación del refuerzo.

Es importante que se puede definir según Pavlov, (2012) manifiesta lo siguiente: “Se produce el aprendizaje cuando se forma una asociación entre un estímulo que previamente era neutral y un estímulo que ocurre de forma natural.”

El conductismo según la mayoría de autores se basa en la acción conductual de los individuos y guían las investigaciones o acciones encaminadas a la enseñanza específica. Por ejemplo en estos temas se tratan los valores, la conducta, la cultura y más temas que tienen que ver o se relacionan al actuar de una persona, de un estudiante, a partir de este conocimiento se pueden trabajar para mejorar el aprendizaje de estos individuos.

Teoría Humanista

Según Maslow:

Es así como a medida que el hombre va satisfaciendo sus necesidades surgen otras que cambian o modifican el comportamiento del mismo; considerando que solo cuando una necesidad está “razonablemente” satisfecha, se disparará una nueva necesidad, la cual trata de una jerarquía de necesidades y factores que motivan a las personas; esta jerarquía identifica cinco categorías de necesidades y considera un orden jerárquico ascendente de acuerdo a su importancia para la supervivencia y la capacidad de motivación, Las cinco categorías de necesidades son: fisiológicas, de seguridad, de amor y pertenencia, de estima y de auto-realización. (Maslow, 2011, pág. 37)

Para lo cual (Rogers, 2011, pág. 29)

“El considera al aprendizaje como una función de la totalidad de las personas; Afirman que el proceso de aprendizaje genuino no puede ocurrir sin:

- Intelecto del estudiante
- Emociones del estudiante
- Motivaciones para el aprendizaje”

El concepto central es el de autorrealización, define como la obtención de la satisfacción de necesidades progresivamente superiores y, junto a esto, la satisfacción de la necesidad de estructurar el mundo a partir de sus propios análisis y valores.

Teoría Cognitivismo

Es importante conocer más a fondo acerca de la teoría cognitivismo:

La inteligencia es asimilación en la medida en que incorpora en su sistema todos los datos dados por la experiencia. Al mismo tiempo el organismo “se acomoda” a lo que ha “asimilado”.

Las adaptaciones intelectuales, consisten en poner en progresivo equilibrio un mecanismo asimilativo y una acomodación complementaria.

Es la teoría que nos indica que existen cambios cualitativos en el modo de pensar de los niños, que desarrollan en un serie de cuatro etapas entre la infancia y la adolescencia

- sensorio-motor
- pre operacional,
- operaciones concretas
- operaciones formales (Piaget J. , 2011, pág. 25)

Es elemental conocer acerca de la teoría cognitivismo

El método del descubrimiento guiado, implica dar al aprendiz las oportunidades para involucrarse de manera activa y construir su propio aprendizaje a través de la acción

directa. Su finalidad es impulsar su desarrollo de las habilidades que posibilitan el aprender a aprender y con el cual busca que los estudiantes construyan por si mismos el aprendizaje. (Bruner, Teoria Cognitivismo, 2011, pág. 29)

Esta teoría trata de explicar que el ser humano tiene un raciocinio único que le permite guardar información que será utilizada para cuando este lo necesite, este procesamiento de la información se encuentra en la memoria humana en donde se la guarda y se la recupera según las necesidades o aplicación que se necesite.

Tipos de Aprendizaje

De acuerdo a los tipos de aprendizaje Beltrán y Bueno indican que son los más comunes por la literatura de pedagogía:

Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje observacional: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

Aprendizaje latente: aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo. (Beltrán Llera & Bueno Álvarez, 2010)

Cada uno de los aprendizajes descritos permite que el estudiante crezca como ser humano y se desenvuelva de mejor manera en la sociedad. También se revisa otra clasificación igual de interesante y que dan los mismos resultados:

Aprendizaje de mantenimiento descrito por Thomas Kuhn cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.

Aprendizaje innovador es aquel que puede soportar cambios, renovación, reestructuración y reformulación de problemas. Propone nuevos valores en vez de conservar los antiguos.

Aprendizaje visual las personas que utilizan el sistema de representación visual ven las cosas como imágenes ya que representar las cosas como imágenes o gráficos les ayuda a recordar y aprender. La facilidad de la persona visual para pasar de un tema a otro favorece el trabajo creativo en el grupo y en el entorno de aprendizaje social. Así mismo, esta forma de proceder puede irritar a la persona visual que percibe las

cosas individualmente. Se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada "modelo".

Aprendizaje auditivo una persona auditiva es capaz de aprovechar al máximo los debates en grupo y la interacción social durante su aprendizaje. El debate es una parte básica del aprendizaje para un alumno auditivo. Las personas auditivas aprenden escuchando y se prestan atención al énfasis, a las pausas y al tono de la voz. Una persona auditiva disfruta del silencio.

Aprendizaje kinestésico las personas con sistemas de representación kinestésico perciben las cosas a través del cuerpo y de la experimentación. Son muy intuitivos y valoran especialmente el ambiente y la participación. Para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. No conceden importancia al orden de las cosas” (Feldman, 2009, pág. 37)

Los diferentes tipos de aprendizaje son y se dan para que todas las personas tengan acceso al conocimiento, pues se ha comprobado que cada persona aprende mejor de una u otra manera por lo cual se desarrollaran en un ambiente en el que se sientan mayormente cómodos. Hoy, en la Guía Pedagógica trataremos brevemente los tipos de aprendizaje que deben diferenciar.

Aprendizaje receptivo, aprendizaje por descubrimiento, así como el memorístico y el llamado significativo.

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

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

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

Aprendizaje significativo: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender”. (Hop00pág. 215)

Aprendizaje receptivo

El autor menciona:

El aprendizaje receptivo es cuando los contenidos y la estructura del material que se han de aprender los establece el profesor, y el alumno participa como receptor. El aprendizaje receptivo es también activo, porque el alumno activa su sistema neurofisiológico y sensorial para aprender. Este método es eficaz y tiene la cualidad de ser muy organizado. (Ausubel, 2011)

Es importante indagar más acerca de este tipo de aprendizaje:

En este caso el individuo recibe cierto tipo de información, la cual únicamente debe entender o comprender sin necesidad de relacionarla con algo o ponerla en práctica. Asimismo, este tipo de aprendizaje no fomenta la acción directa el sujeto, ya que no descubre nada nuevo. En cierto sentido este tipo de aprendizaje es muy similar al memorístico, ya que en ambos el sujeto es un ser pasivo que solo recibe información que debe reproducir en un momento dado. (Parra, 2010, pág. 12)

Es el tipo de aprendizaje en el que las personas o el estudiante recibe información y la recepta de manera adecuada, normalmente las personas que entienden de mejor manera son aquellas que les resulta fácil memorizar las cosas, las personas con retentiva de los temas que asimilan, se puede decir que este tipo de aprendizaje es para aquellas personas que están en un nivel más alto de conocimiento o que ya manejan ciertos temas y que saben de lo que se está tratando.

Aprendizaje por descubrimiento

Para lo cual se menciona:

Es que el aprender es un proceso activo en el cual los principiantes construyen las nuevas ideas o conceptos basados sobre su conocimiento. Los maestros deben proporcionar situaciones problema que estimulen a los estudiantes a descubrir por sí mismos, la estructura del material de la asignatura. (Bruner, 2010)

Sin embargo, es importante otras opiniones como:

En este tipo de aprendizaje el individuo tiene una gran participación. El instructor no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los individuos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos. (Peñarahanda, 2010)

El aprendizaje por descubrimiento también es denominado experimental, pues a través de descubrimientos propios se va creando conocimiento, normalmente esto sucede con mayor frecuencia en los niños, que sin saber el funcionar de muchas

cosas a través de su manipulación o de sus errores aprenden; por ejemplo cuando el niño enciende un fosforo, descubre que lo puede encender pero si se quema sabrá que es peligroso y que no debe hacerlo.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. Sus características son:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso. (Ausubel, 2011)

Para lo cual es importante conocer que Teran, (2010) :

Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Normalmente este tipo de aprendizaje es aplicado para cuando el estudiante cuenta con conocimientos previos y lo asimilan con los nuevos conocimientos, es decir que se lo aplica para que los estudiantes asimilen sus experiencias y garanticen así lo nuevo que aprenden para hacerlo un todo y entiendan de mejor manera el funcionar de las cosas.

Aprendizaje repetitivo

Para lo cual Goldstein, (2010) manifiesta que el tipo repetitivo es:

“El aprendizaje sirve para establecer patrones de conocimiento que se deben de repetir según situaciones específicas. Es por tanto un medio para el establecimiento de reglas y disciplina.”

Ausubel, (2011) manifiesta que el aprendizaje repetitivo es: “Para apoyar el trabajo de aprendizaje autónomo con las herramientas de aprendizaje. Propuso introducir dos procesos diferentes de aprendizaje, el primero se refiere a la forma”

Este aprendizaje es aquel que se aprende con la repetición constante de los temas tratados, por lo que de tantas veces que se lo repite o se los trata, el estudiante puede asimilar estos conocimientos y de esta manera no se olvidan fácilmente. Este tipo de aprendizaje ya no es muy utilizado pues hoy se cuentan con herramientas necesarias para no estancarse en un solo tema y así el estudiante pueda aprender con una sola vez explicado o entregado la temática.

Aprendizaje

Es importante conocer un poco acerca del aprendizaje como lo menciona

El Aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos. (Rojas Velásquez, 2010)

Para lo cual se analizó la teoría de otros autores como menciona que es el aprendizaje

El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. (Arias Gómez, 2005, pág. 23)

Para el punto de vista de Aguilera, (2005) indica que:

“Cualquier habilidad obtenida sólo por la maduración, proceso por el cual se despliegan patrones de conducta biológicamente predeterminados, siguiendo más o menos un programa. El desarrollo es descrito a menudo como el resultado de interrelación entre maduración y aprendizaje”.

El aprendizaje es un proceso a través del cual se adquieren o modifican destrezas y habilidades que permiten al estudiante o individuo mejorar en su accionar diario; esto permite crear mejores ambientes, evolucionar en el conocimiento, y en sí es todo aquello que al ser humano le permite formar parte y ser aceptado en una sociedad.

2.6 Hipótesis

La aplicación de las actividades lúdicas mejora el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Institución “La Gran Muralla”.

2.6.1 Señalamiento de variables

Variable independiente: Las actividades lúdicas

Variable dependiente: Aprendizaje

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

La autora Escamilla (2015), menciona que: “Ambos enfoques buscan resolver problemas o producir conocimiento en el campo científico. El uno numéricamente y el otro teóricamente de manera que se comprendan como un todo” (pág. 5)

La investigación cuenta con un enfoque cuantitativo – cualitativo, en consideración de la necesidad de utilizar técnicas cualitativas y cuantitativas que permitirán obtener resultados, los mismos que se evidenciarán en valores porcentuales. Dichos resultados se considerarán de la percepción frente a la problemática estudiada, además de cualificar criterios de los encuestados.

3.2 Modalidad básica de investigación

3.2.1 Bibliográfica o documental

Mientras el autor Morales (2015), considera que:

La investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, éste es conducente a la construcción de conocimientos. (pág. 2)

Esta investigación se sustentó en consultas realizadas de páginas en libros, internet, revistas, periódicos, revistas y documentos archivados en diferentes bibliotecas para profundizar y comparar diferentes conceptos de manera científica sobre las actividades lúdicas en el aprendizaje en los estudiantes que cursan el cuarto grado de Educación General Básica y ampliar el marco teórico que respalda la investigación.

3.2.2 De campo

Graterol (2015), menciona que “La investigación de campo se presenta mediante la manipulación de una variable externa no comprobada, en condiciones

rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o porque causas se produce una situación o acontecimiento particular

La investigación de campo se realizó a los estudiantes de cuarto grado de Educación Básica General en forma directa con el objetivo de conocer a fondo la causa del problema y obtener datos seguros.

3.3 Nivel o tipo de investigación

Exploratoria

Para León (2010) la investigación exploratoria es:

En la investigación de carácter exploratorio el investigador intenta, en una primera aproximación, detectar variables, relaciones y condiciones en las que se da el fenómeno en el que está interesado. En otros términos, trata de encontrar indicadores que puedan servir para definir con mayor certeza un fenómeno o evento, desconocido o poco estudiado. (pág. 16).

Se basa en hechos, referencias y en el conocimiento previo del problema investigado con los estudiantes de cuartos grados de Educación General Básica de la Unidad Educativa “La Gran Muralla”.

Descriptiva

En la investigación descriptiva, por otra parte, se trata de describir las características más importantes de un determinado objeto de estudio con respecto a su aparición y comportamiento, o simplemente el investigador buscará describir las maneras o formas en que éste se parece o diferencia de él mismo en otra situación o contexto dado. (León, 2010, pág. 17).

El nivel descriptivo dentro de la investigación sirve para identificar, caracterizar las posibles causas del problema de los estudiantes de cuartos grados de Educación General Básica de la Unidad Educativa “La Gran Muralla” y establecer posibles soluciones. Estos fundamentos permiten entender los comportamientos y conductas comprobando la asociación entre las variables de investigación.

Correlación

Para Catarina (2013) “La investigación correlacional es un tipo de estudio que tiene como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables (en un contexto en particular)”.

La correlación permite medir el grado de relación entre las variables, comprueba la relación de la variable independiente y de la hipótesis, es decir, verifica las actividades lúdicas con la variable dependiente el aprendizaje.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

La población es el universo a estudiar que está compuesta por todos los elementos que permiten llegar a determinar la existencia de un problema. La población de la investigación fue de 309 estudiantes de la Unidad Educativa “La Gran Muralla” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

3.4.2 Muestra

La muestra constituye una parte proporcional de la población que guarda las mismas características y similitudes, siendo necesario para el presente caso aplicar un muestreo intencional. La muestra a trabajar fue de 24 estudiantes de Cuarto Grado de Educación General Básica.

3.5 Técnicas e instrumentos

Encuesta

La encuesta fue empleada para determinar los factores relevantes del proceso de investigación realizada a los estudiantes de Cuarto Grado de Educación General Básica.

3.6 Operacionalización de variables

3.6.1 Variable independiente: Actividades lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Las actividades lúdicas son acciones que se realizan mediante juegos estos pueden ser por ejemplo dirigido, libre o simbólicos para comprender de una mejor manera un tema de aprendizaje y a su vez ayuda a incrementar la creatividad del estudiante.	Juegos libre Juegos dirigidos Juegos simbólicos	Imaginación Creatividad Espontáneo Reglas Sensaciones Procedimientos Interpretaciones Iconos Representaciones	¿Tiene conocimiento sobre las actividades lúdicas? ¿Aplica las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje? ¿Los estudiantes motivados aprenden mejor? ¿Cuándo juega tiene ganas de estudiar?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario

Tabla N° 1. Variable Independiente: Actividades Lúdicas

Elaborado por: Bustamante Karina

3.6.2 Variable dependiente: Aprendizaje

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Es el proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos cognitivos, afectivos y procedimentales, habilidades a través de experiencias vividas, en donde el protagonista es el estudiante y el docente cumple con una función de facilitador del aprendizaje.	Cognitivo Afectivo Procedimental	Datos Información Valores Principios Destrezas Habilidades	¿El docente inicia con una motivación en su clase? ¿Los estudiantes actúan en clase? ¿Los juegos que le enseña su profesor ayudan en su aprendizaje? ¿El profesor utiliza juegos cuando realizan trabajos?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario

Tabla N° 1. Variable Dependiente: Aprendizaje
Elaborado por: Bustamante Karina

3.7 Plan de recolección de información

Para obtener la información esperada de acuerdo al proceso de la investigación, se seguirá el siguiente plan propuesto en el siguiente cuadro.

Preguntas	Explicación
¿Para qué?	Para cumplir con los objetivos de la investigación
¿A qué personas?	Estudiantes de cuarto grado
¿Sobre qué aspectos?	Actividades lúdicas- Aprendizaje
¿Quién?	Karina Bustamante
¿Cuándo	Periodo lectivo 2016-2017
¿Lugar de recolección de la información?	Unidad Educativa “La Gran Muralla”
¿Cuántas veces?	Dos veces: a modo piloto y definitivo.
¿Técnica de recolección?	Encuesta
¿Con que?	Cuestionario
¿En qué situación?	Confidencialidad y anonimato.

Tabla N° 2. Recolección de información
Elaborado por: Bustamante Karina

3.7.1 Procesamiento de la información

El procesamiento de la información consiste en la tabulación de datos, se utilizó la herramienta informática de Excel para la tabulación numérica y gráfica, permitiendo cumplir con los objetivos de la investigación. El proceso sería el siguiente:

- Recolectar la información
- Tabular los datos
- Desarrollar las tablas de frecuencias y porcentajes

- Elaborar los gráficos
- Realizar la interpretación de datos.

3.7.2 Análisis e interpretación de resultados

- Análisis de los resultados estadísticos.
- Interpretación de los resultados.
- Comprobación de hipótesis para la verificación estadística.

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis e interpretación de los resultados

1. ¿Le gusta jugar?

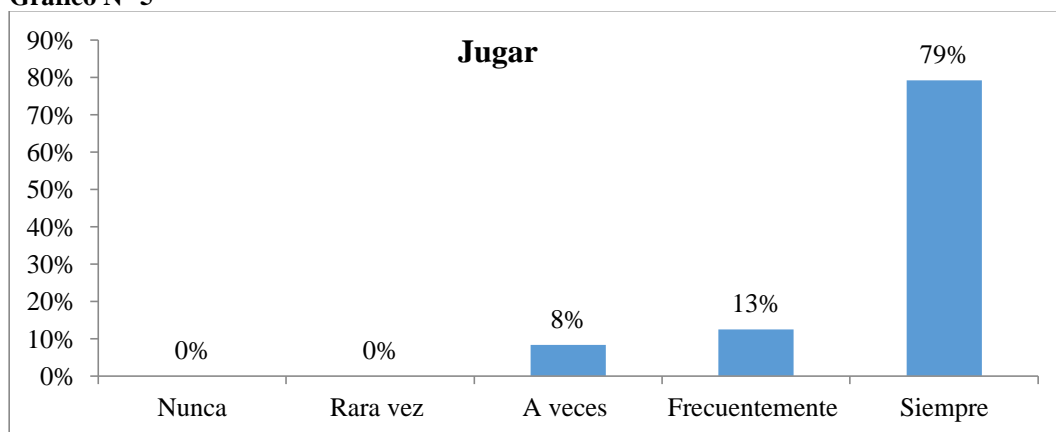
Tabla N° 3: Jugar

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	0	0%
2	Rara vez	0	0%
3	A veces	2	8%
4	Frecuentemente	3	13%
5	Siempre	19	79%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 5



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

De total de encuestados dan mención que siempre les gusta jugar con un porcentaje del 79%, otros dicen que les gusta jugar frecuentemente con un 13%, y por ultimo a veces no siempre les gusta jugar con el 8%, un análisis científico menciona que el ser humano aprende de mejor manera si se realiza simulacros en el aprendizaje es decir jugando.

Interpretación

La mayoría de estudiantes responden que si les gusta jugar. El docente puede aplicar las actividades lúdicas en clases, como un método adecuado de aprendizaje.

2. ¿Cuándo juega tiene ganas de estudiar?

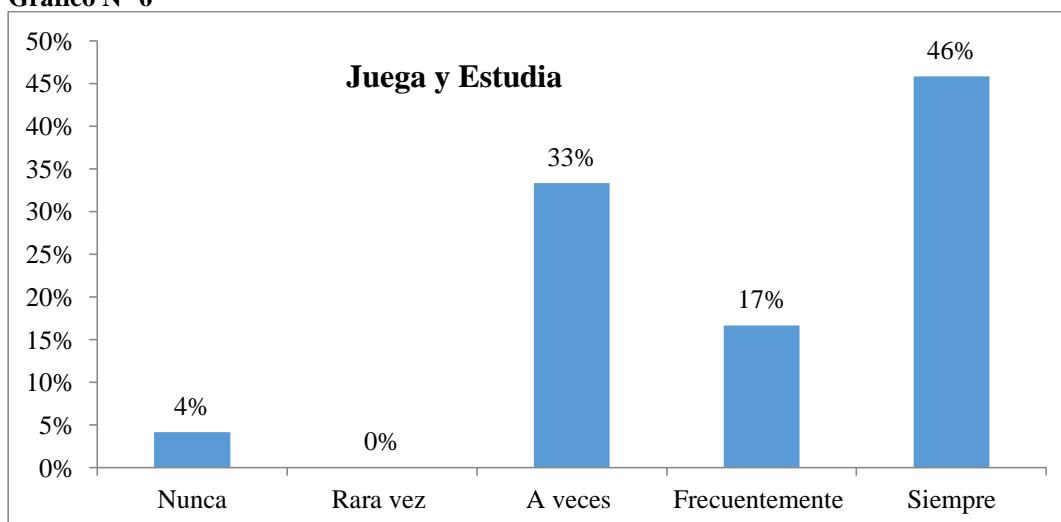
Tabla N° 4: Juega y estudia

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	1	4%
2	Rara vez	0	0%
3	A veces	8	33%
4	Frecuentemente	4	17%
5	Siempre	11	46%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 6



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

De igual manera se analizó el total de encuestados en el cual menciona que el 46%, siempre que juegan le ganas de estudiar, mientras que el 33% menciona a veces y el 17% mencionan que es frecuentemente y por último el 4% nunca están motivados para estudiar después de jugar.

Interpretación

Los estudiantes en un mayor porcentaje manifiestan que después de jugar tienen ganas de estudiar, entonces si el docente implementa dinámicas antes de dictar la clase ayudaría para el aprendizaje de los estudiantes.

3. ¿Le gusta la forma en que el profesor dicta clases?

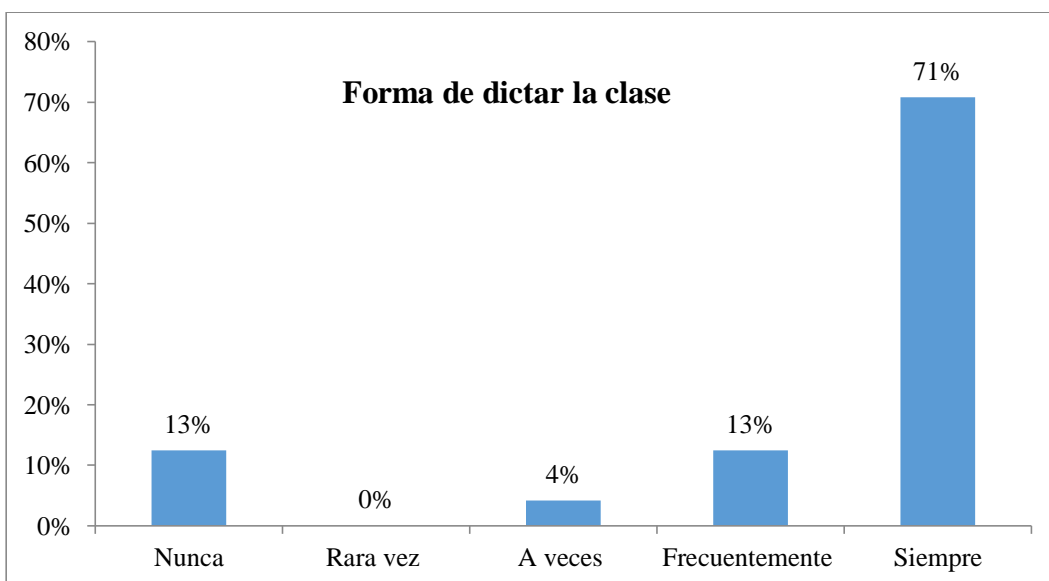
Tabla N° 5: Forma de dictar la clase

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	3	13%
2	Rara vez	0	0%
3	A veces	1	4%
4	Frecuentemente	3	13%
5	Siempre	17	71%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 7



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

Otra de las preguntas a realizar a los encuestados es que si le gusta como el profesor dicta su cátedra mencionando que el 71% siempre les gusta, así mismo el 13% menciona que las clases dictadas por el profesor son frecuentes o nunca les gusta por eso no les pone atención mientras que 4% menciona que a veces les gusta las clases que el profesor dictadas.

Interpretación

A la mayor parte de estudiantes les gusta como el profesor dicta clases, corroborando que algunas veces les motiva para no caer en lo tradicional.

4. ¿El docente empieza las clases con juegos?

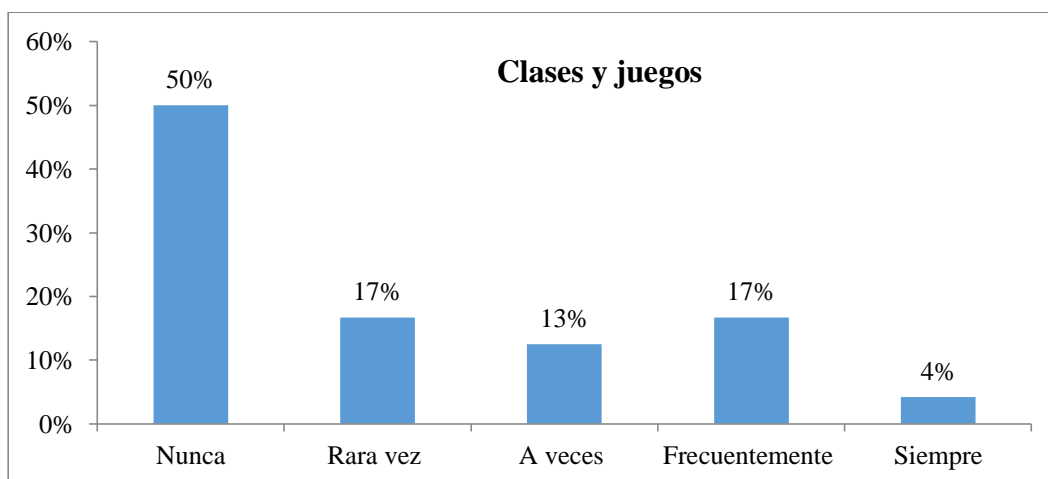
Tabla N° 6: Clases y juegos

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	12	50%
2	Rara vez	4	17%
3	A veces	3	13%
4	Frecuentemente	4	17%
5	Siempre	1	4%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 8



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

De la misma forma se analiza el análisis del total de encuestados en la cual dan mención que el 50% que nunca el docente empieza las clases con juegos mientras que un intervalos de estudiantes menciona que rara vez, a veces o frecuentemente el profe empieza la clase con juegos y un 4% menciona que siempre el profesor empieza la clase con algún juego.

Interpretación

Al momento de iniciar la clase el docente no empieza con ninguna dinámica ni motivación hacia sus estudiantes, ellos no ponen interés y se aburren en clase.

5. ¿Cuándo el profesor realiza juegos en clases se siente motivado?

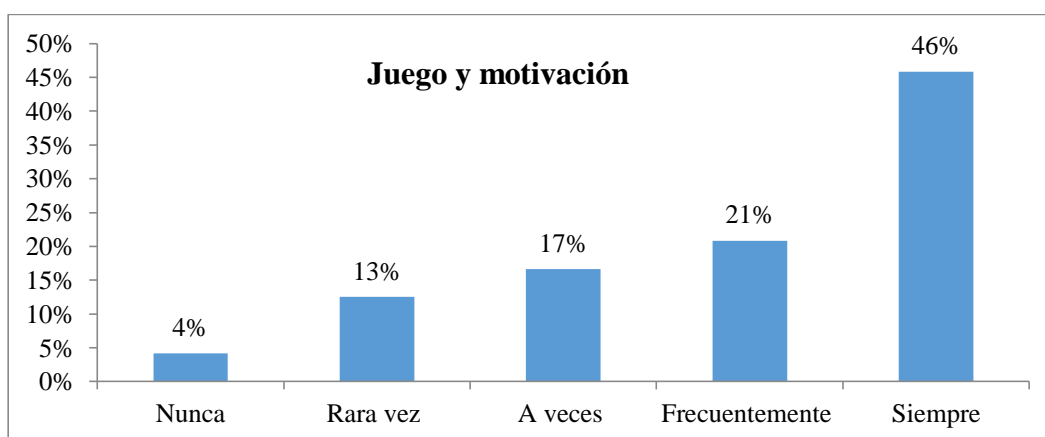
Tabla N° 7: Juego y motivación

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	1	4%
2	Rara vez	3	13%
3	A veces	4	17%
4	Frecuentemente	5	21%
5	Siempre	11	46%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 9



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

En la encuesta realizada a los estudiantes menciona que el 46% siempre se encuentran motivados cuando su profesor de clases realiza juegos mientras que el 21% considera que frecuentemente se siente motivados; el 17% menciona que a veces se encuentra motivado, así mismo el 13% Rara es la vez que se siente motivado y por último el 4% considera que nunca se ha sentido motivado con un juego impulsado por su profesor.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes se motivan cuando sus profesores realizan actividades lúdicas en clases y de esta manera su aprendizaje será más significativo.

6. ¿Le gusta participar en los juegos que realizan el profesor?

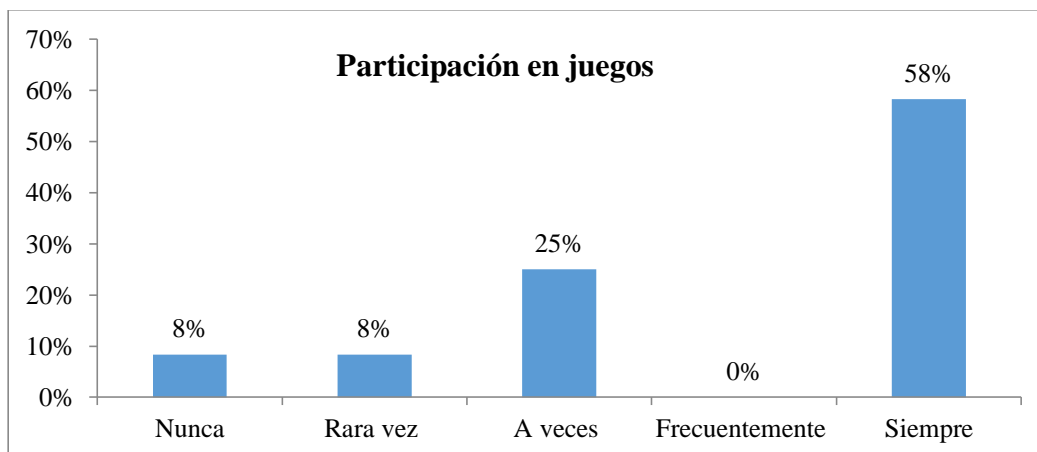
Tabla N° 8: Participación en juegos

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	2	8%
2	Rara vez	2	8%
3	A veces	6	25%
4	Frecuentemente	0	0%
5	Siempre	14	58%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 10



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

De la misma forma del total de encuestados menciona que siempre les gusta participar en los juegos con un 58%; mientras que el 25% considera que a veces les gusta participar en los juegos, y el 8% da mención que nunca o rara vez les gusta participar en los juegos impulsados por el profesor.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes les gusta participar en clases cuando el profesor realiza un juego, sintiéndose motivados y atentos para realizarlo.

7. ¿Considera que jugando se aprende más?

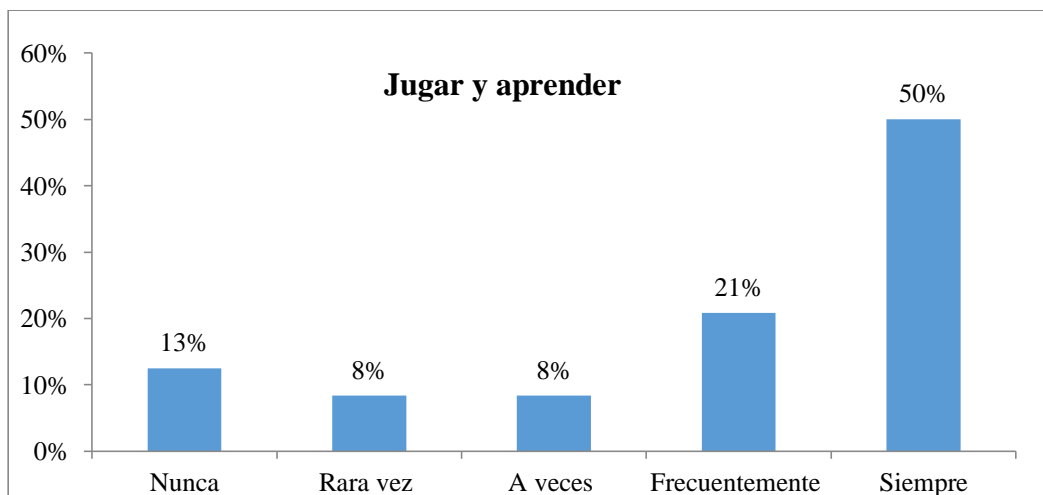
Tabla N° 9: Jugar y aprender

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	3	13%
2	Rara vez	2	8%
3	A veces	2	8%
4	Frecuentemente	5	21%
5	Siempre	12	50%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 11



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

En el análisis realizado a los estudiantes menciona que siempre jugando se aprende más con un 50%, en consideración que muchos de los alumnos no consideran de esta manera dan mención que frecuentemente aprenden jugando con el 21%; asimismo que el 13% casi nunca aprenden jugando y el 8% menciona que rara vez o a veces aprenden jugando.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes responde que aprenden mejor jugando, es cuando los profesores deben aprovechar realizando más actividades lúdicas para que los estudiantes se concentren y estén más atentos a la clase.

8. ¿Los juegos que le enseña su profesor ayudan en su aprendizaje?

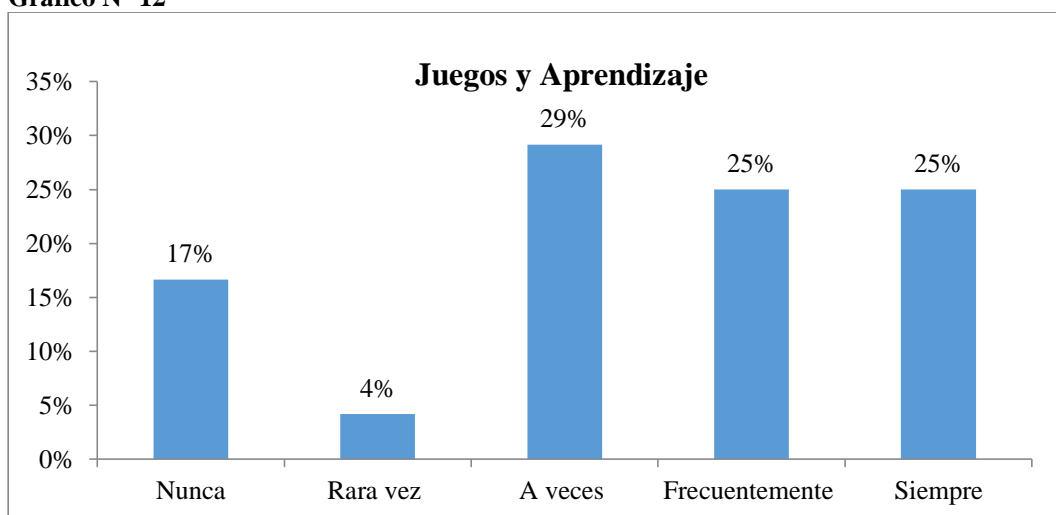
Tabla N° 10: Juegos y Aprendizaje

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	4	17%
2	Rara vez	1	4%
3	A veces	7	29%
4	Frecuentemente	6	25%
5	Siempre	6	25%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 12



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

De la misma forma del total de alumnos encuestados dan mención que a veces los juegos que impulsa su profesor ayudan en su aprendizaje con el 29%; mientras que el 25% menciona que es frecuentemente o siempre aprenden con los juegos realizados por su profesor, así mismo el 17% considera que nunca aprendido con los juegos del profesor e incluso rara vez lo ha hecho mencionan con un 4%.

Interpretación

Se interpreta que la mitad aprenden con la pedagogía del profesor en las aulas pero existe la otra mitad que menciona que no aprenden. Se considera que se debe impulsar técnicas o métodos aplicativos y participativos entre estudiantes.

9. ¿Con que frecuencia aplica juegos el profesor en clases?

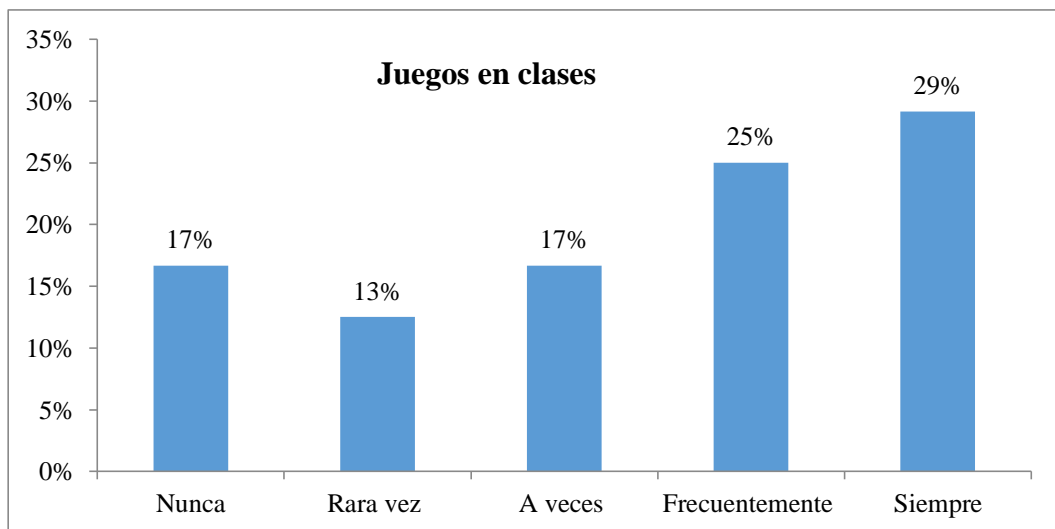
Tabla N° 11: Juegos en clases

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	4	17%
2	Rara vez	3	13%
3	A veces	4	17%
4	Frecuentemente	6	25%
5	Siempre	7	29%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 13



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

De tal manera que de la encuesta realizada, se obtuvo los siguientes resultados el 29% considera que siempre el profesor aplica juegos en clases, mientras que el 25% considera que frecuentemente lo realiza, mientras que el 17% que a veces e incluso otros dicen que nunca el profesor ha aplicado juegos en clase a consideración que el 13% menciona que lo ha hecho raras veces.

Interpretación

La mayoría de estudiantes contestan que el profesor utiliza juegos en su clase, siendo esta una estrategia muy buena para que los estudiantes se motiven.

10. ¿El profesor utiliza juegos cuando realizan trabajos?

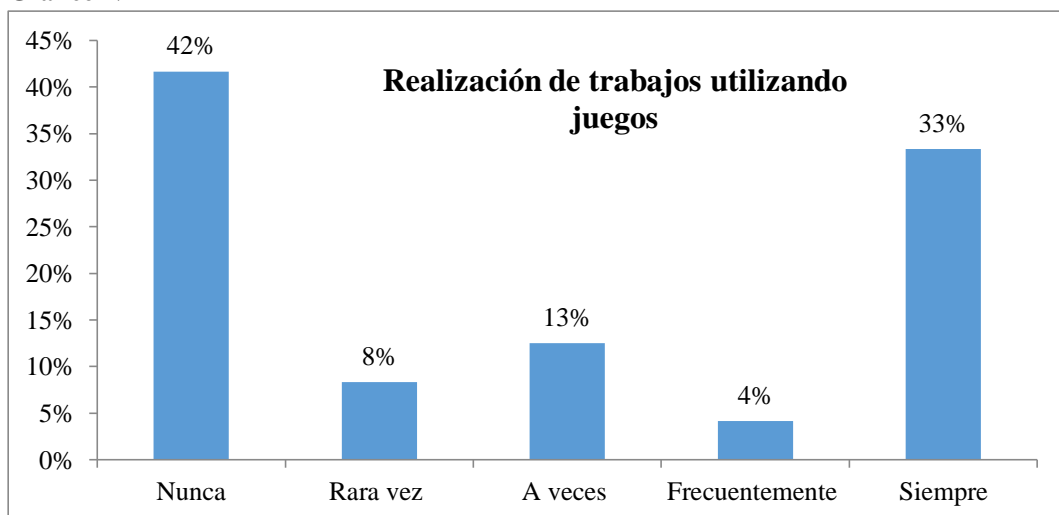
Tabla N° 12: Realización de trabajos utilizando juegos

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	10	42%
2	Rara vez	2	8%
3	A veces	3	13%
4	Frecuentemente	1	4%
5	Siempre	8	33%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 14



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

Se analiza al total de encuestado en los cuales dan mención que 42% consideran que el profesor nunca utiliza juegos cuando realizan trabajos; mientras que el 33% da mención que el profesor siempre utiliza juegos cuando realizan trabajos; así mismo el 13% afirma que a veces o rara vez con el 8% y por último el 4% dicen que frecuentemente el profesor utiliza juegos en la realización de trabajos.

Interpretación

Se considera que el docente no aplica juegos cuando realizan algún trabajo en el aula, tal vez por no distraer a los estudiantes y por mantener el orden.

11. ¿El profesor le ayuda a que usted aprenda a través de juegos?

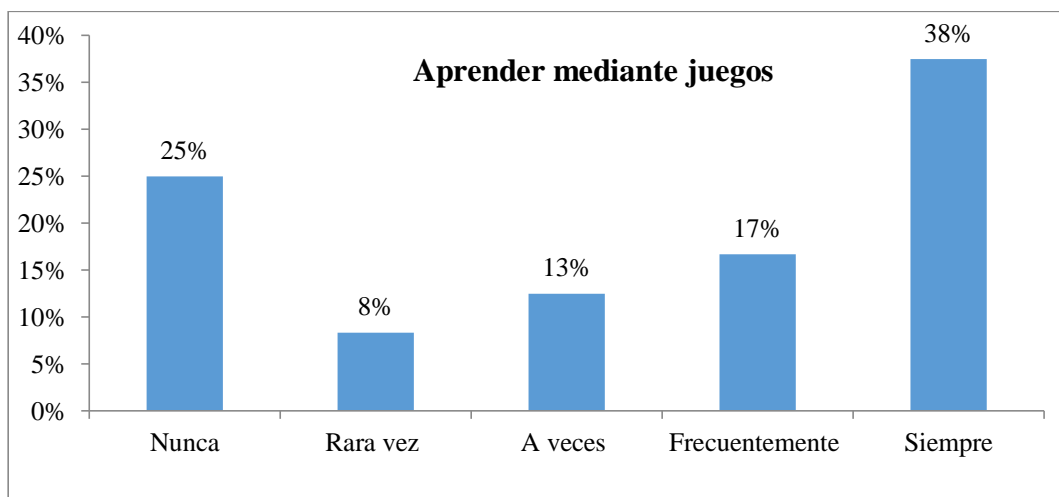
Tabla N° 13: Aprender mediante juegos

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	6	25%
2	Rara vez	2	8%
3	A veces	3	13%
4	Frecuentemente	4	17%
5	Siempre	9	38%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 15



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

Así mismo, del total de estudiantes encuestados da mención que el 38% considera que su profesor le ayuda en el aprendizaje a través de juegos, mientras que el 25% menciona que nunca lo ha hecho, así mismo el 17% afirma que frecuente mente lo hace, entre otros dan mención que abecés con 13% o rara vez con el 8% el profesor ayuda a sus estudiantes en el aprendizaje a través de los juegos.

Interpretación

Si el profesor no utiliza los juegos en clase, los estudiantes aprenderán de manera convencional, escuchando y viendo, de manera que no existirá la motivación respectiva alcanzar un aprendizaje significativo.

12. ¿Le gusta realizar tareas en clases utilizando juegos?

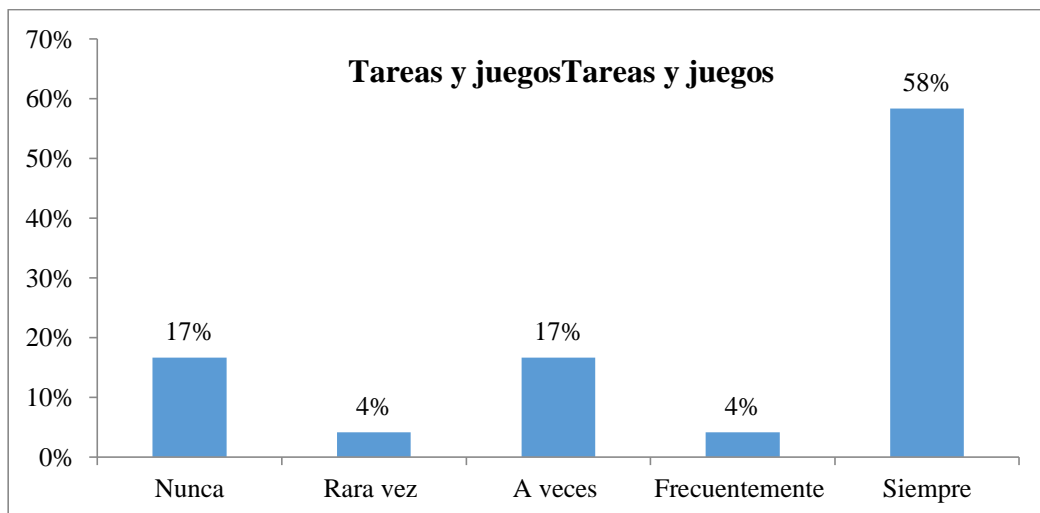
Tabla N° 14: Tareas y juegos

N°	ÍTEM	FRECUENCIA	%
1	Nunca	4	17%
2	Rara vez	1	4%
3	A veces	4	17%
4	Frecuentemente	1	4%
5	Siempre	14	58%
TOTAL		24	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Gráfico N° 16



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Análisis

De igual forma se analiza que el 58% de estudiantes encuetados dan menciona que siempre les gustaría realizar las tareas en clases utilizando juegos, mientras que otros afirman que nunca o a veces debe hacerse este tipo de tareas con un 17%, y por último dan mención que el 4% rara vez o frecuentemente.

Interpretación

A los estudiantes les gusta hacer la tarea en clases con juegos que impulse el profesor para su entendimiento, ya que algunos estudiantes no cumplen con dicha tarea en clases es mejor socializarlo en el aula de clases con herramientas pedagógicas de enseñanza.

4.2 Verificación de hipótesis

La verificación de hipótesis estuvo enmarcado una población reducida, se utilizó el estadístico de prueba de la T de student porque normalmente es utilizada para poblaciones que son reducidas, como en este caso que constituyen de 24 estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “La Gran Muralla”.

4.2.1 Planteamiento de Hipótesis

H₀= Las actividades lúdicas no incide en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

H₁= Las actividades lúdicas si incide en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

4.2.2 Estadístico de Prueba

El estadígrafo t de student es una prueba estadística para evaluar hipótesis con muestras significativas (menor a 30 casos), en el caso de la determinación de t de student se lo hace en base de grados de libertad.

La fórmula viene dado por:

$$t = \frac{p1 - p2}{\sqrt{(\rho * \varphi) \left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2} \right)}}$$

Dónde:

t = estimador “t”

p1 = Probabilidad de aciertos de la VI

p2 = Probabilidad de aciertos de la VD

\hat{p} = Probabilidad de éxito conjunta

ϕ = Probabilidad de fracaso conjunta (1- p)

n1 = Número de casos de la VI

n2 = Número de casos de la VD

T Student de dos colas

Se acepta la hipótesis nula si, t calculada (t_c) está entre $\pm 1,67$ con un ensayo bilateral.

4.2.3 Selección de significancia

La investigación, trabaja a dos colas con un nivel de confianza del 95% es decir del 1,67 de la tabla en T con un error del 5% que equivale a 0,05.

4.2.4 Grados de Libertad

Dentro de la determinación de los grados de libertad se utiliza la siguiente fórmula:

$$gl = n1+n2 - 2$$

$$gl = 24+24-2 = 46$$

Donde n1 es la población de estudio = 24

Por lo antes expuesto se considera que la “t” de Student tabulada es igual a $\pm 1,67$ que se obtiene en base al nivel de significancia (0,95) o error del 0,05 y los grados de libertad (46).

4.2.5 Preguntas seleccionadas para la verificación de la hipótesis

Preguntas de la variable Independiente

PREGUNTA N° 5: ¿Cuándo sus profesores realizan juegos en clases se sientes motivados?

Preguntas de la variable Dependiente

PREGUNTA N° 11: ¿Su profesor le ayuda a que usted aprenda a través de juegos?

Distribución estadística

Tabla N° 15

VARIABLE INDEPENDIENTE	RESPUESTAS	
	SI	NO
Pregunta N° 5	16	8
Total respuestas	16	8
Total respuestas VD		24
VARIABLE DEPENDIENTE		
Pregunta N° 11	9	15
Total respuestas	9	15
Total respuestas VI		24
TOTAL RESPUESTAS		48

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

4.2.6 Cálculo estadístico

Para la comprobación de la hipótesis se realiza los cálculos respectivos a partir de las fórmulas, las cuales permiten comprobar la aceptación o rechazo de la hipótesis.

$$p1 = 16/24 = 0,67$$

$$p2 = 9/24 = 0,375$$

$$\dot{p} = \frac{16+9}{48} = 0,52$$

$$\varphi = (1 - \dot{p}) = (1 - 0,52) = 0,48$$

$$n1 = 24$$

$$n2 = 24$$

Luego de haber realizado los cálculos estadísticos requeridos para reemplazar en la fórmula, se procede a obtener la T de student para ello se reemplaza la fórmula:

$$t = \frac{p1 - p2}{\sqrt{(\rho * \varphi)(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2})}}$$

$$t = \frac{0,67 - 0,375}{\sqrt{(0,521 * 0,48)(\frac{1}{24} + \frac{1}{24})}}$$

$$t = 2,02248$$

Si la T de student calculada 2,02248 es mayor que la T student tabla 1,67 se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alternativa (H1) con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%.

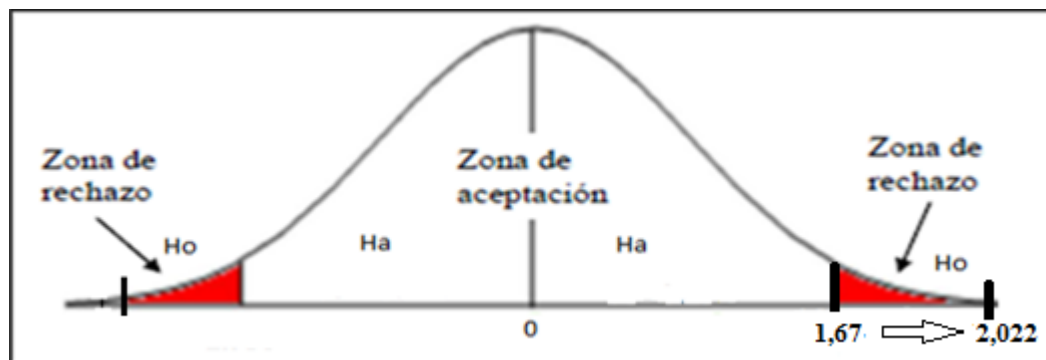


Gráfico N° 17. Determinación del estadígrafo T de student
Elaborado por: Bustamante Karina

4.2.7 Toma de decisión

Una vez realizado el cálculo del estadígrafo T se puede observar que:

La Tc calculada 2,02248 es mayor que 1,67 Tt tabla; así pues en la presente investigación se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alternativa (H1), es decir que: Las actividades lúdicas si incide en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Se identificó la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla.”, en la cual los estudiantes fortalecieron losos de amistad entre compañeros y profesor sin duda que es una manera de darle sentido y significado al juego como aprendizaje, transformándolo en una pedagogía de enseñanza diferente. La lúdica no se circunscribe a espacios limitados de las escuelas o de los tiempos libres, generándose una proyección diferente a la estimulación de los estudiantes en el aprendizaje continuo.
- Se revisó las diferentes estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado, en el cual se induce que las actividades lúdicas motivan al estudiante a estudiar, este instrumento motriz en el aprendizaje generó curiosidad e interés por su enfoque teórico-práctico, creándose las condiciones para la asimilación significativa de las ideas principales de la teoría corpuscular, en especial de discontinuidad y vacío, fortaleciéndose así competencias científicas.
- Existe la necesidad de difundir un diseño metodológico y técnico para las actividades lúdicas en desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla.”.

5.2 Recomendaciones

- Deberían estudiarse las actividades lúdicas en otros establecimientos educativos en estudiantes de bachillerato ya que la problemática en ellos es la adicción a las herramientas tecnológicas que incide en el aprendizaje como las dificultades en escritura y de expresión oral. Misma que en el enfoque del proyecto tener estudiantes imperativos genera un obstáculo para determinar el nivel de comprensión de la teoría corpuscular a pesar de la motivación de los estudiantes al momento de realizar las actividades lúdicas, sin duda que esto hace plantear más actividades que hagan del proceso de aprendizaje una herramienta de adquisición y transformación del conocimiento científico.
- Los docentes deberán utilizar estrategias de aprendizaje que motiven a sus estudiantes a la participación en las actividades de aula, integrando el compañerismo entre compañeros e incorporando el lenguaje verbal entre ellos, además se deberá implantar actividades prácticas sobre técnicas de expresión escrita y oral.
- Elaborar un artículo académico para difundir los resultados del estudio sobre las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla”.

Bibliografía

- Aguilera, D. (2005). Introducción a las dificultades del aprendizaje. España: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Araujo, M., Gómez, N., Fonseca, F., & Molano, W. (2013). Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria. https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjWp-f9-ZfUAhWG8CYKHQW6C4MQFggzMAI&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F4817227.pdf&usg=AFQjCNE3WKHXGB-9ISivB5IiaNz9_IBjrQ&sig2=Bc0R-fUm6Z.
- Ausubel, D. P. (2011). Tipo receptivo de aprendizaje.
- Ballesteros, A. (2014). Uso de actividades Lúdicas en las enseñanza del Inglés . <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8386/1/TFG-O%20386.pdf>.
- Barriga,F.(2004).Constructivismo. <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/EI%20Constructivismo%20Pedag%C3%B3gico.pdf>.
- Beltrán Llera, J., & Bueno Álvarez, J. A. (2010). Naturaleza de las estrategias.
- Brandt, L. (2010). Estrategias para la Educacion .
- Bruner, J. (2010). Tipo de apredizaje por descubrimiento.
- Bruner, J. (2011). Teoria Cognitivismo.
- Burgos, S. (2013). Los ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del nivel de educación inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir "Los ángeles" ubicado en la cooperativa las playas sector uno,parroquia Abrahán. Ambato.
- Carrión, F., & Lozada, V. (2010). Estrategias Educativas para el Aprendizaje Activo.
- Catarina, A. (2013). Metodología de la investigación. México: UDLAP.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Tungurahua : Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Corcino, M. (2010). HABILIDADES Y DESTREZA EN UNA PERSONA.
- Delvan, L. (2011). Actividades Lúdicas y sus características principales .

- Escamilla, M. (2015). *Los enfoques en las investigación científica*. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES39.pdf
- Escarate, J. (2000). *Actividades Lúdicas* .
- Escudero, L. (2012). *Didactica y sus características* .
- Feldman, R. (2009). *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana*. México,: McGrawHill.
- Fernandez, P. (2012). *Definiciones Didacticas*.
- Gadamer, N. (2009). *De que hablamos cuando decimos Pedagogia*. <http://www.inau.gub.uy/biblioteca/piriz%20ubal.pdf>.
- Garcia, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*.
- Gomez, J. (2014). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Obtenido de http://ocw.uv.es/ciencias-sociales-y-juridicas/tecnicas-cualitativas-de-investigacion-social/tema_6_investigacion_documental.pdf
- Gómez, T. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER*. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>.
- Gonzales, D. (2012). *Estrategias Metodologicas*.
- Graterol, R. (2015). *La investigación de campo* . <http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/metoprot/10.pdf>
- Guerra, R. (2012). *Recursos didácticos y sus principales características*. www.trabajos88/recursos-didacticos/recursos-didacticos.shtml.
- Hebb, S. (2000). *Cómo estimular el aprendizaje*. . Barcelona: Editorial Océano.
- Hevia, D. (2010). *Arte y pedagogia*. http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf.
- Instituto de Facilitacion.(2011). *Qué es la facilitación*. <http://www.facilitacion.org/que-es-la-facilitacion>.
- Ledesma, J. (2010). *Ludico y sus características*.
- Lemus, D. (2012). *Concepto y características de Pedagogía*. <https://es.slideshare.net/videoconferencias/pedagoga-y-educacin>.
- León, J. (2010). *Métodos de investigación*. México: UNAM.

- Maslow. (2011). Teoría humanista.
- Meza. (2002). *La pedagogía y la educación*.
- Morales, O. (2015). *FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL Y LA MONOGRAFÍA*.
<http://webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo18.pdf>
- Paez, O. (2010). EL APRENDIZAJE. SUS TIPOS. CARACTERÍSTICAS.
- Parra, L. (2010). Tipo Receptivo y sus características.
- Pavlov. (2012). Teoría de conductismo.
- Peñaranda, H. (2010). Aprendizaje por método de descubrimiento.
- Piaget. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. En I. L. Chamorro.
- Piaget, J. (2011). Teoría Cognitivismo.
- Pozo, J. (2010). Teorías cognitivas del aprendizaje. Morata.
- Rogers, C. R. (2011). Teorías del aprendizaje.
- Russel. (2010). El juego en la educación infantil y primaria . En I. L. Chamorro.
- Salas, C. (2013). Juegos Lúdicos. <https://es.slideshare.net/carmensalas/juegos-ludicos>.
- Saldaña, B. (2013). Teoría del aprendizaje.
- Santos, L. (2013). Cultura a través de actividades Lúdicas. Quito.
- Skinner, R. (2012). Teoría del Conductismo y sus características.
- Solórzano Calle, J. d., Bohórquez, T., & Solanda, Y. (2010). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE*.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA.pdf>.
- Tamayo, L. (2012). El aprendizaje . Quito.
- Teran, D. (2010). Aprendizaje significativo.
- Torres, S. (2013). Juegos Ludicos.
- UNESCO. (2012). Educación para el siglo XXI.
- Valdez, M. (2010). Habilidades y sus elementos.
- Valle, A. (2010). Facilitador y sus componentes.
- Watson, J. (2012). Teoría de Conductivismo.

Anexos



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

Objetivo: Obtener información que permita desarrollar un proyecto de investigación relacionado con las actividades lúdicas y el aprendizaje.

Instrucciones:

- Lea detenidamente cada una de las preguntas.
- Encierre en un círculo el número según las indicaciones dadas, no hay respuesta correcta o incorrecta.
- La presente encuesta tiene fines estrictamente educativos por lo que solicito sinceridad en las respuestas, la información se manejará con privacidad y discreción.

Género: Masculino Femenino

(1) Nunca (2) Rara vez (3) A veces (4) Frecuentemente (5) Siempre

Nº	PREGUNTAS	FRECUENCIA				
		1	2	3	4	5
1	¿Le gusta jugar?	1	2	3	4	5
2	¿Cuándo juega tiene ganas de estudiar?	1	2	3	4	5
3	¿Le gusta la forma en que su profesor dicta las clases?	1	2	3	4	5
4	¿El docente empieza la clase con juegos?	1	2	3	4	5
5	¿Cuándo su profesor realiza juegos en clase se siente motivado?	1	2	3	4	5
6	¿Le gusta participar en los juegos que realiza su profesor?	1	2	3	4	5
7	¿Considera que jugando aprende más?¿	1	2	3	4	5
8	¿Los juegos que le enseña su profesor ayudan en su aprendizaje?	1	2	3	4	5
9	¿Con que frecuencia aplica juegos tu profesor en clase?	1	2	3	4	5
10	¿El profesor utiliza juegos cuando realizan trabajos?	1	2	3	4	5

11	¿Su profesor le ayuda a que usted aprenda a través de juegos?	1	2	3	4	5
12	¿Le gusta realizar tareas en clase utilizando juegos?	1	2	3	4	5

UNIDAD EDUCATIVA “LA GRAN MURALLA”

Aplicación de la encuesta a los estudiantes de cuarto grado.



Bustamante, Karina
Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Ambato, Ecuador
E-mail: karinab8989@gmail.com
Autor

Dr. Mg. Cesar Rodríguez
Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Ambato, Ecuador
Tutor

I. Tema

“Las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado de educación general básica, de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.”

II. Resumen

Las actividades lúdicas en la educación son primordiales, ya que se convierten en la actividad esencial para la adquisición del conocimiento, en el que se intenta dar solución a un grave problema que ha existido en la población escolar de nivel primaria: la falta de diversión del niño que le permita interactuar a menudo con los demás y la falta de compañerismo, y el trabajo en equipo.

Para ello, se trabajó en un enfoque cualitativo y cuantitativo, con una modalidad bibliográfica ya que se realizó la revisión de diferentes criterios de varios autores, con modalidad de campo por el contacto entre la investigadora y el objeto de estudio.

Los datos fueron obtenidos utilizando la técnica de la encuesta con su respectivo instrumento de recolección de información, el cuestionario que se lo realizó a los estudiantes, estructurado de 12 preguntas de selección. Finalmente se tabularon, analizaron e interpretaron los datos obtenidos, respaldando así la falta de las actividades lúdicas en el aprendizaje.

Palabras Claves: Lúdica, Capacidades, Participación, Motivación, Aprendizaje, Educación.

III. Introducción

El proceso educativo ha ido transformándose y mecanizándose, olvidando que el niño o niña desde que nace juega para estimular su creatividad y conocer el mundo que lo rodea, esta función aparece en forma espontánea y ocupa en el niño/a un lugar privilegiado. El juego es una función esencial en la vida de los niños porque es una actividad que lo ayuda a su desarrollo en los siguientes aspectos: Motriz, físico, emocional, social, mental y creativo del niño contribuyendo a su formación integral.

La educación es un derecho primordial de la niñez por esto todo maestro debe lograr que sus educandos aprendan nuevos conceptos cada día, pero es importante también cultivar en el niño la actividad para estimular el aprendizaje que es un proceso destinado a lograr cambios de conductas positivas y duraderos en los estudiantes. (Solórzano Calle, Bohórquez, & Solanda, 2010).

Además la Unesco (2012) en sus investigaciones a determinado que el 55% de las niñas o niños entre 5-12 años evaluados en el 2008; tiene dificultad de resolver problemas; deficiencia en la lectura, comprensión entre otros; en los cuales limita la situación de aprendizaje y desempeño escolar eficiente.

En Tungurahua algunos docentes utilizan el juego didáctico como motivación para empezar la clase, aunque la mayoría por lo general desconoce sus múltiples ventajas, es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. (Chacón, 2008).

En la Unidad Educativa La Gran Muralla la mayoría de los docentes se limitan a la hora de impartir las clases con métodos tradicionales o memorísticos, en algunos casos sin motivación, no aplican juegos didácticos, ni dinámicas lo cual que repercuten en el desempeño escolar del estudiante que se siente cansado y no cumple las actividades escolares, llega frecuentemente atrasados generalmente por quedarse en juegos fuera de la escuela.

IV. Metodología

En el análisis de la investigación esta detallada a realizar una contextualización mediante un enfoque en la cual la autora escamilla (2015), menciona que: “ambos enfoque buscan resolver problemas o producir conocimiento en el campo científico. El uno numéricamente y el otro teóricamente de manera que se comprendan como un todo” (pág. 5)

Además misma investigación cuenta con un enfoque cuantitativo – cualitativo, en consideración de la necesidad de utilizar técnicas cualitativas y cuantitativas que permitirán obtener resultados, los mismos que se evidenciarán en valores porcentuales. Dichos resultados se considerarán de la percepción frente a la problemática estudiada, además de cualificar criterios de los encuestados.

Por ende se introduce información bibliográfica o también llamada documental documental, con ello el autor Morales (2015), considera que, “La investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, éste es conducente a la construcción de conocimientos.” (pág. 2).

Esta investigación se sustentó en consultas realizadas de páginas en libros, internet, revistas, periódicos, revistas y documentos archivados en diferentes bibliotecas para profundizar y comparar diferentes conceptos de manera científica sobre las actividades lúdicas en el aprendizaje en los estudiantes que cursan el cuarto grado de Educación General Básica y ampliar el marco teórico que respalda la investigación.

De igual manera en el análisis bibliográfico de campo en donde Graterol (2015), menciona que “La investigación de campo se presenta mediante la manipulación de una variable externa no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas,

con el fin de describir de qué modo o porque causas se produce una situación o acontecimiento particular, por lo cual la investigación de campo se realizó a los estudiantes de cuarto grado de Educación Básica General en forma directa con el objetivo de conocer a fondo la causa del problema y obtener datos seguros.

El nivel exploratorio que se va ejecutar en la investigación es detectar variables, relaciones y condiciones en las que se da el fenómeno en el que está interesado. En otros términos, trata de encontrar indicadores que puedan servir para definir con mayor certeza un fenómeno o evento, desconocido o poco estudiado en la que se basa en hechos, referencias y en el conocimiento previo del problema investigado con los estudiantes de cuartos grados de Educación General Básica de la Unidad Educativa “La Gran Muralla”.

Así mismo el análisis del nivel descriptivo dentro de la investigación sirve para identificar, caracterizar las posibles causas del problema de los estudiantes de cuartos grados de Educación General Básica de la Unidad Educativa “La Gran Muralla” y establecer posibles soluciones. Estos fundamentos permiten entender los comportamientos y conductas comprobando la asociación entre las variables de investigación.

Por último el nivel correlacional es un tipo de estudio que tiene como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en la que permite medir el grado de relación entre las variables, comprueba la relación de la variable independiente y de la hipótesis, es decir, verifica las actividades lúdicas con la variable dependiente el aprendizaje.

En mención la Población y muestra que se va a tener en la investigación para involucrarlo en el estudio, misma que la población es el universo a estudiar que está compuesto por todos los elementos que permiten llegar a determinar la existencia de un problema. La población de la investigación fue de 309 estudiantes de la Unidad Educativa “La Gran Muralla” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Así mismo se constituye una parte proporcional de la población que guarda las mismas características y similitudes, siendo necesario para el presente caso aplicar un muestreo intencional, por lo cual la muestra a trabajar fue de 24 estudiantes de Cuarto Grado de Educación General Básica.

La investigación incluye como Técnicas de estudio a la encuesta empleada para determinar los factores relevantes del proceso de investigación realizada a los estudiantes de Cuarto Grado de Educación General Básica en la cual se utilizó el Cuestionario Semi-estructurado sobre Juegos (Stefani, Andrés & Oanes, 2010) en sus dos versiones, Niños (N), diseñado para recabar información sobre los distintos tipos de juegos y juguetes utilizados a través de las distintas generaciones, los espacios lúdicos, materiales o elementos de juego, juegos individuales y grupales y los característicos del lugar de residencia, a efectos de explorar las preferencias generacionales.

V. Resultados

En análisis de campo mediante una encuesta realizada a los estudiantes de cuarto grado de educación general básica de la unidad educativa “La Gran Muralla”, en los cual se menciona si al encuestado ¿Le gusta jugar?, en la cual un 8% menciona que a veces, mientras que el 79% considera que es siempre le gusta jugar, en la cual otra de las preguntas que señalar en la encuesta es ¿Cuándo juega tiene ganas de estudiar?, dando mención que el 4% considera que nunca el 33% considera que a veces mientras el 17% frecuentemente y por último el 46% considera que siempre. La mayoría de estudiantes responden que si les gusta jugar, el docente puede aplicar las actividades lúdicas en clases siendo un método de aprendizaje mejor.

Otra de las preguntas que se realizó a los encuestados es ¿Le gusta la forma en que el profesor dicta clases? Mencionando que el 71% siempre les gustas, así mismo el 13% menciona que las clases dictadas por el profesor son frecuentes o nunca les gusta por eso no les pone atención mientras que 4% menciona que a veces les gusta las clases que el profesor dictadas. A la mayoría de los estudiantes les gusta como el profesor dicta clases, corroborándole que algunas veces estas clases no deben caer en lo tradicional.

De la misma forma se analiza la siguiente pregunta, ¿El docente empieza las clases con juegos?

Del total de encuestados en la cual dan mención que el 50% que nunca el docente empieza las clases con juegos mientras que un intervalos de estudiantes menciona que rara vez, a veces o frecuentemente el profe empieza la clase con juegos y un 4% menciona que siempre el profesor empieza la clase con algún juego.

Al momento de iniciar la clase el docente no empieza con ninguna dinámica ni motivación hacia sus estudiantes, por lo cual no ponen interés sobre la clase y su aprendizaje será muy poco.

De la misma forma para la viabilidad de la verificación de hipótesis se hace referencia a la primera variable la pregunta ¿Cuándo el profesor realiza juegos en clase se siente motivado?, para monitorear un análisis de los estudiantes de cuarto grado obteniendo resultados tal cual mencionan en el grafico en mención:

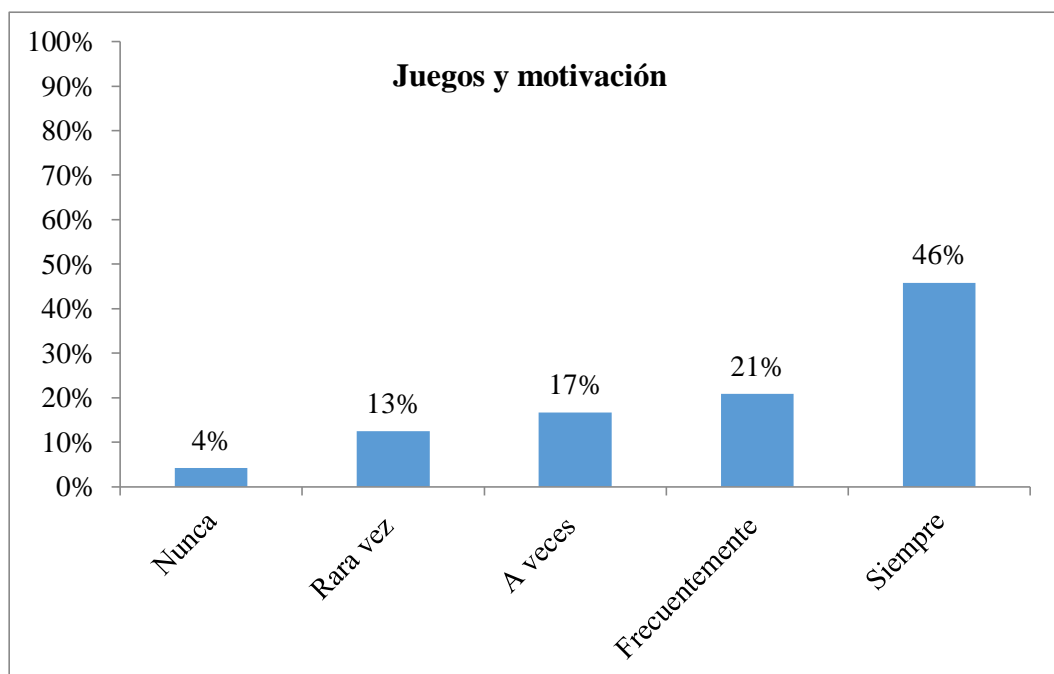


Gráfico N° 9

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

La mayoría de los estudiantes se motivan cuando el profesor realiza actividades lúdicas y de esta manera su aprendizaje será más significativo.

De la misma forma en el análisis la pregunta ¿Le gusta participar en los juegos que realizan su profesor?, en la cual se obtiene resultados como; del total de encuestados menciona que siempre les gusta participar en los juegos con un 58%; mientras que el 25% considera que a veces les gusta participar en los juegos, y el 8% da mención que nunca o rara vez les gusta participar en los juegos impulsados por el profesor. La mayoría de los estudiantes participan en clases cuando el profesor realiza un juego, se sienten motivados y atentos para realizar el juego esta es una buena estrategia para captar la atención de los estudiantes.

Otra de las preguntas es ¿Considera que jugando se aprende más? Los estudiantes menciona que siempre jugando se aprende más con un 50%, en consideración que muchos de los alumnos no consideran de esta manera dan mención que frecuentemente aprenden jugando con el 21%; asimismo que el 13% casi nunca aprenden jugando y el 8% menciona que rara vez o a veces aprenden jugando. La mayoría de los estudiantes responde que aprenden mejor jugando, es cuando los profesores deben aprovechar realizando más actividades lúdicas para que los estudiantes se concentren y estén más atentos a la clase.

¿Los juegos que le enseña su profesor ayudan en su aprendizaje?, en la cual los alumnos encuestados dan mención que a veces los juegos que impulsa su profesor ayudan en su aprendizaje con el 29%; mientras que el 25% menciona que es frecuentemente o siempre aprenden con los juegos realizados por su profesor, así mismo el 17% considera que nunca aprendido con los juegos del profesor e incluso rara vez lo ha hecho mencionan con un 4%, en consideración se interpreta que la mitad aprenden con la pedagogía del profesor en las aulas pero existe la otra mitad que menciona que no aprenden. Se considera que se debe impulsar técnicas o métodos aplicativos y participativos entre estudiantes.

Otras de las preguntas en análisis es, ¿Con que frecuencia aplica juegos tu profesor en clases?, la encuesta realizada, se obtuvo los siguientes resultados el 29% considera que siempre el profesor aplica juegos en clases, mientras que el 25% considera que frecuentemente lo realiza, mientras que el 17% que a veces e incluso

otros dicen que nunca el profesor ha aplicado juegos en clase a consideración que el 13% menciona que lo ha hecho raras veces. Se interpreta que los estudiantes demuestran interés cuando el profesor implante en su pedagogía de enseñanza, los juegos son una estrategia muy buena para que los estudiantes pongan atención.

El análisis en el cuestionario enfocado a saber si el profesor tiene los conocimientos necesarios para impulsar técnicas o instrumentos que mejore el aprendizaje de los niños de cuarto grado en donde se realiza la pregunta ¿El profesor utiliza juegos cuando realiza trabajos?, como se observa en el gráfico N° 14 en resolución:

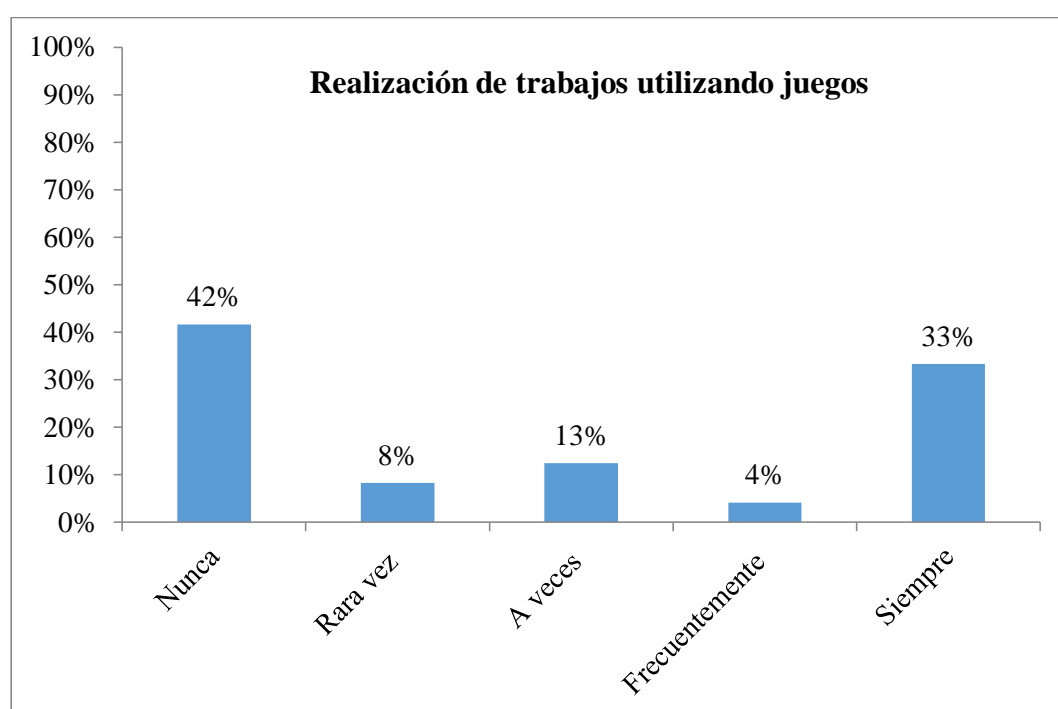


Gráfico N° 14

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Se considera que el docente no aplica juegos cuando realizan algún trabajo en el aula, tal vez por no distraer a los estudiantes y por mantener el orden.

De igual manera en esta pregunta se lo introduce para la verificación de hipótesis con el análisis de la segunda variable dependiente el aprendizaje y misma que ayuda a consolidar la variabilidad del proyecto en cuestión a mención ¿El profesor le ayuda a que usted aprenda a través de juegos?, tal cual muestra en la gráfica siguiente:

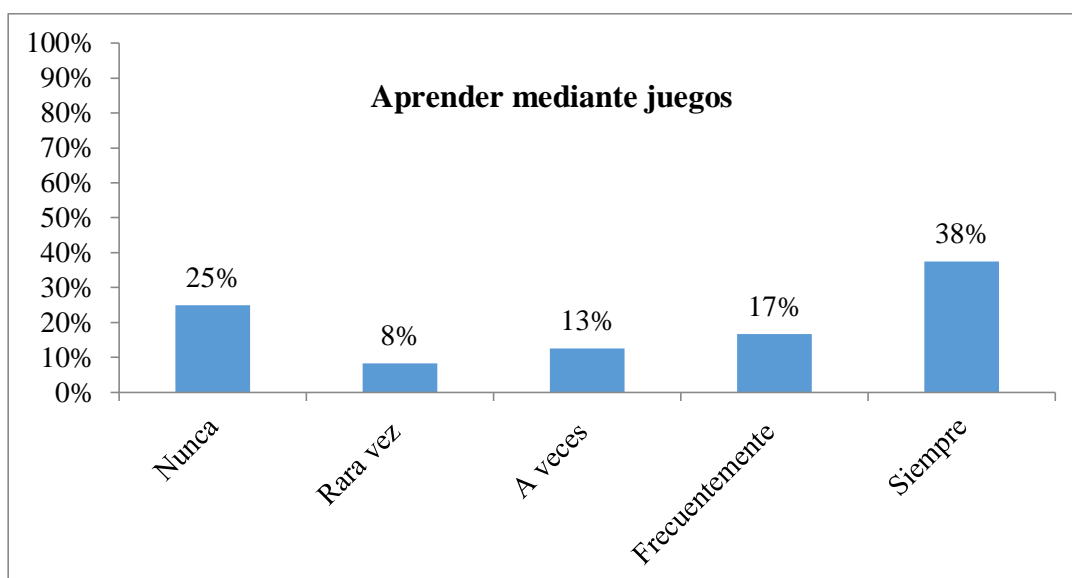


Gráfico N° 15

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Bustamante Karina

Si el profesor no utiliza los juegos en clase, los estudiantes aprenderán de manera convencional, escuchando y viendo, de manera que no existirá la motivación respectiva alcanzar un aprendizaje significativo.

Y por último se analiza la presunta ¿Le gusta realizar tareas en clases utilizando juegos? En el cual se menciona que el 58% de estudiantes siempre les gustaría realizar las tareas en clases utilizando juegos, mientras que otros afirman que nunca o a veces debe hacerse este tipo de tareas con un 17%, y por último dan mención que el 4% rara vez o frecuentemente. En interpretación los alumnos les gustaría hacer la tarea en clases con juegos que impulse el profesor para su entendimiento, ya que algunos estudiantes no cumplen con dicha tarea en clases es mejor socializarlo en el aula de clases con herramientas pedagógicas de enseñanza.

VI. Discusión

Los resultados obtenidos revisten particular relevancia en tanto muestran las semejanzas y diferencias entre los tipos de juegos y los espacios lúdicos a través de distintas generaciones.

Mientras que las Actividades Lúdicas son importante conocer más acerca de las actividades según menciona Santos indica que, “La palabra lúdico es un adjetivo

que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano, se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.” (Santos, 2013, pág. 56). Por lo cual el autor hace la relación del concepto lúdico con el juego cuya actividad es la de favorecer al ser humano para que aprenda sin tensiones de una manera muy diferente.

El análisis y procesamiento de las respuestas muestran cómo algunos tipos de juego han sido conservados y transmitidos a través de las generaciones y, aun cuando el avance tecnológico ingresó en el espectro lúdico, parecería que no pudo desplazar a otros modos de jugar. Este mismo es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura” (Ledesma, 2010, pág. 23).

El juego ayuda a la liberación de tensiones, al mejoramiento de destrezas y como apoyo del aprendizaje, en este sentido el ser humano realiza esta actividad inmersa en grupos donde no hay indivisiones y pueden ser ellos mismos. Según Salas, (2013) “El juego lúdico nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo a los autores que han hecho aportes al concepto, y su influencia y relación en el ser humano”.

El aprendizaje según Tamayo, (2012) manifiesta que, “Es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación”. De la misma forma de acuerdo con Hebb, (2000) indica que, el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación”.

El aprendizaje según la mayoría de los autores es todo un proceso por el cual los estudiantes adquieren habilidades y destrezas, así como conocimientos, conductas y valores como parte de su formación o estudio y que les permitirá defenderse en la vida cotidiana pues aprenden por la instrucción, la experiencia, el raciocinio y la observación de como suceden las cosas.

Valdez, (2010) dice que; “La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio”, por lo cual es fundamental complementar con información adicional “La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficios” (Corcino, 2010, pág. 23).

Las habilidades son consideradas como una aptitud innata, como las destrezas que tiene una persona para desarrollar diferentes actividades que les permiten tener éxito. Además de ello, las habilidades se las puede adquirir con la práctica constante o el estudio específico, por ello la importancia de que los seres humanos aprendan a través de la repetición de las cosas y de actividades que les permita generar dichas habilidades. Los diferentes tipos de aprendizaje son y se dan para que todas las personas tengan acceso al conocimiento, pues se ha comprobado que cada persona aprende mejor de una u otra manera por lo cual se desarrollaran en un ambiente en el que se sientan mayormente cómodos. Hoy, en la guía pedagógica trataremos brevemente los Tipos de Aprendizaje que deben diferenciar. Aprendizaje kinestésico las personas con sistemas de representación kinestésico perciben las cosas a través del cuerpo y de la experimentación. Son muy intuitivos y valoran especialmente el ambiente y la participación. Para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. No conceden importancia al orden de las cosas” (Feldman, 2009, pág. 37).

Al referirse a teorías de aprendizaje son todos aquellos temas relacionados al mejoramiento del aprendizaje y que grandes autores ha entregado sus vidas a entender este concepto y de cómo mejorarlo; esto ayuda a entender el comportamiento humano, el cómo aprende, de que maneras o formas aprenden, y así puedan emitir una respuesta como solución a este problema, que facilite sobre todo en el área educativa, que es donde más veces se emplea esta terminología.

Broadus (2012), “Es el estudio de conductas que se pueden observar y medir. Su teoría está basada en que a un estímulo le sigue una respuesta, siendo este el resultado de la interacción entre el individuo y su medio”; el conductismo según la mayoría de autores se basa en la acción conductual de los individuos y guían las investigaciones o acciones encaminadas a la enseñanza específica. Por ejemplo en

estos temas se tratan los valores, la conducta, la cultura y más temas que tienen que ver o se relacionan al actuar de una persona, de un estudiante, a partir de este conocimiento se pueden trabajar para mejorar el aprendizaje de estos individuos.

La teoría cognitivismo, define Watson, (2012) que indica lo siguiente:

“El condicionamiento es parte del proceso de aprendizaje, porque no sólo tenemos que aprender a responder a nuevas situaciones sino que debemos aprender también nuevas respuestas. Se adquiere una conducta nueva y compleja mediante la combinación serial de reflejos simples.”

Se concluye que los juegos han viajado por el mundo, adaptándose, mezclándose con las distintas culturas, respondiendo y haciendo converger en su formalidad de juego el momento histórico determinado en el cual eran conocidos.

VII. Conclusiones

Se identificó la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla.”, en la cual los estudiantes fortalecieron lasos de amistad entre compañeros y profesor sin duda que es una manera de darle sentido y significado al juego de aprendizaje, transformándolo en una pedagogía de enseñanza diferente, misma que, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de las escuelas o del tiempos libres, generándose una proyección diferente a la estimulación de los estudiantes en el aprendizaje continuo.

Se estudió las diferentes estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de cuarto grado, en el cual se induce que las actividades lúdicas motivan al estudiante a estudiar, este instrumento motriz en el aprendizaje generó curiosidad e interés por su enfoque teórico-práctico, creándose las condiciones para la asimilación significativa de las ideas principales de la teoría corpuscular, en especial de discontinuidad y vacío, fortaleciéndose así competencias científicas.

La necesidad de implementar una diseño metodológico y técnico para actividades lúdicas en desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del cuarto grado de la Unidad Educativa, “La Gran Muralla”.

VIII. Bibliografía

- Aguilera, D. (2005). Introducción a las dificultades del aprendizaje. España: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Araujo, M., Gómez, N., Fonseca, F., & Molano, W. (2013). Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria. https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjWp-f9-ZfUAhWG8CYKHQW6C4MQFggzMAI&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F4817227.pdf&usg=AFQjCNE3WKHXGB-9lSivB5liaNz9_IBjrQ&sig2=Bc0R-fUm6Z.

- Ausubel, D. P. (2011). Tipo receptivo de aprendizaje.
- Ballesteros, A. (2014). Uso de actividades Lúdicas en la enseñanza del Inglés .
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8386/1/TFG-O%20386.pdf>.
- Barriga, F. (2004). Constructivismo.
<http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/EI%20Constructivismo%20Pedag%C3%B3gico.pdf>.
- Beltrán Llera, J., & Bueno Álvarez, J. A. (2010). Naturaleza de las estrategias.
- Brandt, L. (2010). Estrategias para la Educación .
- Bruner, J. (2010). Tipo de aprendizaje por descubrimiento.
- Bruner, J. (2011). Teoría Cognitivismo.
- Burgos, S. (2013). Los ambientes lúdicos externos y su influencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del nivel de educación inicial uno y dos del Centro Infantil del Buen Vivir "Los ángeles" ubicado en la cooperativa las playas sector uno, parroquia Abrahán. Ambato.
- Carrión, F., & Lozada, V. (2010). Estrategias Educativas para el Aprendizaje Activo.
- Catarina, A. (2013). Metodología de la investigación. México: UDLAP.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje.
 Tungurahua : Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Corcino, M. (2010). HABILIDADES Y DESTREZA EN UNA PERSONA.
- Delvan, L. (2011). Actividades Lúdicas y sus características principales .
- Escamilla, M. (2015). *Los enfoques en las investigación científica*.
https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES39.pdf
- Escarate, J. (2000). Actividades Lúdicas .
- Escudero, L. (2012). Didáctica y sus características .
- Feldman, R. (2009). Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana.
 México,: McGrawHill.
- Fernandez, P. (2012). Definiciones Didácticas.
- Gadamer, N. (2009). De que hablamos cuando decimos Pedagogía.
<http://www.inau.gub.uy/biblioteca/piriz%20ubal.pdf>.
- García, A. (2009). El juego infantil y su metodología.

- Gomez, J. (2014). *Técnicas cualitativas de investigación social*.
http://ocw.uv.es/ciencias-sociales-y-juridicas/tecnicas-cualitativas-de-investigacion-social/tema_6_investigacion_documental.pdf
- Gómez, T. (2015). LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER.
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>.
- Gonzales, D. (2012). Estrategias Metodologicas.
- Graterol, R. (2015). *La investigación de campo* .
<http://www.uovirtual.com.mx/moodle/lecturas/metoprot/10.pdf>
- Guerra, R. (2012). Recursos didácticos y sus principales características.
www.trabajos88/recursos-didacticos/recursos-didacticos.shtml.
- Hebb, S. (2000). *Cómo estimular el aprendizaje*. . Barcelona: Editorial Océano.
- Hevia, D. (2010). *Arte y pedagogia*.
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf.
- Instituto de Facilitacion.(2011). *Qué es la facilitación*.
<http://www.facilitacion.org/que-es-la-facilitacion>.
- Ledesma, J. (2010). *Ludico y sus características*.
- Lemus, D. (2012). *Concepto y características de Pedagogía*.
<https://es.slideshare.net/videoconferencias/pedagoga-y-educacion>.
- León, J. (2010). *Métodos de investigación*. México: UNAM.
- Maslow. (2011). *Teoria humanista*.
- Meza. (2002). *La pedagogia y la educacion*.
- Morales, O. (2015). *FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL Y LA MONOGRAFÍA*.
<http://webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo18.pdf>
- Paez, O. (2010). *EL APRENDIZAJE. SUS TIPOS. CARACTERISTICAS*.
- Parra, L. (2010). *Tipo Receptivo y sus características*.
- Pavlov. (2012). *Teoria de conductismo*.
- Peñarahanda, H. (2010). *Aprendizaje por metodo de descubrimiento*.
- Piaget. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. En I. L. Chamorro.

- Piaget, J. (2011). Teoría Cognitivismo.
- Pozo, J. (2010). Teorías cognitivas del aprendizaje. Morata.
- Rogers, C. R. (2011). Teorías del aprendizaje.
- Russel. (2010). El juego en la educación infantil y primaria . En I. L. Chamorro.
- Salas, C. (2013). Juegos Lúdicos. <https://es.slideshare.net/carmensalas/juegos-ludicos>.
- Saldaña, B. (2013). Teoría del aprendizaje.
- Santos, L. (2013). Cultura a través de actividades Lúdicas. Quito.
- Skinner, R. (2012). Teoría del Conductismo y sus características.
- Solórzano Calle, J. d., Bohórquez, T., & Solanda, Y. (2010). ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1237/3/ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20PARA%20MEJORAR%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEM%C3%81TICA.pdf>.
- Tamayo, L. (2012). El aprendizaje . Quito.
- Teran, D. (2010). Aprendizajesignificativo.
- Torres, S. (2013). Juegos Ludicos.
- UNESCO. (2012). Educación para el siglo XXI.
- Valdez, M. (2010). Habilidades y sus elementos.
- Valle, A. (2010). Facilitador y sus componentes.
- Watson, J. (2012). Teoría de Conductivismo.