



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

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

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención  
del Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación,  
Mención Educación Básica**

**TEMA:**

---

“INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LOS CUARTOS Y QUINTOS GRADOS DEL CENTRO EDUCATIVO “GONZALO RUALES BENALCAZAR” DEL CANTÓN QUITO, PARROQUIA CONOCOTO.”

---

**AUTORA: Consuelo Estefanía Villacís Carapaz**

**TUTOR: Psc. Educ. Mg. Luis René Indacochea Mendoza**

**Ambato - Ecuador**

**2013**

## APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

### CERTIFICA:

Yo, Psc. Educ. Mg. Luis René Indacochea Mendoza con CC. 1308842077 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños de los cuartos y quintos grados del Centro Educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar” del cantón Quito, Parroquia Conocoto” desarrollado por la egresada Consuelo Estefanía Villacís Carapaz, 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 calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

.....  
Psc. Educ. Mg. Luis René Indacochea Mendoza  
CC. 130884207-7  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

.....  
Villacís Carapaz Consuelo Estefanía

C.C: 172368101 – 9

**AUTORA**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “INCIDENCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LOS CUARTOS Y QUINTOS GRADOS DEL CENTRO EDUCATIVO “GONZALO RUALES BENALCAZAR” DEL CANTÓN QUITO, PARROQUIA CONOCOTO”, 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.

.....  
Villacís Carapaz Consuelo Estefanía

C.I: 172368101 – 9

**AUTORA**

## **Al Consejo Directivo de la Facultad De Ciencias**

### **Humanas y de la Educación:**

La Comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños de los cuartos y quintos grados del Centro Educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar” del cantón Quito, Parroquia Conocoto”, presentada por la Sra. Consuelo Estefanía Villacís Carapaz egresada de la Carrera de Educación Básica promoción: Septiembre 2011 – febrero 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

Ambato, 3 de Julio de 2013

#### **LA COMISIÓN**

.....  
Lcda. Mg. Nora Josefina Luzardo Urdaneta

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

.....  
Dra. Carmita del Rocío Núñez López

**MIEMBRO**

.....  
Ing. Mg. Sandra Lucrecia Carrillo Ríos

**MIEMBRO**

## DEDICATORIA

Todo el trabajo y el esfuerzo que conllevó culminar mis estudios se los dedico infinitamente a mis padres y hermanos, que con su esfuerzo me ayudaron y me animaron a seguir y conseguir esta meta. A mi amado esposo Darío, a nuestra hija Indira que han tenido toda la comprensión y apoyo para Mí y a toda mi familia. Hoy sé que todos los sacrificios tienen una gran recompensa. Los amo mucho.

Atentamente:

*Estefy*

## **AGRADECIMIENTO**

De todo corazón, agradezco a Dios por haberme puesto en el camino de la docencia; a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación por haber hecho de mí una profesional de primera. Finalmente agradezco a mi familia que puso su granito de arena para que alcance mi meta.

# ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

## Contenido

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR .....	iv
APROBACION DEL CONSEJO DIRECTIVO.....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES .....	xi
RESUMEN EJECUTIVO .....	xiii
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPITULO I	
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.1. TEMA: .....	3
1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.1.2. CONTEXTUALIZACIÓN .....	3
1.2. ÁRBOL DE PROBLEMAS .....	1
1.2.1. ANÁLISIS CRÍTICO .....	1
1.2.2. PROGNOSIS .....	1
1.2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.2.4. PREGUNTAS DIRECTRICES .....	2
1.2.5. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA: .....	2
CAMPO: .....	2
ÁREA:.....	2
ASPECTO:.....	2
LIMITE ESPACIAL: .....	2
UNIDAD DE OBSERVACIÓN: .....	2
1.3. JUSTIFICACIÓN .....	3



1.4.	OBJETIVOS .....	4
1.4.1.	OBJETIVO GENERAL.....	4
1.4.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
CAPITULO II		
2.	MARCO TEÓRICO.....	5
2.1.	ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	5
2.1.1	Fundamentación Filosófica.....	8
2.1.3	Fundamentación Epistemológica .....	9
2.1.4	Fundamentación Legal.....	9
2.2.1.	SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	28
2.2.2.	UNIDADES DE OBSERVACIÓN.....	28
CAPITULO III		
3.1.	ENFOQUE .....	29
3.2.	MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN .....	29
3.3.	NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	29
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	30
3.5.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	31
3.7.	RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	34
3.8.	PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS .....	35
CAPÍTULO IV		
4.1.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	36
4.2.	VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS .....	51
CAPITULO V		
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	56
5.1.	CONCLUSIONES .....	56
5.2.	RECOMENDACIONES.....	57
CAPÍTULO VI		
6.	PROPUESTA.....	58

6.1.	DATOS INFORMATIVOS .....	58
6.2.	ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA .....	59
6.3.	JUSTIFICACIÓN .....	60
6.4.	OBJETIVOS .....	61
6.5.	ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD .....	61
6.6.	FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA – TEÓRICA.....	64
6.7.	METODOLOGÍA, MODELO OPERATIVO. ....	96
6.8.	ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA. ....	97
6.9.	PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	98
	ANEXOS .....	99

## ÍNDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES

### ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1 Árbol de problemas.....	1
Gráfico 2 .....	12
Grafico 3.....	13
Grafico 4 .....	14
Grafico 5 pregunta 1 .....	36
Grafico 6 pregunta 2 .....	43
Grafico 7 pregunta 3 .....	38
Grafico 8 pregunta 4 .....	39
Grafico 9 pregunta 5 .....	46
Grafico 10 pregunta 6 .....	41
Grafico 11 pregunta 1 .....	44
Grafico 12 pregunta 2 .....	45
Grafico 13 pregunta 3 .....	46
Grafico 14 pregunta 4 .....	47
Grafico 15 pregunta 5 .....	48
Grafico 16 pregunta 6 .....	49
Grafico 17chi cuadrado.....	55

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 poblacion.....	30
Tabla 2 variable independiente .....	31
Tabla 3 variable dependiente .....	32
Tabla 4 pregunta 1 .....	39
Tabla 5 pregunta 2 .....	40
Tabla 6 pregunta 3 .....	41
Tabla 7 pregunta 4 .....	42
Tabla 8 pregunta 5 .....	43
Tabla 9 pregunta 6 .....	44
Tabla 10 pregunta 1 .....	45
Tabla 11 pregunta 2 .....	46
Tabla 12 pregunta 3 .....	47
Tabla 13 pregunta 4 .....	48
Tabla 14 pregunta 5 .....	49
Tabla 15 pregunta 6 .....	50
Tabla 16 .....	54
Tabla 17 .....	54
Tabla 18 .....	55
Tabla 19 .....	63
Tabla 20 .....	96
Tabla 21 .....	97
Tabla 22 .....	98

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

**CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:** Incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños de cuartos y quinto grados del Centro Educativo Gonzalo Ruales Benalcazar de la provincia de Pichincha, parroquia Conocoto

**AUTORA:** Consuelo Estefanía Villacís Carapaz

**TUTOR:** Psc. Educ. Mg. Luis René Indacochea Mendoza

**RESUMEN**

El trabajo de titulación hace referencia a la utilización de actividades lúdicas dentro del aula, y el impacto que ejerce en los estudiantes, después de haber realizado la investigación exploratoria se ha logrado detectar el problema de investigación, base de la que posteriormente se construye el Marco teórico del que se fundamenta las variables de la investigación, debidamente indagadas con los diferentes recursos: Libros, revistas, periódicos, folletos e internet.

Luego de realizada la sustentación se utilizan los instrumentos de investigación de campo y se recogen los resultados para realizar el análisis cuantitativo y cualitativo, el cual permitirá establecer conclusiones y recomendaciones. Se procede después a elaborar la propuesta de solución del problema, la misma que consiste en la elaboración y aplicación de un manual de Actividades Lúdicas que ayudaran a mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del centro educativo.

**Palabras claves:**

Pedagogía, Lúdica, aprendizaje, docentes, didáctica, estudiantes, paradigma, juego, desarrollo infantil, técnica

## INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación está dirigido a una cultura de cambio, es necesario basarse actualmente en la tecnología y las nuevas formas de aprendizaje. La nueva modalidad de trabajo de los docentes ha visto obligado a los mismos a convertirse en maestros de escritorio. Una manera de ayudar a los docentes en su labor es la elaboración del presente trabajo de investigación que colaborara para lograr el aprendizaje requerido y así podremos hablar de una mejora en el sistema educativo de nuestro país.

Se revela una deficiente utilización de técnicas y metodología actual, por lo que fue necesaria la realización del presente trabajo. Las actividades lúdicas son un camino a seguir por los docentes y bien encaminadas se logran dos objetivos principalmente: que los niños aprenden y a la vez se divierten.

El presente proyecto consta de seis capítulos que se detallan a continuación:

**Capítulo I.-** el problema de investigación, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, objetivos general y específicos, justificación y factibilidad.

**Capítulo II.-** Construcción del marco teórico, dentro del cual se encuentran las fundamentaciones teóricas del problema, determinación de términos, hipótesis, preguntas directrices, variables.

**Capítulo III.-** Se considera la metodología basada en el enfoque, tipo de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, operalización de variables, procedimientos para la ejecución de la investigación.

**Capítulo IV.-** Tabulación de resultados con los instrumentos de investigación, tablas y gráficos estadísticos, análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación, comprobación de hipótesis por porcentajes.

**Capítulo V.-** Las conclusiones y recomendaciones adecuadas, de acuerdo al análisis estadístico de los datos de investigación.

**Capítulo VI.-** Se proyecta la propuesta de solución, establecida por título, justificación, fundamentación, objetivos, importancia, ubicación sectorial, factibilidad, descripción de la propuesta, impacto y evaluación.

## CAPITULO I

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. TEMA:

Incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños de los cuartos y quintos grados del Centro Educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar” del cantón Quito, Parroquia Conocoto.

#### 1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1.2. CONTEXTUALIZACIÓN

En el Ecuador se evidencia que el proceso de aprendizaje necesita cambios, el Sistema Educativo vive hoy un contexto crítico.

A pesar que la propuesta gubernamental con el documento de ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR, trata de que la educación general mejore; todavía existen falencias bastante grandes. En mayo de 2009 se realizó la evaluación docente obligatoria. El diario El Comercio dio a conocer estos datos: *En el régimen Costa solo dos profesores de 2 570 obtuvieron sobresaliente, y en la Sierra 53 de 14 000.*

La deficiente capacitación docente en técnicas y actividades lúdicas es un causal para que no se de una educación integral y significativa; ya que con las nuevas tecnologías y vías de comunicación el gobierno a través del Ministerio de Educación implementa en su página de internet varias propuestas y técnicas de mejoramiento; *en el año 2010, 108 000 docentes tomaron al menos un curso. Muchos cursaron dos y más. La política del Ministerio de Educación es ofrecer por varias ocasiones cada curso, hasta que se cubra la demanda de los docentes.* Lo que conlleva a una mayor responsabilidad por parte de los docentes de auto preparación; maestros que todavía utilizan la metodología Tradicional en todo su contexto, y no están abiertos a un cambio que es en bienestar de los estudiantes ecuatorianos.



En el Cantón Quito actualmente existen ciertos centros que si utilizan las actividades lúdicas dentro del proceso de aprendizaje; lamentablemente las instituciones son muy limitadas ya que en su gran mayoría están destinadas para estudiantes con un nivel económico superior. Los maestros de dichos centros se ven obligados a estar al día con las técnicas y aplicarlas dentro del aula. La capacitación docente debe estar encaminada y concienciada no hacia una remuneración económica más alta, sino también vinculada con la vocación de los docentes que su único objetivo debe ser obtener estudiantes con aprendizajes significativos, buscando para ello nuevas técnicas y principalmente las actividades lúdicas.

En el centro educativo Gonzalo Ruales Benalcazar de la parroquia de Conocoto se evidencia que existe poca aplicación de las actividades lúdicas, siendo estas las principales herramientas del desarrollo del estudiante como ser social, afectivo, biológico.

El aprendizaje a través del juego hace que los estudiantes desarrollen sus potencialidades, y lograremos esto si en la institución hay colaboración en el proceso de la investigación y a la vez formular la propuesta.

Generando el cambio, los estudiantes mejoraran su modo de aprender y podrán ampliar destrezas y habilidades que solo el juego se las puede proporcionar.

Tomado de sitio web: [www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com)

Tomado del sitio web: [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec) Ministerio de Educación del Ecuador

## 1.2. ÁRBOL DE PROBLEMAS

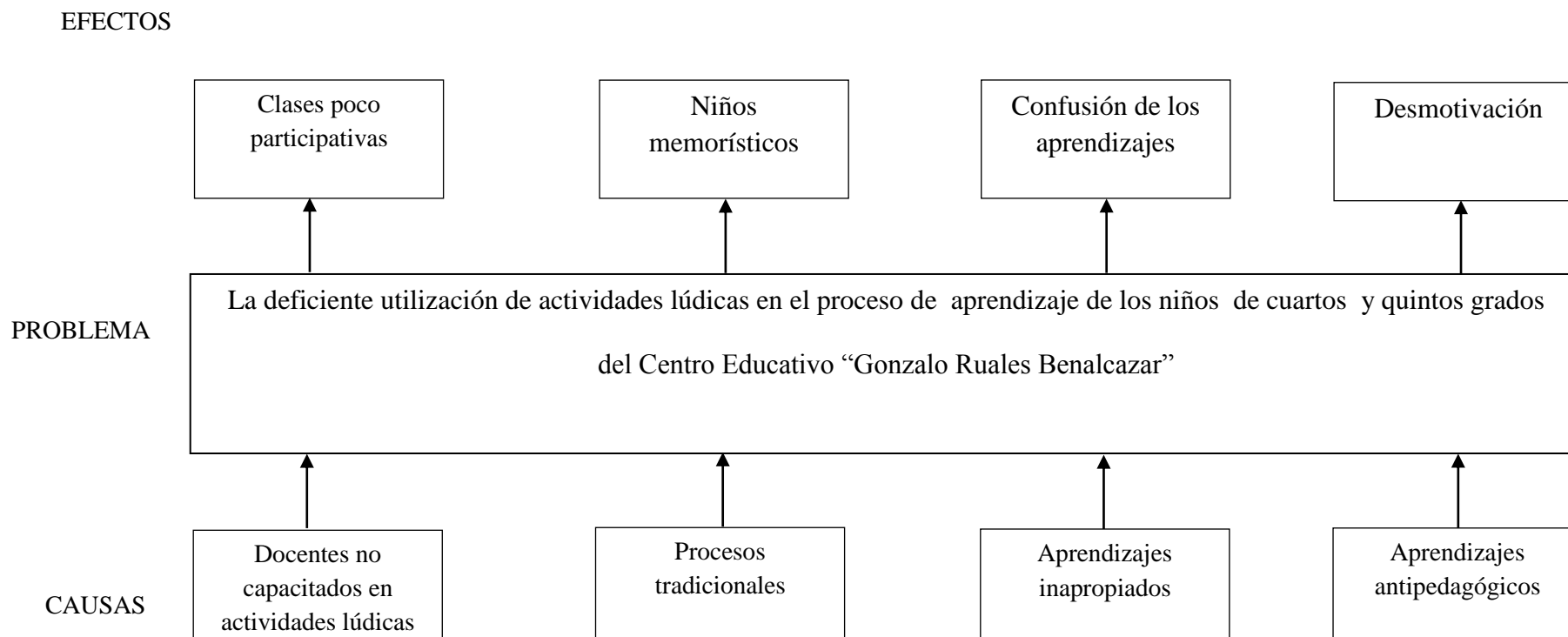


Grafico 1 Árbol de problemas  
Elaborado por: Consuelo Villacís

### 1.2.1. ANÁLISIS CRÍTICO

Debido a la **falta de capacitación docente** los estudiantes presentan un inapropiado aprendizaje. Los maestros en la actualidad en su mayoría no se encuentran capacitados en lo que se refiere a metodología y estrategias de aplicación en el aula este es el caso de las actividades lúdicas ya que existe desconocimiento de las mismas.

El docente no aplica las técnicas lúdicas dentro de su proceso de aprendizaje, sigue basándose en **procesos tradicionales**; un sistema caduco 100% memorístico, teórico y mecánico, esto nos lleva hacia una educación mediocre.

Se dan **aprendizajes inapropiados** o confusos. Las técnicas y actividades lúdicas son parte del nuevo sistema educativo y deberían palparse dentro del aula siendo los instrumentos de evidencia, las planificaciones, las que convendrían enfocarse más en las actividades a realizar con los estudiantes. Y basándose en una realidad donde se busca que se hable de calidad educativa.

### 1.2.2. PROGNÓISIS

Si no se aplican las actividades lúdicas, se formarán estudiantes con vacíos, lo que conlleva a una **poca comprensión** de los aprendizajes. No se lograra llegar al objetivo que es desarrollar destrezas y habilidades, sino que tendremos **niños y niñas memorísticos** sin capacidad para ser competitivos en el futuro. Los niños no serán críticos y constructores de su propio conocimiento, es decir no habría aprendizajes significativos; con **baja autoestima, desmotivados**. Que al final desembocara en una deficiente calidad educativa.

### **1.2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo incide la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños de los cuartos y quintos años del Centro Educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar” del Cantón Quito, Parroquia Conocoto?

### **1.2.4. PREGUNTAS DIRECTRICES**

- ✓ ¿Qué son las actividades lúdicas?
- ✓ ¿Cuándo inciden en el aprendizaje?
- ✓ ¿Cómo inciden las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje?
- ✓ ¿Qué alternativa ayudará en la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje?

### **1.2.5. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA:**

**CAMPO:** científico

**ÁREA:** educativa

**ASPECTO:** lúdico

**LIMITE ESPACIAL:** centro educativo Gonzalo Ruales Benalcazar

**LIMITE TEMPORAL:** Periodo Septiembre 2012 – Febrero 2013

**UNIDAD DE OBSERVACIÓN:** niños de los cuartos y quintos años

### 1.3. JUSTIFICACIÓN

En el centro educativo donde realizo la investigación existe muy poco conocimiento de las actividades lúdicas, de esto nace el **interés** por conocer nuevas técnicas de enseñanza.

Este tema es muy **importante** ya que los docentes deberían tomar conciencia de que buscamos una educación de calidad y esto se lograra con la aplicación de las actividades lúdicas.

Este tema es **novedoso** ya que actualmente se ha adaptado la frase: “aprender jugando”. Donde los estudiantes se divierten mientras aprenden y lo que se busca es emplear estas técnicas que la mayoría de docentes no la aplican.

La **utilidad** teórica de la investigación se manifiesta en la explicación de lo que es metodología lúdica con sus diferentes estrategias metodológicas y en las temáticas de aprendizaje con sus diferentes formas, tipos que se han desarrollado en el presente trabajo investigativo.

Las maestras en cuanto a la metodología y los niños y niñas en cuanto a aprendizaje, ya que al mejorar las estrategias metodológicas serán ellos quienes se beneficien con una educación donde los procesos sean vivenciales y los aprendizajes significativos.

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 crédito de la Rectora de la institución quien permite que se averigüe en el lugar de los hechos y con el aspiración de la investigadora de realizar un excelente trabajo.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños de los cuartos y quintos años del centro educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar” del cantón Quito, Parroquia Conocoto.

### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Reconocer las Actividades Lúdicas a través de la búsqueda de la información para identificar las necesidades de los niños de los cuartos y quintos grados.
- Investigar sobre el proceso de aprendizaje mediante los instrumentos para conocer la realidad institucional.
- Proponer alternativas de solución al problema.

## CAPITULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Las bases de donde se ha tomado datos para la presente investigación son:

**Universidad:** Técnica de Ambato

**Facultad:** Ciencias humanas y de la Educación

**Tema:** la actividad lúdica en el inter-aprendizaje de las niñas de segundo año de educación básica en la unidad educativa experimental “Pedro Fermín Cevallos”, del cantón Ambato.

**Autora:** Violeta del Rocío Pérez Villacrés

**Tutora:** Lcda. MSc. Noemí Hortencia Gaviño Ortiz

**Año:** 2010

“El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño.

Con previa revisión de materiales bibliográficos, se da a conocer los siguientes trabajos investigativos que servirán como elemento de juicio para establecer líneas base de información en el presente proyecto. Dichos trabajos exponen lo siguiente:

Perdono y Sandoval (s.a), en su investigación “Juegos cooperativos para favorecer el proceso enseñanza aprendizaje”, señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar y escolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

En la tesis número 31 en el año (2008) de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la UTA previo a la obtención del título de posgrado perteneciente a MSc. Susana Ponce y compañera, con el tema “Influencia del Juego en la Adquisición del Aprendizaje Significativo”, se orienta a proporcionar una integración y secuencia de aprendizajes significativos mediante el juego, que permita a los escolares a desarrollarse en forma integral. Pretenden establecer nexos en el trabajo pedagógico compartido y participativo de los educadores, aprovechando las experiencias capacidades y potencialidades que poseen.

Mavilo Calero (2006). En su libro “Educar Jugando”, afirma que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

El enfoque que hace en el libro corresponde a la etapa de escolarización en Educación Inicial y Educación Primaria. Hablar del juego es muy vasto, comprende una etapa preescolar y otra postescolar. Con estos elementos se podrá continuar la presente investigación haciendo énfasis en la etapa escolar y particularmente en el segundo año de educación básica.”

**Universidad:** Técnica de Ambato

**Facultad:** Ciencias humanas y de la Educación

**Tema:** la actividad lúdica en el desarrollo de la inteligencia de los niños de la granja escolar Jorge H. Cobo en Quillán Las Playas perteneciente a la parroquia Izamba.

**AUTOR:** Arcos Lozada Danilo Napoleón

**TUTOR:** Dr. MSc. Danilo Villena

**Año:** 2010

“De modo generalizado se responsabiliza a la educación de todos los males que aquejan a la sociedad, se manifiesta que no responde a las demandas científicas y que los aprendizajes que desarrolla difícilmente sirven para solucionar problemas



del diario vivir, pues no existe motivación que incentive la criticidad. Esta investigación será importante para la institución en la que se efectúa por que permitirá conocer datos precisos con respecto principalmente a la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia de los niños. Existen muchas variables que influyen sobre lo dicho y principalmente el autor directo es el profesor y las estrategias que aplica, entonces se hace necesario una indagación del profesor, su rol y sus prácticas lúdicas. Debemos establecer que anteriormente no se ha desarrollado una investigación con esta temática que es la actividad lúdica; en esta Institución no representa una línea metodológica básica, por lo que es necesario que se aplique el juego en la naturaleza del niño. En la infancia el juego tiene un fin en sí mismo y va acompañado por sentimientos de alegría y satisfacción; es intrínsecamente motivador, estimula sus capacidades físicas intelectuales y afectivas, su fantasía y su imaginación.”

**Universidad:** Tecnológica Equinoccial

**Carrera:** Master En Educación Y Desarrollo Social

**Tema:** Las Estrategias Lúdicas En El Ejercicio De La Lectura Como Recursos De Potenciación De Comprensión Lectora En La Escuela Particular Mixta Matutina N° 828 "Colinas De La Alborada" Segundo Año Básico, Periodo Lectivo 2007-2008

**Autor:** Chica García, Ramona Dalinda

**Director de Tesis:** Ortiz, Andrés

**Fecha de publicación:** 2009-10-22

De los datos mencionados se puede obtener como conclusión la necesidad de aplicar las actividades lúdicas como medio de aprendizaje de los estudiantes. El juego dentro de la educación es muy importante ya que forma parte del desarrollo integral del niño como individuo bio-psico-social.

### **2.1.1 Fundamentación Filosófica**

Esta investigación tomara como referente al paradigma Critico Propositivo ya que permitirá obtener la información necesaria para identificar el problema, diagnosticar, analizar y finalmente encontrar una solución a dicho problema, basándose en la realidad educativa y buscando una mejor calidad formativa.

Algunas denominaciones orientativas en el contexto de las ciencias sociales y de las ciencias de la educación.

“Crítico”

(Quintanilla, Popkewitz, Carr, Kemmis, Escudero, Marrero, etc.),

El constructivismo es una posición compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa. Entre ellas se encuentran las teorías de Jean Piaget, Lev Vygotsky, David Ausubel, Jerome Bruner, y aun cuando ninguno de ellos se denominó como constructivista sus ideas y propuestas claramente ilustran las ideas de esta corriente.

El Constructivismo, dice Méndez (2002) “es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano”. El constructivismo asume que nada viene de nada. Es decir que conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo.

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Abbott, 2001).

### **2.1.2 Fundamentación Axiológica**

La búsqueda de los valores se da en todos los ámbitos de la vida, en la educación es un tanto difícil ya que para que llegue, se debe utilizar procesos adecuados donde los estudiantes apliquen los valores incluidos dentro de los conocimientos.

Rosa M. Guitart Aced señala en su libro *“Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos”*: el juego es un instrumento de transmisión de valores y normas sociales. (p-8)

El aprendizaje basándose en los valores como el amor, respeto, solidaridad, comunicación, honestidad, humildad; debe llegar de una manera práctica y simple y que mejor que sea a través del juego, que es en definitiva una alternativa excelente.

### **2.1.3 Fundamentación Epistemológica**

Jean Piaget afirma que el juego es, primero que toda simple asimilación funcional o reproductiva que se explica por el proceso biológico según el cual todo órgano se desarrolla al funcionar cada actividad mental –desde las elementales hasta las tendencias superiores- tiene necesidad de desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, sólo que puramente funcional y no material.

El constructivismo de Piaget y Vygotsky sostiene que los estudiantes son constructores de su propio conocimiento, el maestro es un guía para que este proceso se realice y una estrategia es el juego ya que van reconstruyendo vivencias (experiencias) de las cuales aprenden y por qué no de una manera divertida.

### **2.1.4 Fundamentación Legal**

Según el artículo 342 de la Ley General De Educación en la que dice: “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y

potencialidades individuales y colectivas de la población del buen vivir, 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 eficientemente.

**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.

## **DERECHO A LA EDUCACIÓN**

### **Art. 37 AL 42. LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES TIENEN DERECHO A UNA EDUCACIÓN DE CALIDAD.**

Los niños y niñas deben ingresar a la escuela y asistir por lo menos los 10 años de Educación Básica.

Los y las niñas tienen el derecho de contar con profesores capacitados, útiles escolares, laboratorios y un ambiente agradable para su aprendizaje. Los conocimientos que se les entreguen a los estudiantes deben ser beneficiosos para ellos y servir para su vida futura, por lo que es necesario que se revisen los programas de estudio, tomando en cuenta los avances de la humanidad a nivel científico, tecnológico y humano y la diversidad del Ecuador. El presupuesto para la educación debe ser una prioridad, con el fin de cumplir los objetivos que el Ecuador tiene en esta materia.

Los Programas de Educación deben estar orientados a desarrollar la personalidad, las destrezas físicas y mentales de los niños y niñas, así como sus capacidades para un trabajo productivo. La educación debe promover la paz, la defensa de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en particular

**Art. 20.-** La educación se rige por los siguientes principios: -Todos los ecuatorianos tienen el derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional. -La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica acorde con las necesidades del País.

## **EL CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**

Está vigente desde el 3 de julio de 2003.

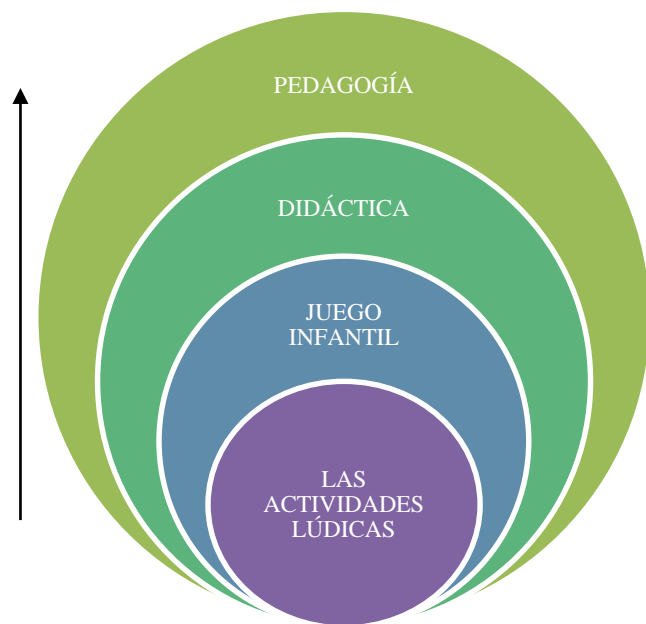
**Art. 12.** Los niños, niñas y adolescentes, primero, son ciudadanos, sujetos de derecho y deben ser prioridad absoluta de los gobiernos -nacionales y seccionales- en la elaboración de políticas públicas, en la asignación de recursos, en la provisión de servicios públicos.

Los y las menores de 7 años deben tener una atención preferencial. En caso de conflicto, los derechos de la niñez y adolescencia deben prevalecer sobre los derechos de los demás.....en sus primeros años de vida conllevan graves consecuencias personales y sociales. Por eso, los niños y niñas deben contar desde muy pequeños con el cuidado y cariño de sus familias y comunidades. 24 Los niños deben recibir muchos estímulos y requieren de amplios espacios para el juego, el arte y el desarrollo de la creatividad.

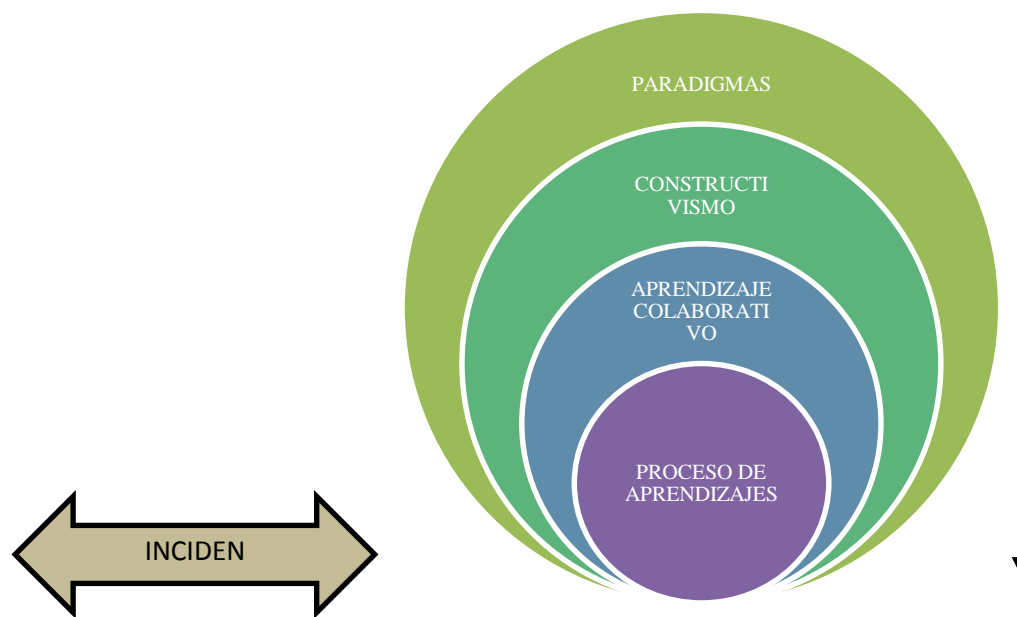
Para el progreso del Ecuador, es importante que los niños y niñas comiencen su vida de una manera digna, contando con la protección de autoridades, comunidades y familias.

El País debe realizar grandes inversiones para garantizar el bienestar de sus niños y niñas. La rendición de cuentas de las autoridades públicas en este tema es prioritaria, no debe esperar; porque sin desarrollo infantil el Ecuador no tiene futuro.

VARIABLE INDEPENDIENTE

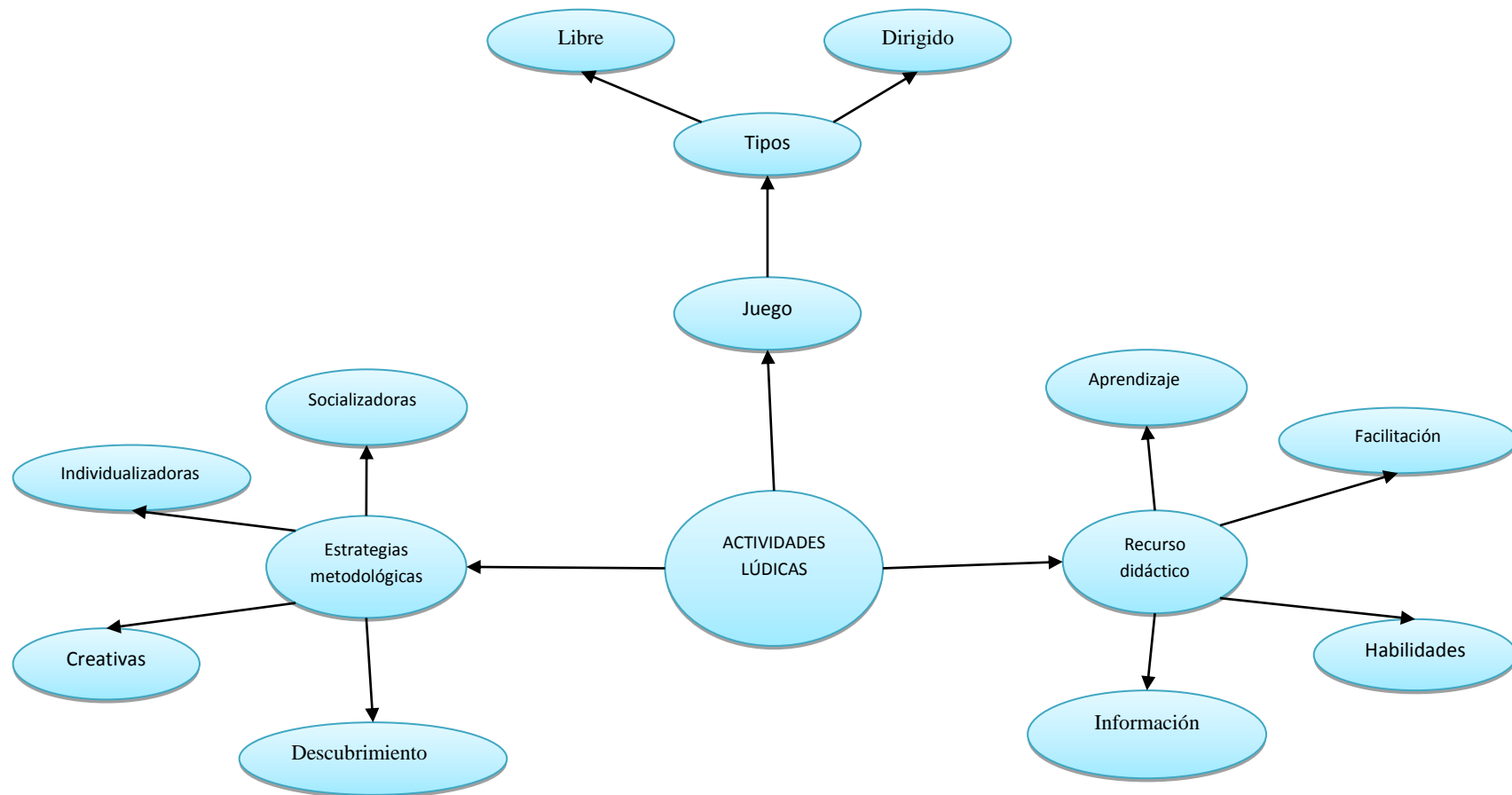


VARIABLE DEPENDIENTE



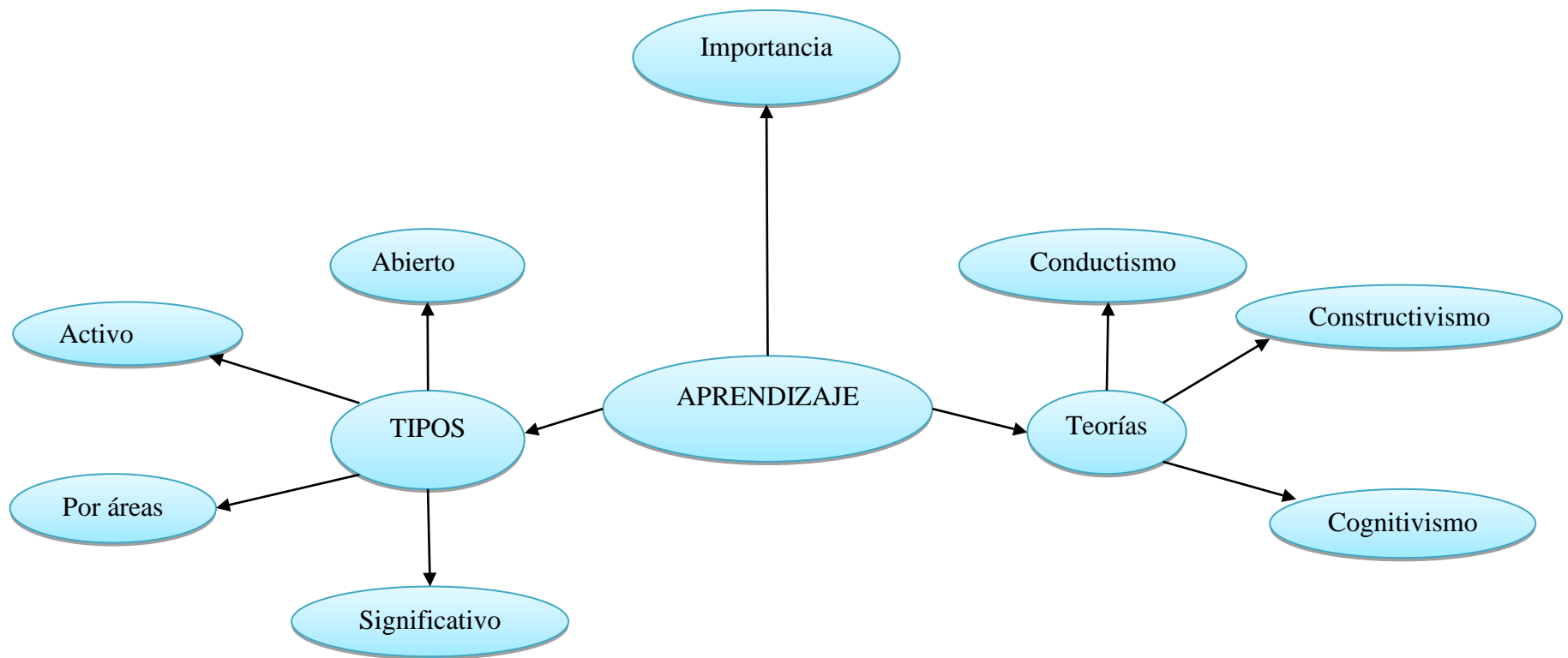
**Gráfico 2** Elaborado por: La investigadora Consuelo Villacís

Fuente: Marco Teórico



**Grafico 3** Elaborado por: La investigadora Consuelo Villacís

Fuente: Marco Teórico



**Grafico 4** Elaborado por: La investigadora Consuelo Villacís

Fuente: Marco Teórico



## CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

### **PEDAGOGÍA:**

La palabra pedagogía tiene su origen en el griego antiguo *paidagogós*. Este término estaba compuesto por *paidos* (“niño”) y *gogía* (“conducir” o “llevar”). Por lo tanto, el concepto hacía referencia al esclavo que llevaba a los niños a la escuela.

En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.

La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés de estudio.

### **DIDÁCTICA:**

Es usual encontrar productos y actividades para niños donde aparece el concepto de didáctica. “Contenidos didácticos”, “Material didáctico” y “Juego didáctico” son, por citar algunos casos a modo de ejemplo, frases que resuenan con frecuencia en la mente de numerosos adultos. Sin embargo, muchas veces perdemos de vista las definiciones teóricas y nos quedamos sin identificar entonces qué significan, en concreto, palabras como la mencionada. Por esa razón, hoy intentaremos aportar datos interesantes que permitan descubrir que es, exactamente, la didáctica.

En términos más mecanicistas la didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

Dicen los expertos que por didáctica se entiende a aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje. En otras palabras, es la rama de la pedagogía que permite abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica.

Esta disciplina que sienta los principios de la educación y sirve a los docentes a la hora de seleccionar y desarrollar contenidos persigue el propósito de ordenar y respaldar tanto los modelos de enseñanza como el plan de aprendizaje. Se le llama acto didáctico a la circunstancia de la enseñanza para la cual se necesitan ciertos elementos: el docente (quien enseña), el discente (quien aprende) y el contexto de aprendizaje.

En cuanto a la calificación de la didáctica, puede ser entendida de diversas formas: exclusivamente como una técnica, como una ciencia aplicada, simplemente como una teoría o bien como una ciencia básica de la instrucción. Los modelos didácticos, por su parte, pueden estar caracterizados por un perfil teórico (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológico (prescriptivos y normativos).

### **JUEGO INFANTIL:**

La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego puede ser definido tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores.

Existen numerosos tipos de juegos: de rol (donde el participante asume un determinado papel o personalidad concreta), de estrategia (entretenimientos que requieren de inteligencia y de planificación, como el ajedrez o las damas), de

mesa (como su nombre lo indica, necesitan de un soporte para que las personas jueguen), de naipes (póker, blackjack) y videojuegos (programas informáticos que necesitan de un aparato electrónico), entre otros.

Los juegos infantiles, por su parte, pueden implicar la utilización de un juguete (aunque no es imprescindible). Un juguete es un objeto que puede ser utilizado individualmente o en combinación con otros. Aunque algunos se encuentran asociados con épocas históricas o culturas particulares, otros poseen popularidad universal. El objetivo principal del juguete es la recreación, pero también ayuda a la formación, el aprendizaje y el desarrollo del niño.

### **ACTIVIDADES LÚDICAS:**

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo pues se refiere a la necesidad del ser humano de expresarse, comunicarse, y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas al entretenimiento.

**Núñez, De Almeida Pablo- EDUCACIÓN LÚDICA - 2002**

### **PARADIGMAS:**

El concepto de paradigma (un vocablo que deriva del griego paradeigma) se utiliza en la vida cotidiana como sinónimo de “ejemplo” o para hacer referencia a algo que se toma como “modelo”. En principio, se tenía en cuenta a nivel gramatical (para definir su uso en un cierto contexto) y se valoraba desde la retórica (para hacer mención a una parábola o fábula). A partir de la década del '60, los alcances de la noción se ampliaron y ‘paradigma’ comenzó a ser un término común en el vocabulario científico y en expresiones epistemológicas cuando se hacía necesario hablar de modelos o patrones.

En este sentido, en su acepción como “modelo”, podríamos establecer un ejemplo como el siguiente: El trabajo de Valentino es un paradigma para muchos jóvenes diseñadores.

Una de las primeras figuras de la historia que abordaron el concepto que ahora nos ocupa fue el gran filósofo griego Platón que realizó su propia definición de lo que él consideraba que era un paradigma. En este sentido, el citado pensador expuesto que esta palabra venía a determinar a lo que son las ideas o los tipos de ejemplo de una cosa en cuestión.

### **CONSTRUCTIVISMO:**

Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene que una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la persona ya posee (conocimientos previos), o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea.

Esta construcción que se realiza todos los días y en casi todos los contextos de la vida, depende sobre todo de dos aspectos:

- 1.- De la representación inicial que se tiene de la nueva información y,
- 2.- De la actividad externa o interna que se desarrolla al respecto.

En definitiva, todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva

competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva.

El Modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, considera que la construcción se produce:

Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget)

Cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vygotsky)

Cuando es significativo para el sujeto (Ausubel)

Fuente: Monografias.com <http://www.monografias.com/trabajos11/constru/constru.shtml#ixzz2ICB9Ajt4>

### **APRENDIZAJE COLABORATIVO:**

El aprendizaje colaborativo es "...un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo."(Johnson y Johnson, 2008) citado por Elizabeth F. Barkley. Se desarrolla a través de un proceso gradual en el que cada miembro y todos se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás generando una interdependencia positiva que no implique competencia.

El Aprendizaje Colaborativo se adquiere a través del empleo de métodos de trabajo grupal caracterizado por la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento.

En el aprendizaje Colaborativo el trabajo grupal apunta a compartir la autoridad, a aceptar la responsabilidad y el punto de vista del otro, a construir consenso con los demás.

Para trabajar en colaboración es necesario compartir experiencias y conocimientos y tener una clara meta grupal en la que la retroalimentación es esencial para el éxito de la empresa. "Lo que debe ser aprendido sólo puede conseguirse si el

trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo, las tareas a realizar. (Gross, 2004).

“Necesidades educativas especiales en educación primaria: Una guía práctica”; Jean Gross 2004

“Técnicas de aprendizaje colaborativo: Manual para el profesorado universitario” Elizabeth F. Barkley

Este conjunto de métodos de instrucción y de entrenamiento se apoyan en la tecnología y en estrategias que permiten desarrollar en el alumno habilidades personales y sociales, logrando que cada integrante del grupo se sienta responsable no sólo de su aprendizaje, sino del de los restantes miembros del grupo.

El docente, en cambio, tiene que diseñar cuidadosamente la propuesta, definir los objetivos, los materiales de trabajo, dividir el tópico a tratar en sub-tareas, oficiar de mediador cognitivo en cuanto a proponer preguntas esenciales y subsidiarias que realmente apunten a la construcción del conocimiento y no a la repetición de información obtenida y, finalmente, monitorear el trabajo resolviendo cuestiones puntuales individuales o grupales según sea el emergente. Muchas veces, después de una práctica habitual de esta estrategia, el límite entre lo que corresponde al alumno y lo que corresponde al docente se desdibuja y es entonces cuando pueden ser los alumnos los que elijan los contenidos y diseñen en gran parte la forma de encarar la investigación del grupo.

Fuente: Wikibooks [http://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje\\_colaborativo/Definici%C3%B3n](http://es.wikibooks.org/wiki/Aprendizaje_colaborativo/Definici%C3%B3n)

## **APRENDIZAJE:**

Las experiencias, modifican a las personas. Los intercambios con el medio, modifican las conductas. Por lo tanto, las conductas se darán en función de las experiencias del individuo con el medio. Dichos aprendizajes, permite cambios en la forma de pensar, de sentir, de percibir las cosas, producto de los cambios que se producen en el SN. Por lo tanto los aprendizajes nos permitirán adaptarnos al

entorno, responder a los cambios y responder a las acciones que dichos cambios producen.

Proceso el cual es proporcionado por la experiencia del individuo y mediante ella se van adquiriendo habilidades, destrezas y conocimientos que son de utilidad en todo desarrollo de la persona

Es todo aquel conocimiento que se va adquiriendo a través de las experiencias de la vida cotidiana, en la cual el alumno se apropia de los conocimientos que cree convenientes para su aprendizaje.

Proceso a través del cual se adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, como resultado de la experiencia, la instrucción o la observación

Proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

**Fuente:** Definicion.org <http://www.definicion.org/aprendizaje>

### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

Las estrategias le sirven al maestro para manejar las situaciones cotidianas. Son el producto de una actividad constructiva y creativa por parte del maestro. El maestro crea relaciones significativas.

Las estrategias que se usan para manejar situaciones son no solamente constructivas, sino también adaptativas. Son soluciones creativas para los problemas cotidianos corrientes

Como se dijo anteriormente: son estrategias utilizadas para manejar situaciones, pero queda claro, sin embargo, que existen límites a la variedad de estilos o actitudes que los maestros pueden adoptar en el aula: las actitudes que el maestro tiende a adoptar y mantener vigentes son generalmente aquellas que le permitieron y permiten manejar las situaciones con éxito.

Mientras mejor “funcionen” estas soluciones, más rápido se convierten en algo instituido, rutinario y, en consecuencia, abiertamente aceptado como un hecho, no sólo como una versión posible de la enseñanza, sino como la enseñanza misma. Es en este momento en que las estrategias se aceptan, institucional y profesionalmente, como formas pedagógicas legítimas, de manera que resisten las innovaciones que surgen constantemente.

### **INDIVIDUALIZADORA:**

A lo largo de su historia no siempre ha estado muy clara la estrategia individualizadora como proceso pedagógico-didáctico planteado por las diferencias individuales.

Esencialmente consiste en escoger para cada uno el trabajo particular que le conviene. Tampoco consideramos el trabajo individualizado como un objetivo en sí mismo, sino un medio utilizable, juntamente con otros para asegurar al alumno un desarrollo normal y una mejor formación de su espíritu.

### **SOCIALIZADORA:**

Son aquellas que obtienen su energía del grupo, capitalizando el potencial que procede de puntos de vista diferentes.

El objetivo básico consiste en ayudar, posibilitar y experimentar el trabajo, el estudio conjuntamente para plantear y resolver problemas de naturaleza académica y social. Otros objetivos pueden contemplarse igualmente como:

- La Capacidad de Organización del Grupo.
- La Capacidad de Aislar Problemas.
- La Clarificación de problemas.



- El desarrollo de habilidades sociales.
- Potenciar la capacidad de relación humana.
- Ser conscientes de los valores personales y sociales.
- estudiar las consecuencias y modificar proyectos.
- Formulación explícita de las conclusiones de trabajo
- Organización del pensamiento.

Algunas Estrategias Socializadoras son:

- a) Philips 66
- b) Seminario
- c) Micro grupo
- d) Dramatización
- e) Cuchicheo
- f) Simposio
- g) Mesa Redonda
- h) Panel
- i) Debate público
- j) Enseñanza en Equipo

**CREATIVA:**

Reúnen las siguientes características:

- Buscar situaciones de semejanza de las cosas.

- Crear símiles, alegorías y metáforas.
- Buscar asociaciones lógicas de fenómenos dispares.
- Comparar lo incomparable.
- Aprender a generar ideas escuchando.
- Crear un juego mental que permita usar la información de lo que se escuche.
- Crear situaciones experimentales y observar lo que acontece.
- Interpretar las ideas de distintas formas.
- Proponer lo que no es conocido.
- Enseñar a generar ideas con la lectura.
- Formular preguntas sorprendentes e incitantes.
- Enseñar a expresar ideas en imágenes.
- Enseñar a ilustrar experiencias, pensamientos y sentimientos.

### **POR DESCUBRIMIENTO:**

Se Sintetizan según Novak y Hanesian en las siguientes Ideas:

1. Todo el conocimiento real es descubierto por uno mismo.
2. El significado es un producto exclusivo del descubrimiento creativo no verbal
3. El conocimiento es la clave de la transferencia.
4. El método de descubrimiento constituye el principal método para la transmisión de contenido de las materias de estudio.
5. La capacidad de resolver problemas constituye la meta primaria de la educación.
6. El adiestramiento de la "Heurística del descubrimiento" es más importante que el entrenamiento en la materia de estudio.
7. Todo niño debe ser un pensador creativo y crítico.

8. La enseñanza basada en exposiciones es "autoritaria".
9. El descubrimiento organiza el aprendizaje de modo efectivo para su uso ulterior.
10. El descubrimiento es un generador singular de motivación y confianza en sí mismo.
11. El descubrimiento constituye una fuente primaria de motivación intrínseca.

Fuente: blog de estrategias didácticas <http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/2009/04/21.html>

## JUEGO:

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Huizinga 2007: El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va

acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Gutton, P 2010: Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M: Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

**LIBRE:** llamamos juego libre a la actividad lúdica voluntaria, desplegada y dirigida por los niños, desarrollado en un encuadre determinado que lo limita. Es voluntario y se despliega en pequeños grupos, en forma individual o colectiva de acuerdo a los intereses de los niños, quienes eligen con quién y con qué jugar.

El juego libre es “planificado” en cuanto es pensado respecto a su encuadre. Parte de un diagnóstico y la lectura que el adulto hace del momento grupal, por el cual determina en qué momento se desarrollara, cuanto durara, que materiales se ofrecerán y que tipo de intervención tendrá durante el mismo. Esto exige una mirada siempre atenta y aún más aguda que la desarrollada en el juego coordinado ya planificado, porque requiere un diagnóstico previo, una observación y evaluación durante su desarrollo y una reflexión posterior.

Por lo ante dicho podemos decir que el juego libre, se desarrolla en un encuadre determinado por las variables de tiempo, espacio, materiales y presencia del adulto.

- Tiempo: en el encuadre metodológico que se establece en el programa, el juego libre constituye un momento fundamental del encuentro. La anticipación del tiempo del adulto a los niños, facilita el despliegue de cada actividad e influye en su elección.

- **Espacio:** A veces es preparado y otras esta simplemente disponible, dependiendo de lo edilicio. Siempre hay una intencionalidad en su disposición. El espacio físico genera límites y habilita posibilidades.
- **Materiales:** Al igual que el espacio físico los materiales signan el momento de juego libre., no es lo mismo que se encuentren disponibles pelotas, disfraces o rompecabezas. El ofrecimiento o no de los materiales habilita alternativas y elecciones. El cuidado de los juguetes por parte de adultos y niños, que incluye el orden y el guardado constituye una actividad rica en sí misma.
- **Rol del Adulto:** Se transforma en un acompañante de la actividad en función de lo observado. Se espera un adulto disponible, que abra las puertas al juego libre. Que puede ser facilitador u obturador del mismo. Durante el desarrollo de este momento se requiere de una mirada siempre global siempre presente del adulto y de toma de decisiones continuas, eligiendo cuando y como es necesario hacerse presente en el juego.

Fuente: Google Libros [books.google.com.ec/books?isbn=8471123509](https://books.google.com.ec/books?isbn=8471123509) Janet R. Moyles - 1990

## DIRIGIDO:

Dirigido, es aquel que se plantea por parte de una persona adulta ajena al niño o grupo infantil, con objetivos educativos o de cualquier otro tipo exteriores a la propia actividad lúdica.

## 2.2. HIPÓTESIS

Las actividades lúdicas inciden en el proceso de aprendizaje de los niños de los cuartos y quintos grados del Centro Educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar” del cantón Quito, Parroquia Conocoto.

### **2.2.1. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

#### **Variable independiente**

Incidencia de las Actividades Lúdicas

#### **Variable dependiente**

Proceso de Aprendizaje

### **2.2.2. UNIDADES DE OBSERVACIÓN**

- Comunidad educativa del Centro Educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar”.
- Supervisor Institucional y personal docente de la escuela

## CAPITULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. ENFOQUE

**Cuantitativo:** esta investigación es cuantitativa ya que se indagó a través de hechos y en busca de información para encontrar la solución al problema.

**Cualitativo:** esta investigación es cualitativa ya que se enfoca en la realidad institucional tomado en cuenta a los miembros de la comunidad educativa desde la perspectiva social y educativa.

#### 3.2. MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN

**Bibliográfica - Documental:** la investigación se basó en conceptos y definiciones que se han investigado en: libros, revistas, direcciones web, papper, entre otros.

**Campo:** Porque se va a trabajar dentro de la institución educativa y coexistiendo la realidad institucional.

#### 3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

**Descriptiva:** ya que la presente investigación se realiza dentro de la institución y se analiza a través de causas y efectos; la existencia del problema y su posible solución.

**Exploratorio:** se basa en hechos, referencias y en el conocimiento previo del problema investigado con los estudiantes de cuartos y quintos grados del centro educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar”.

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

La investigación tiene una población total de 68 entre niños y docentes.

**Tabla 1 población**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
<b>Niños</b>	58	100
<b>Docentes</b>	10	100

La población total es de 68; en tal virtud se realizará la encuesta a toda la población.



### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

**HIPÓTESIS:** Las actividades lúdicas inciden positivamente en el aprendizaje del Centro educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar”.

#### 3.5.1. Variable independiente: Actividades lúdicas

Tabla 2 variable independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
Las actividades lúdicas	Los niños como tales necesitan del juego, ese es su mundo mismo, por lo que es muy importante que el maestro aplique técnicas donde utilice los juegos como su principal estrategia de aprendizaje.	Juegos libres	Libre imaginación Propende a niños más creativos.	¿Juegas con tus compañeros y maestra?	Encuesta Cuestionario
		Juegos dirigidos	Estrategias adecuadas motivan al Juego.	¿Los juegos que tu maestra te indica son divertidos?	Encuesta Cuestionario
		Juegos por objetivos educativos	Motivación encaminada a aprender.	¿Cuándo juegas te sientes con ganas de estudiar?	Encuesta Cuestionario

### 3.5.2. Variable dependiente: el aprendizaje

Tabla 3 variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS INSTRUMENTO
El aprendizaje	Es un conjunto de experiencias y habilidades de correlación que los alumnos son capaces de realizar para participar en actividades de tipo grupal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Correlación</li> <li>- Habilidades</li> <li>- Experiencias</li> </ul>	<p>Comunicación entre miembros.</p> <p>Aptitud para resolver problemas</p> <p>Práctica de los conocimientos y valores adquiridos</p>	<p>¿Te gusta trabajar con tus compañeros en el aula?</p> <p>¿Te gustaría aprender de manera más fácil?</p> <p>¿Lo que aprendes te sirve para resolver problemas en tu vida?</p>	<p>- Encuesta</p> <p>-Encuesta</p> <p>-Encuesta</p>

### 3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Las técnicas e instrumentos que se utilizan para recolectar datos son:

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
Observación	Guía de observación
Cuestionario	Método de investigación

El método a utilizar en la presente investigación es el **HIPOTÉTICO – DEDUCTIVO**.

### 3.7. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>1. ¿Para qué?</b>	Para alcanzar los objetivos de la misma investigación
<b>2. ¿Dé que personas u objetos?</b>	Estudiantes de cuartos y quintos años.
<b>3. ¿Sobre qué aspectos?</b>	Actividades lúdicas - aprendizaje
<b>4. ¿Quién?</b>	Investigadora: Consuelo Villacís
<b>5. ¿Cuándo?</b>	Periodo septiembre 2012 – febrero 2013
<b>6. ¿Dónde?</b>	En el centro educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar”
<b>7. ¿Cuántas veces?</b>	Una vez
<b>8. ¿Qué técnica de recolección?</b>	Encuesta
<b>9. ¿Con qué?</b>	Cuestionario Estructurado
<b>10. ¿En qué situación?</b>	En las aulas de clase

### **3.8. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS**

#### **PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN RECOGIDA**

- Análisis de la información recogida y selección de los datos; es decir respuestas incompletas, sin contestar, etc.
- Verificar, repitiendo el proceso de análisis para descartar fallas en el proceso.
- Tabulación de resultados.

#### **PLAN DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

- Estudio de los resultados estadísticos, recalando preferencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados.
- Comprobación de la hipótesis o pregunta directriz
- Establecimiento de las conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Luego de haber aplicado los instrumentos de recolección de información, se procede a tabular resultados y obtener así los datos de la presente investigación. Posteriormente se procederá a elaborar una propuesta de mejora.

#### Pregunta 1: ¿juegas con tus compañeros y maestra?

Tabla 4 Autora: Consuelo Villacís  
Fuente: Estudiantes

Grafico 5 pregunta 1



Autora: Consuelo Villacís Fuente: Estudiantes

**Análisis:** se obtiene como resultado el 86% de los estudiantes contestaron positivamente y el 14% de los estudiantes contestaron negativamente.

**Interpretación:** la mayoría de estudiantes manifestaron que no juegan con sus compañeros y maestra, mientras que una minoría manifiesta que sí.

**PREGUNTA 2: Los juegos que tus maestros te indican ¿son divertidos?**

Tabla 5

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	15	26%
No	43	74%
Total	58	100%

Autora: Consuelo Villacís

Fuente: Estudiantes

Grafico 6



Autora: Consuelo Villacís

Fuente: Estudiantes

**ANÁLISIS:** los resultados de las encuestas nos arroja el siguiente resultado: el 26% de los estudiantes contestaron positivamente; mientras que el 74% de los mismos su respuesta fue negativa.

**INTERPRETACIÓN:** De acuerdo a las encuestas la mayoría de los estudiantes indican que los juegos que los maestros hacen no son divertidos, es decir poca didáctica durante las clases, mientras que una minoría indican que si son divertidos los juegos.

**PREGUNTA 3: ¿Cuándo juegas te sientes con ganas de estudiar?**

Tabla 6

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	50	86%
No	8	14%
Total	58	100%

Autora: Consuelo Villacís

Fuente: Estudiantes

Grafico 7



Grafico 7 pregunta 3

Autora: Consuelo Villacís

Fuente: Estudiantes

ANÁLISIS: el 86% manifiesta una respuesta positiva a la pregunta arrojada, mientras que un 14% contestaron negativamente.

INTERPRETACIÓN: los estudiantes manifiestan que cuando juegan si sienten ganas de estudiar, obviamente es una motivación antes de realizar la clase, mientras que tan solo un 14% dice que no sienten ganas de estudiar cuando juegan

**PREGUNTA 4: ¿te gusta jugar con tus compañeros en el recreo?**



Tabla 7

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	52%
No	28	48%
Total	58	100%

Autora: Consuelo Villacís  
Fuente: Estudiantes

Grafico 8



Grafico 8 pregunta 4  
Autora: Consuelo Villacís Fuente: Estudiantes

ANÁLISIS: el resultado es el siguiente: un 52% de los estudiantes manifiesta una respuesta positiva, mientras que un 48% responden negativamente.

INTERPRETACIÓN: existe una respuesta mayoritaria positiva de los niños que si les gusta jugar con sus compañeros durante el recreo, mientras que en menor número de estudiantes no les gusta jugar con sus compañeros.

**PREGUNTA 5: ¿Te gusta jugar en clase?**

Tabla 8

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	57	98%
No	1	2%
Total	58	100%

Autora: Consuelo Villacís  
Fuente: Estudiantes

Grafico 9

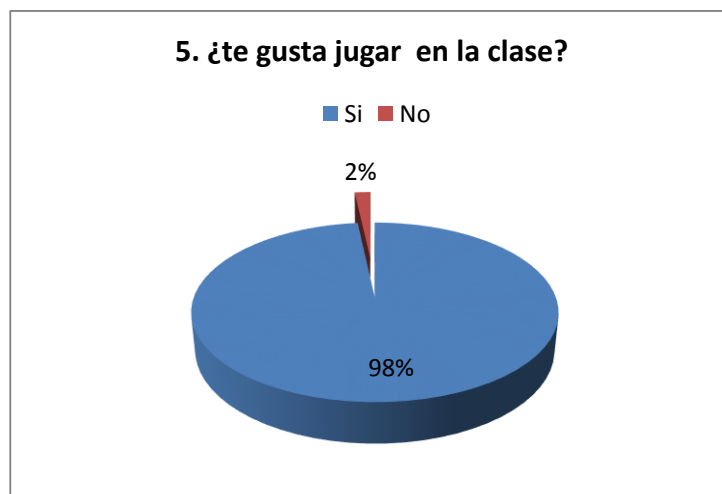


Grafico 9 pregunta 5  
Autora: Consuelo Villacís Fuente: Estudiantes

**ANÁLISIS:** un 98% de los estudiantes dan una respuesta positiva, mientras que tan solo un 2% dan una respuesta negativa a la pregunta.

**INTERPRETACIÓN:** a la mayoría de los estudiantes si les gusta jugar en la clase, casi en su totalidad.

**Pregunta 6: ¿Te gustaría aprender jugando?**

Tabla 9

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	44	76%
No	14	24%
Total	58	100%

Autora: Consuelo Villacís  
Fuente: Estudiantes

Grafico 10

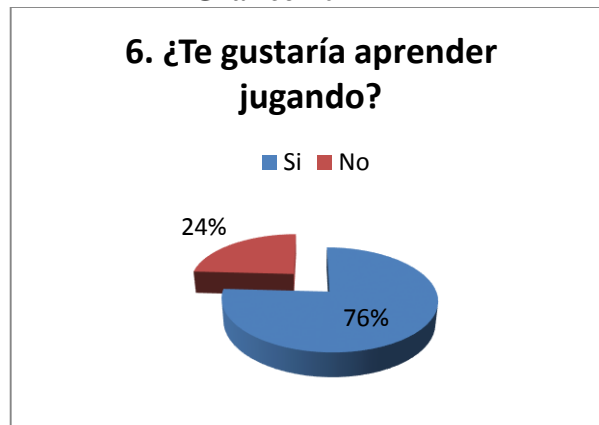


Grafico 10 pregunta 6  
Autora: Consuelo Villacís Fuente: Estudiantes

ANÁLISIS: el 76% de los alumnos contestaron positivamente mientras que tan solo un 24% contestaron negativamente.

INTERPRETACIÓN: la pregunta nos da a conocer que a la mayoría de los niños les gustaría aprender jugando, mientras que una minoría indica que no le gustaría aprender jugando.

**Pregunta 7: ¿Te gusta trabajar con tus compañeros en el aula?**

Tabla 10

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	50	86%
No	8	14%
Total	58	100%

**Autora: Consuelo Villacís**  
**Fuente: Estudiantes**

**Grafico 11**



**Grafico 11 pregunta 7**  
**Autora: Consuelo Villacís Fuente: Estudiantes**

**ANÁLISIS:** el 86% de los alumnos contestaron positivamente mientras que tan solo un 14% contestaron negativamente.

**INTERPRETACIÓN:** la pregunta nos da a conocer que a la mayoría de los niños les gusta trabajar con sus compañeros en el aula mientras que una minoría indica que no le gustaría.

**Pregunta 8: ¿Te gustaría aprender de manera más fácil?**

Tabla 11

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	56	97%
No	2	3%
Total	58	100%

Autora: Consuelo Villacís  
Fuente: Estudiantes

Grafico 12

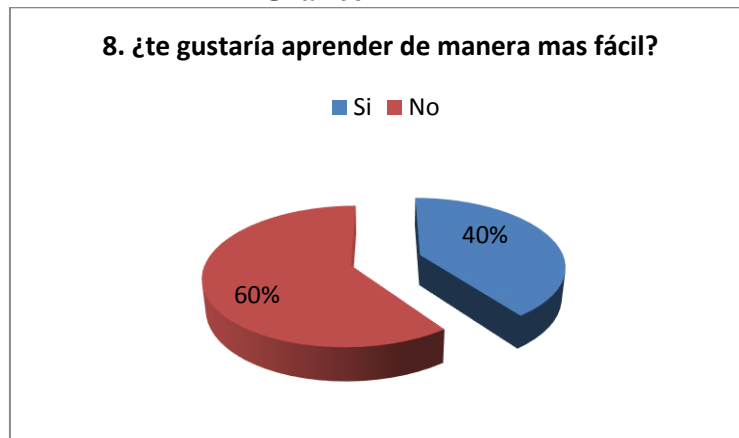


Grafico 12 pregunta 8  
Autora: Consuelo Villacís Fuente: Estudiantes

**ANÁLISIS:** el 97% de los alumnos contestaron positivamente mientras que tan solo un 3% contestaron negativamente.

**INTERPRETACIÓN:** la pregunta nos da a conocer que a la mayoría de los niños les gustaría aprender de manera más fácil mientras que una minoría indica que no le gustaría.

## RESULTADOS DE ENCUESTAS DIRIGIDAS A DOCENTES

### PREGUNTA 1: ¿Utiliza Ud. Estrategias de aprendizaje cooperativo?

Tabla 12

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	40%
No	6	60%
Total	10	100%

Autora: Consuelo Villacís

Fuente: Docentes

Grafico 13



Grafico 13 pregunta 1

Autora: Consuelo Villacís

Fuente: Docentes

**ANÁLISIS:** la encuesta arrojó como resultado que el 40% de los maestros encuestados contestaron positivamente. El 60% negativamente.

**INTERPRETACIÓN:** la mayoría de maestros encuestados manifiestan que no utilizan estrategias de aprendizaje cooperativo. Se evidencia desconocimiento de las mismas.

**PREGUNTA 2: ¿las estrategias que Ud. Aplica a los estudiantes provoca el interés de los mismos?**

Tabla 13

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	40%
No	6	60%
Total	10	100%

Autora: Consuelo Villacís

Fuente: Docentes

Grafico 14

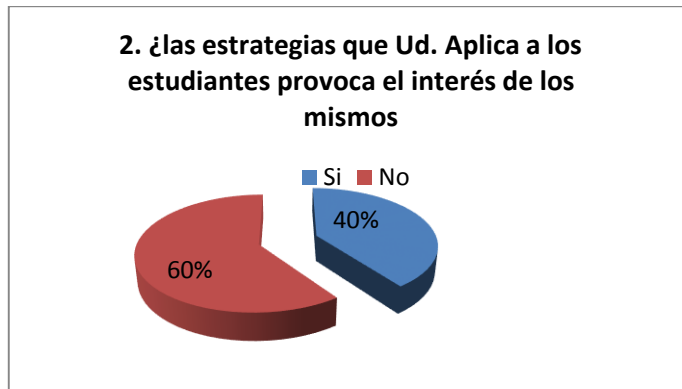


Grafico 14 pregunta 2

Autora: Consuelo Villacís Fuente: Docentes

ANÁLISIS: EL 60% de los docentes encuestados contestó esta pregunta negativamente, mientras que un 40% contestó positivamente.

INTERPRETACIÓN: la mayoría de los docentes manifiesta que las estrategias que aplican no son de mucho interés para los estudiantes. Una minoría dice que si son de interés.

**PREGUNTA 3: ¿utiliza Ud. Juegos grupales?**

Tabla 14

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	60%
No	4	40%
Total	10	100%

Autora: Consuelo Villacís

Fuente: Docentes

GRAFICO 15

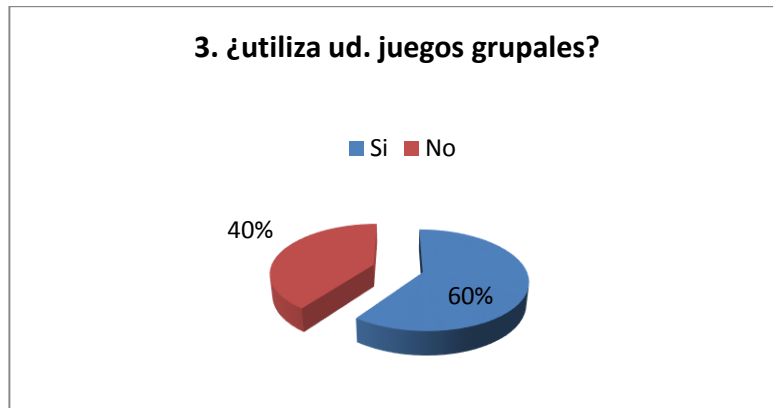


Grafico 15 pregunta 3

Autora: Consuelo Villacís

Fuente: Docentes

ANÁLISIS: El 60% de los docentes encuestados contestó de manera positiva, si utilizan juegos grupales, mientras que un 40% está en desacuerdo.

INTERPRETACIÓN: La mayoría de docentes encuestados manifiestan con su respuesta que si utilizan juegos grupales, mientras que una cantidad menor indican que no están de acuerdo con la pregunta



**PREGUNTA 4: ¿es importante para Ud. El juego en el aprendizaje?**

Tabla 15

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	30%
No	7	70%
Total	10	100%

Autora: Consuelo Villacís  
Fuente: Docentes

Grafico 16

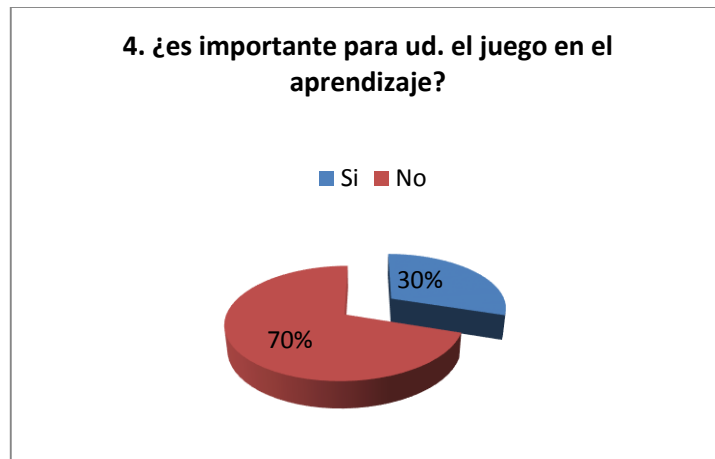


Grafico 16 pregunta 4  
Autora: Consuelo Villacís Fuente: Docentes

ANÁLISIS: El 70% de los maestros encuestados manifestó que no es importante el juego en el aprendizaje. Mientras que un 30% indicó que si es importante el juego en el aprendizaje.

INTERPRETACIÓN: la mayoría de maestros encuestados no piensan que es muy importante el juego en el aprendizaje, esto demuestra desconocimiento y poca capacitación.

**PREGUNTA 5: ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje?**

Tabla 16

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	30%
No	7	70%
Total	10	100%

Autora: Consuelo Villacís  
Fuente: Docentes

GRAFICO 17

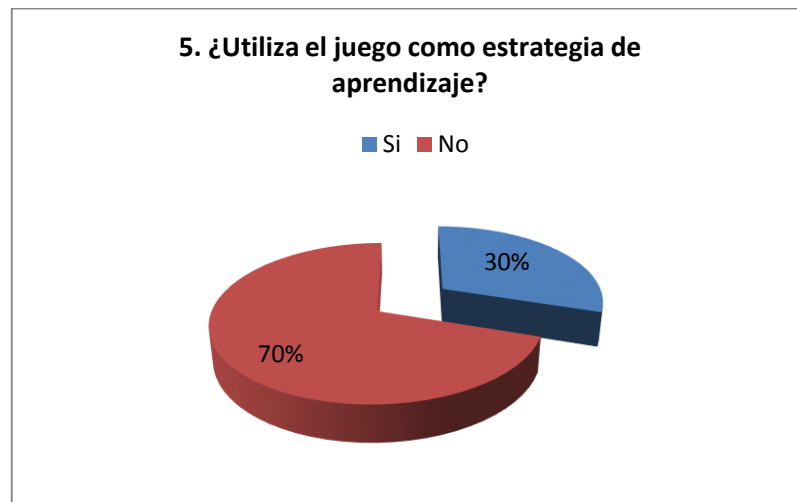


Grafico 17 pregunta 5  
Autora: Consuelo Villacís Fuente: Docentes

ANÁLISIS: el 30 % de los docentes encuestados contestó de manera positiva a la pregunta, mientras que un 70% de los mismos contestó de manera negativa.

INTERPRETACIÓN: La mayoría de docentes manifiesta que no utiliza el juego como estrategia de aprendizaje, mientras que tan solo un porcentaje manifiesta que si aplica al juego como estrategia de aprendizaje.

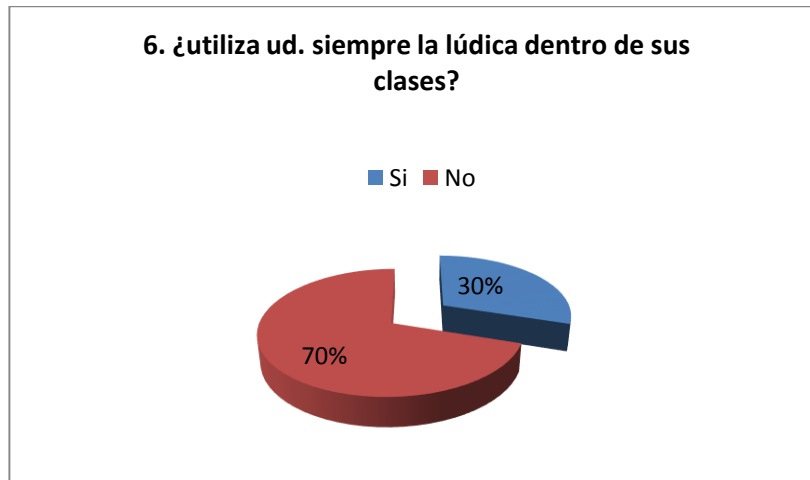
**PREGUNTA 6: ¿utiliza Ud. Siempre la lúdica dentro de sus clases?**

Tabla 17

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	30%
No	7	70%
Total	10	100%

**Autora: Consuelo Villacís**  
**Fuente: Docentes**

Grafico 18



**Grafico 18 pregunta 6**  
**Autora: Consuelo Villacís Fuente: Docentes**

**ANÁLISIS:** El 30% de los encuestados dan su respuesta positiva y el 70% dan la respuesta de manera negativa.

**INTERPRETACIÓN:** la mayoría de docentes encuestados no utilizan siempre la lúdica dentro de sus clases.

**PREGUNTA 8: ¿cree usted que la implementación de un manual de actividades lúdicas ayudará a mejorar el aprendizaje de los estudiantes?**

Tabla 18

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	80%
No	2	20%
Total	10	100%

Autora: Consuelo Villacís  
Fuente: Docentes

Grafico 19

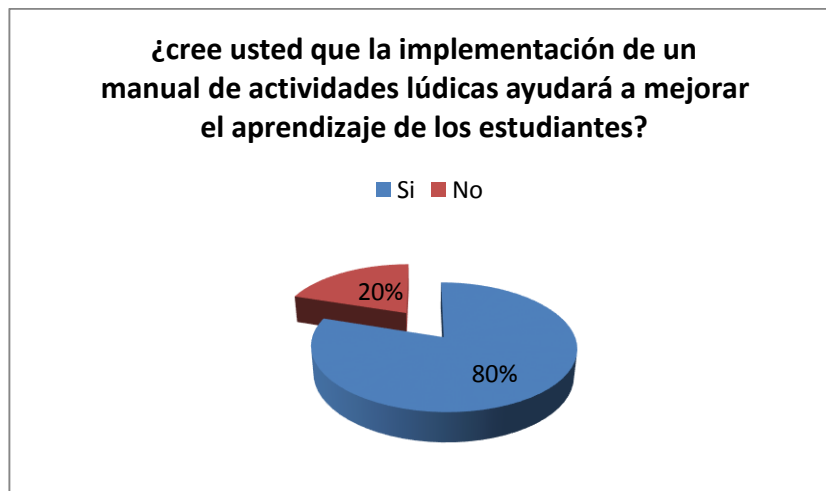


Grafico 19 pregunta 8  
Autora: Consuelo Villacís Fuente: Docentes

ANÁLISIS: El 20% de los encuestados dan su respuesta positiva y el 80% dan la respuesta de manera negativa.

INTERPRETACIÓN: la mayoría de docentes encuestados no utilizan siempre la lúdica dentro de sus clases.

## **4.2. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS**

### **Hipótesis:**

Las actividades lúdicas inciden en el proceso de aprendizaje de los niños de los cuartos y quintos años del Centro Educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar” del cantón Quito, Parroquia Conocoto.

### **Variable Independiente**

Incidencia de las Actividades lúdicas

### **Variable Dependiente**

Proceso de Aprendizaje

## **PRUEBA DEL CHI O JI CUADRADO ( $\chi^2$ )**

### **PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS**

H0: Las actividades lúdicas no inciden en el proceso de aprendizaje de los niños de los cuartos y quintos grados del Centro Educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar” del cantón Quito, Parroquia Conocoto.

H1: Las actividades lúdicas inciden en el proceso de aprendizaje de los niños de los cuartos y quintos grados del Centro Educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar” del cantón Quito, Parroquia Conocoto.

### **SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN**

Se utiliza el nivel  $\alpha = 0,05$  (corresponde al 95%)

### **DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN**

Se extrajo una muestra de 58 estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario sobre el tema, que contiene 2 categorías.

### **ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO**

De acuerdo a la tabla de contingencia 4x3 utilizaremos la fórmula:

$$\chi^2 = \frac{\sum(O - E)^2}{E}$$

$\sum$  = sumatoria

$\chi^2$  = chi cuadrado

O = frecuencias observadas

E = frecuencias esperadas

## ESPECIFICACIÓN DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

Para decidir las regiones, primero determinamos los grados de libertad, conociendo que el cuadrado está formado por cuatro filas y dos columnas.

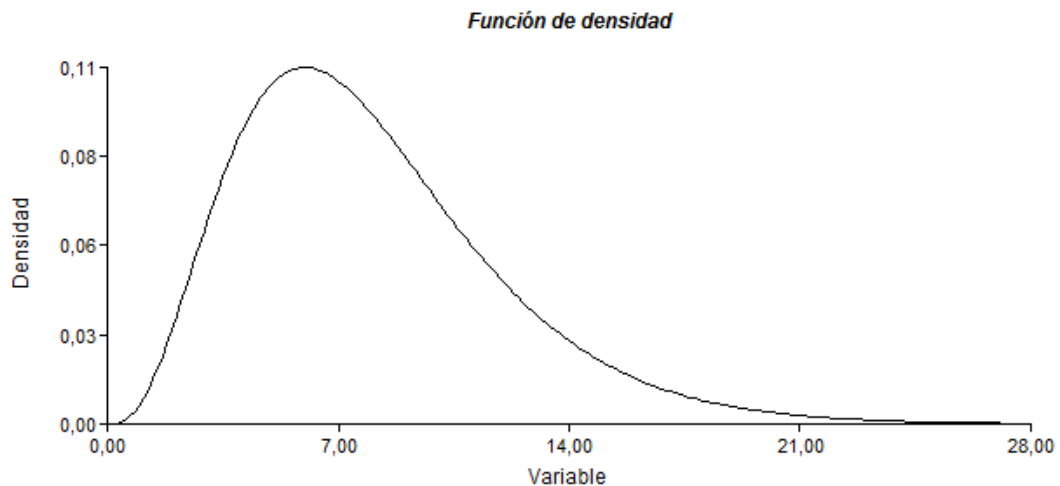
$$\text{Filas} = f \qquad \text{gl} = (f - 1) (c - 1)$$

$$\text{Columnas} = c \qquad \text{gl} = (4 - 1) (2 - 1)$$

$$\text{gl} = \text{grados de libertad} \qquad \text{gl} = 3 \times 1 = 3$$

Entonces con tres grados de libertad y un nivel  $\alpha = 0,05$  tenemos en la tabla del chi cuadrado el valor de 7,815. Por tanto se aceptara la hipótesis nula para todo valor de chi cuadrado calculado que se encuentre hasta 7,815 y se rechazara la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 7,815.

La representación gráfica sería:



## RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS

Tabla 20

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		
	SI	NO	SUBTOTAL
<b>1. ¿Juegas con tus compañeros y maestra?</b>	13	45	58
<b>2. Los juegos que tu maestra te indica ¿son divertidos?</b>	15	43	58
<b>7. ¿te gusta trabajar con tus compañeros en el aula?</b>	50	8	58
<b>8. ¿te gustaría aprender de manera más fácil?</b>	56	2	58
<b>SUBTOTALES</b>	<b>134</b>	<b>98</b>	<b>232</b>

Tabla 21

PREGUNTAS	CATEGORÍAS		
	SI	NO	SUBTOTAL
<b>1. ¿Juegas con tus compañeros y maestra?</b>	33,5	24,5	58
<b>2. Los juegos que tu maestra te indica ¿son divertidos?</b>	33,5	24,5	58
<b>7. ¿te gusta trabajar con tus compañeros en el aula?</b>	33,5	24,5	58
<b>8. ¿te gustaría aprender de manera más fácil?</b>	33,5	24,5	58
<b>SUBTOTALES</b>	<b>134</b>	<b>98</b>	<b>232</b>



**Tabla 22**

CALCULO DEL CHI CUADRADO				
O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
13	33,5	-20,5	420,25	12,5447
45	24,5	20,5	420,25	17,1530
15	33,5	-18,5	342,25	10,2164
43	24,5	18,5	342,25	13,9693
50	33,5	16,5	272,25	8,1268
8	24,5	-16,5	272,25	11,1122
56	33,5	22,5	506,25	15,1119
2	24,5	-22,5	506,25	20,6632
232	232			108,8975

## DECISIÓN

Para tres grados de libertad y un nivel de  $\alpha = 0,05$  se obtiene en la tabla del chi cuadrado 7,815 y como el valor del chi cuadrado calculado es 108,8975 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice:

Las actividades lúdicas inciden en el proceso de aprendizaje de los niños de los cuartos y quintos grados del Centro Educativo “Gonzalo Ruales Benalcazar” del cantón Quito, Parroquia Conocoto

## **CAPITULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

Considerando los resultados de encuestas e investigación se ha llegado a lo siguiente:

1. Se ha detectado una inadecuada aplicación de las actividades lúdicas, es decir existe pero, no está encaminada correctamente.
2. Se ha concluido que el proceso de aprendizaje se está dando de manera errónea.
3. Se ha determinado que no existe trabajo en equipo, entre compañeros.
4. Se ha concluido que no existe un material de apoyo adecuado para utilizarlo dentro del aula de clase.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

1. En base a las encuestas realizadas se recomienda dar a conocer sobre la utilidad de las actividades lúdicas a los docentes encaminadas al mejoramiento del aprendizaje dentro del aula.
2. Se recomienda mejorar el proceso de aprendizaje utilizando como estrategia imprescindible a las actividades lúdicas.
3. Encaminar las actividades lúdicas hacia el trabajo en equipo, mediante el cual se logra un aprendizaje significativo y colaborativo.
4. La elaboración de un manual de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje basado en las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y en las de los docentes.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. PROPUESTA**

#### **6.1. DATOS INFORMATIVOS**

**6.1.1. TÍTULO:** Elaboración de un Manual Didáctico de Actividades Lúdicas en el proceso de aprendizaje, para los docentes, de Cuartos y quintos grados del Centro Educativo Gonzalo Ruales Benalcazar

**6.1.2. INSTITUCIÓN EJECUTORA:** Centro Educativo Gonzalo Ruales Benalcazar

**6.1.3. DIRECTORA:** MSc. Paola Ruales Cárdenas

**6.1.4. BENEFICIARIOS:** 68

**6.1.5. UBICACIÓN:**

6.1.5.1.**PROVINCIA:** Pichincha

6.1.5.2.**CANTÓN:** Quito

6.1.5.3.**PARROQUIA:** Conocoto

6.1.5.4.**DIRECCIÓN:** Av. Abdón Calderón Y Ponce Enríquez, Pasaje Los Girasoles

**6.1.6. TIEMPO DE EJECUCIÓN:**

**INICIO:** marzo de 2013 **FINALIZACIÓN:** junio de 2013

**6.1.7. EQUIPO TÉCNICO RESPONSABLE:** Investigadora Consuelo Villacís

## **6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

Las encuestas realizadas arrojan el resultado que una compilación de Actividades Lúdicas optimizara el ejercicio de los docentes del Centro Educativo Gonzalo Ruales Benalcazar.

Lo fundamental de las actividades lúdicas es lograr un aprendizaje significativo. Pues se considera que la actividad lúdica puede exteriorizar sin límites su curiosidad y satisfacer la necesidad que siente de averiguar y descubrir, le ayuda a ganar confianza en sí mismo y en los demás, principalmente en el desarrollo de la inteligencia.

La influencia de las actividades lúdicas dentro del aula son evidentemente necesarias para lograr en los estudiantes el interés obligatorio para su aprendizaje, quedo atrás el tiempo tradicional y para aplicar el nuevo método, la aplicación de la propuesta se convierte en un instrumento útil.

Los estudiantes deben ser guiados de manera diferente, hablar verdaderamente del constructivismo, lo cual se lograra con la aplicación de la propuesta siempre y cuando se respeten a los estudiantes como personas y como entes pertenecientes a un entorno. Las actividades lúdicas propuestas son adaptables para las áreas de educación básica y van de acuerdo a la edad de los niños y a sus intereses, desarrollando la creatividad y la socialización.

El docente “Gonzalino” tendrá para sí una herramienta y una guía para aplicarla con sus estudiantes, y esto debe ser el inicio de la autoeducación y la capacitación para obtener resultados óptimos en el aprendizaje de los niños.

En conclusión, es necesario que se empleen las actividades lúdicas, son indispensables para la formación de los niños y niñas de los cuartos y quintos años, de manera que se proporcione en ellos la guía necesaria para que creen su propio aprendizaje significativo a través de las experiencias; en este caso las diferentes actividades lúdicas.

### **6.3. JUSTIFICACIÓN**

Los maestros son los encaminados a que exista un aprendizaje significativo con sus estudiantes, para esto es necesario que se conozca de técnicas que ayuden a superar las dificultades de aprendizaje que tienen los alumnos, basándose en las inteligencias múltiples, siendo el punto de partida de los maestros el implementar formas y maneras de construcción del conocimiento.

La propuesta además abre caminos de la imaginación y la creatividad lo que genera niños con más desarrollo cognitivo.

También se habla de la interacción social, ya que el ser humano tiene en su naturaleza relacionarse con otras personas es necesario dar una asistencia y encaminar a los estudiantes dentro de esto.

Cuenta además con procesos combinados que se manejan actualmente, constituyéndose así como una fuente actualizada y muy útil para el docente.

Basándose en el constructivismo, resulta muy necesario utilizar técnicas nuevas y variadas para alcanzar un aprendizaje significativo, es por esto que las actividades lúdicas son una herramienta eficaz en el aprendizaje.

Se crearan niños capaces de discernir y opinar, clasificar y ordenar, conceptuar y determinar, relacionar y unir, caracterizar y completar. Y toda una serie de destrezas que serán desarrolladas de una manera divertida, diferente y con el interés de los chicos que es lo que importa.

## **6.4. OBJETIVOS**

### **6.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Elaborar un Manual Didáctico de Actividades Lúdicas en el proceso de aprendizaje, para los docentes, de Cuartos y quintos años del Centro Educativo Gonzalo Ruales Benalcazar.

### **6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Socializar el manual de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje con los docentes.
- Planificar el manual de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje para los docentes.
- Ejecutar el manual de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje con los estudiantes y docentes.
- Evaluar los resultados de la aplicación del manual de actividades lúdicas.

## **6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

### **6.5.1. FACTIBILIDAD POLÍTICA**

Es factible políticamente porque se realiza la propuesta de acuerdo con los parámetros de la Ley orgánica de Educación Intercultural (LOEI), además de basarse también en los derechos de los niños, niñas y adolescentes y de acuerdo con la Actualización y Fortalecimiento Curricular.

### **6.5.2. FACTIBILIDAD SOCIO-CULTURAL**

La propuesta es factible ya que permite a los estudiantes relacionarse con su maestro/a y sus compañeros, socializar y aprender a convivir con los demás, siempre basándose en los valores como el respeto y la solidaridad; principios fundamentales de una sociedad y aprender de acuerdo con la cultura del país y va adaptado a la necesidad de los niños de este entorno.

### **6.5.3. FACTIBILIDAD ORGANIZACIONAL**

Es factible la propuesta de manera organizacional ya que los docentes tendrán una herramienta para que sus clases sean más participativas y divertidas sin salirse de la normativa y del pensum al que los estudiantes deben regirse.

### **6.5.4. EQUIDAD DE GÉNERO**

Es factible la propuesta ya que a más del aprendizaje constructivista que se busca también se da un giro para entrelazar con los valores tanto familiares como de amistad y respeto y comunicación con el docente y con sus compañeros, es decir la equidad siendo todos partícipes de la propuesta y llegando a todos sin distinción de género ni raza, obteniendo así a la igualdad buscada.



### 6.5.5. FACTIBILIDAD AMBIENTAL

Es factible ambientalmente ya que se profundiza dentro del cuidado del entorno que les rodea, constituyéndose la presente propuesta también en una herramienta ambientalista.

### 6.5.6. FACTIBILIDAD ECONÓMICA

El presente proyecto es factible ya que se realiza una inversión que servirá a los docentes de la institución beneficiaria, de esta manera se obtendrán pedagogos altamente capacitados y actualizados, y para esto se ha puesto una tabla de costos de la propuesta expuesta a continuación.

Tabla 23

<b>Rubros</b>	<b>Aproximado</b>
Copias	10.00
Elaboración de manual	50.00
Transporte	15.00
Internet	25.00
Solicitudes	5.00
Impresión de Folletos	20.00
Instructor	
<b>Total</b>	<b>\$125.00</b>

Los valores serán en total \$ 125.00 Por esta razón es factible el presupuesto y los costos son suficientes para la elaboración del manual.

## **6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA – TEÓRICA**

### **MANUAL**

Instrumento administrativo que contiene en forma explícita, ordenada y sistemática información sobre objetivos, políticas, atribuciones, organización y procedimientos de los órganos de una institución; así como las instrucciones o acuerdos que se consideren necesarios para la ejecución del trabajo asignado al personal, teniendo como marco de referencia los objetivos de la institución.

Fuente: Definicion.org <http://www.definicion.org/manual>

### **PASOS PARA ELABORAR UN MANUAL**

Los pasos para hacer o elaborar un manual, de manera muy generalizada, para que los adaptes a tus necesidades particulares:

1. Definir el tema: debes acotar el alcance o profundidad del manual, en el fondo lo que vas a cubrir, para no extralimitarte o hacerlo demasiado breve.
2. Relacionado con el punto 1, debes visualizar al lector objetivo al cual está dirigido el manual, para adaptar el lenguaje utilizado en el mismo y lo "técnico" de sus párrafos, a este lector o usuario.
3. Define la estructura, en el fondo los temas a tratar, desde la introducción hasta los últimos consejos. Directamente relacionado a esto se encuentra la necesidad de definir el medio de difusión: en las versiones impresas, en general se permiten párrafos más extensos y detallados que en las guías o manuales en línea, donde deberás ser más conciso y al grano, para evitar esos largos scrolls para bajar la pantalla.

4. Toma manuales de temas similares, para tomar ideas y afinar la estructura, antes de comenzar.
5. Redacta el manual, tomando en cuenta todo lo anterior, y luego pásalo a diferentes personas que se ajusten a tu público objetivo, a ver si entienden bien el contenido, y toma sus recomendaciones, para elaborar así una versión final.

## **ACTIVIDADES LÚDICAS**

La participación de todo el cuerpo en el proceso educativo es la premisa primordial. El niño toma como punto de partida el conocimiento que tiene de las diferentes partes de su cuerpo y del de los demás, pasando del movimiento global al segmentario y afirmando definitivamente el proceso de lateralización.

Tipos de actividades rítmicas:

- Bailes Folclóricos
  - Danzas sencillas
  - Juegos de expresión
  - Bailes sencillos individuales y grupales
  - Utilización del gesto y el movimiento como vehículo de comunicación
  - Gimnasia Rítmica
- 
- Utilizar recursos expresivos del propio cuerpo a través del juego, asociados a elementos rítmicos

El juego y el baile

Son medios por donde se llega a la expresión. Se debe favorecer el trabajo individual y grupal, respetando el modo de expresión de cada niño, el que se verá capaz de realizar bailes, danzas y ejercicios sencillos. Por todo ello, lo fundamental es la expresión que lleva a la comunicación, es decir, la técnica debe tener como objetivo el desarrollo de la expresión. A los niños les encanta los bailes y actividades sencillas, donde ellos puedan expresarse de forma natural, individual y grupal.

### **Actividades lúdicas**

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.

### **La importancia del juego**

Tiene un fin en sí mismo como actividad placentera para los niños y como medio para la realización de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en la sala de clases.

El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

- El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador e integrador.

Fuente: Icarito.com <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68-8853-9-actividades-ludicas-ritmicas-y-recreativas.shtml>

DESARROLLO DE LA PROPUESTA



# Manual de Actividades Lúdicas



## INTRODUCCIÓN

La necesidad de conocer técnicas de enseñanza, actualizarse y estar a la par con la Actualización y Fortalecimiento Curricular ha inspirado este manual que está basado en el modelo constructivista, donde el estudiante construye su propio conocimiento a través de experiencias propias.

El juego tiene una representación muy trascendental, ya que despliega los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- El COGNITIVO, a través de la resolución de los problemas de la vida cotidiana.
- El MOTRIZ, ejecutando toda clase de movimientos, habilidades y destrezas.
- El SOCIAL, a través de juegos agrupados en los que se promueve la cooperación.
- El AFECTIVO, ya que se constituyen lazos personales entre los partícipes.

El juego ayuda al desarrollo de la persona. El juego ayuda a desarrollar habilidades motrices, relaciones espaciales, el pensamiento creativo, capacidades interpersonales. Promueve el pensamiento independiente y potencia la autoestima.

El desarrollo del manual va orientado a docentes de todas las áreas de estudio.

## ÁREA DE MATEMÁTICA

### Veneno

**Objetivo:** practicar junto con los compañeros las mejores estrategias para resolver problemas. Los niños leerán este ejemplo y otros con atención para poder resolverlos.

### Secuencia del juego:

- Se trata de un juego para dos jugadores:
  - Se empieza colocando 10 fichas en fila.
  - El primer jugador toma una o dos fichas de la fila y el segundo hace lo mismo. Así van tomando fichas por turnos, y la última ficha que queda es “veneno”. El que toma la ficha veneno pierde.
  - ¿conocemos alguna manera de ganar siempre? ¿es mejor empezar primero o que empiece el otro? ¿Qué pasa si se empieza con menos fichas? ¿Cómo puede cambiar la cosa si se toman las fichas de tres en tres?
- Resolver este juego es encontrar una estrategia para ganar siempre. Se juega en pareja, entendiendo que no juega uno contra otro, sino que entre los dos forman un equipo para encontrar la estrategia ganadora. Se plantaran preguntas como estas:
- Empezar por el final. Si quedan 8 fichas ¿Cuántas se deben tomar para ganar?
- Si se le deja una sola ficha al compañero, se gana. Si se le dejan dos ¿Quién gana? Y si se dejan tres ¿Quién gana? ¿y si se dejan cuatro?
- Desde luego el que deja cuatro fichas o siete gana siempre, por lo que hay que preguntarse: para dejar al compañero con 7 fichas, ¿Quién es mejor que empiece a jugar?
- Variante:
  - Ahora jugaran teniendo en cuenta que quien tome la última ficha es el ganador.





## Triángulos

**Tipo de Juego:** jugar con los números

**Edad:** a partir de 8 años

**Duración:** hasta 10 minutos

**Espacio:** aula o similar

**Material:** 3 dados; papel y lápiz para cada jugador

**Participantes:** hasta 6 jugadores

**Interacción:** oposición

**Recurso para ejercitar:** operaciones lógico-matemáticas; estrategia

**Valores:** aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás cumpliendo las normas básicas de convivencia

### Descripción:

1. Cada jugador, por turnos, lanza los 3 dados y calcula si los resultados pueden ser la longitud de los lados de un triángulo (véanse las observaciones).

2. En caso afirmativo, se anota puntos:

\* Si es un triángulo equilátero (los 3 números del dado son iguales) se anota 3 puntos.

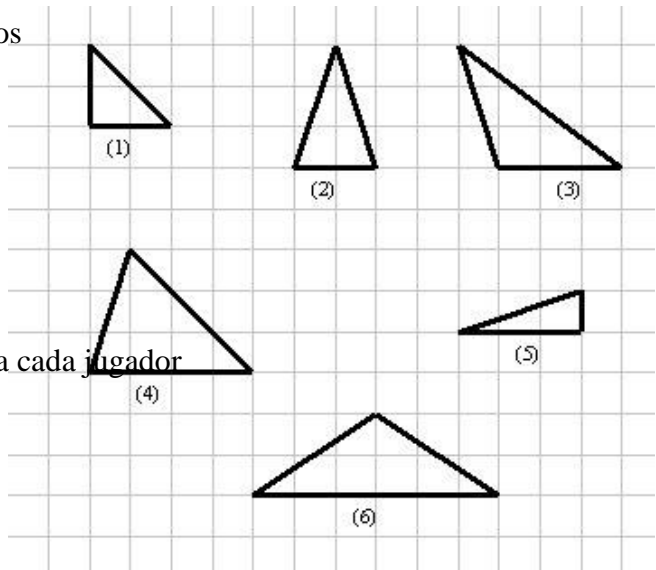
\* Si el triángulo es isósceles (2 números iguales y 1 diferente) se anota 2 puntos.

\* Si es escaleno (3 números diferentes) se anota 1 punto.

3. Gana el primer jugador que consigue un número determinado de puntos.

### Observaciones:

\* En un triángulo, el lado mayor es menor que la suma de los otros 2.



\* Antes de realizar el juego se puede pedir a los participantes que investiguen la norma que rige la creación de triángulos.

### **Tres en raya humano**

**Tipo de Juego:** talleres de juegos gigantes

**Edad:** a partir de 6 años

**Duración:** hasta 5 minutos

**Espacio:** patio o similar

**Material:** Véase el material de la manualidad

**Participantes:** hasta 12 jugadores

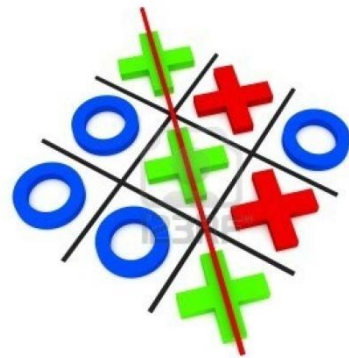
**Interacción:** cooperación-oposición

**Recurso para ejercitar:** operaciones lógico-matemáticas

**Valores:** ser crítico con las actuaciones propias y las de los demás

#### **Descripción:**

1. Los jugadores, por turnos, colocan sus fichas (voluntarios con un sombrero de color) en alguno de los círculos del tablero.
2. Cuando cada uno ya ha colocado sus 3 fichas, sólo puede moverlas siguiendo los caminos dibujados entre los círculos.
3. Gana el que consigue disponer sus 3 fichas seguidas formando una línea vertical, horizontal o diagonal.



## **Manualidad "Tres en raya"**

### **Material:**

- \* Plástico de color y con cierto grosor para resistir pisadas.
- \* Plásticos de otros colores.
- \* Pegamento.
- \* Tijeras.
- \* Papel de periódico para hacer 6 sombreros de 2 colores diferentes.

### **Proceso de elaboración:**

1. Se corta el plástico para obtener una gran superficie de juego de forma cuadrangular.
2. Se cortan círculos de plástico de colores para hacer redondas en las esquinas, en los puntos intermedios de cada lado y en el centro del cuadrado. Se cortan tiras de plástico y se colocan uniendo los círculos (véase el dibujo).
3. Se protege y adorna el perímetro con cinta adhesiva de otro color.
4. Se construyen los 6 sombreros de papel de los jugadores que simulan ser fichas, y se pintan 3 de un color y 3 de otro.

### **Observaciones:**

- \* Este taller de juego gigante puede llevarse a cabo con niños a partir de 5 años.
- \* Con este material se pueden sugerir y crear otras muchas posibilidades de juego. Por ejemplo, las fichas pueden llevar caretas de ratones y gatos

## ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

### Tripotar

**Tipo de Juego:** juegos con el lenguaje

**Edad:** a partir de 6 años

**Duración:** hasta 10 minutos

**Espacio:** aula o similar

**Material:** ninguno

**Participantes:** hasta 30 jugadores

**Interacción:** oposición

**Recurso para ejercitar:** lenguaje

**Valores:** mostrar autonomía, decisión y auto superación en el desarrollo de diferentes tareas



### DESCRIPCIÓN

1. El conductor del juego decide un verbo en secreto.
2. Los demás jugadores lo llaman "tripotar" e intentan adivinar su significado mediante preguntas. Por ejemplo: "¿se puede tripotar por la calle?"
3. El conductor sólo responde "sí" o "no".
4. Quién acierta el verbo secreto es el próximo conductor del juego.

### OBSERVACIONES

\* Si se quiere dar más emoción, se puede asignar una puntuación: el verbo secreto vale 20 puntos y por cada pregunta se resta 1 punto. Quien acierta se anota la puntuación que tiene el verbo en ese momento.

\* También se puede añadir que el conductor del juego suma tantos puntos como preguntas le han hecho.

## **Bingo!**

**Tipo de Juego:** veladas

**Edad:** a partir de 8 años

**Duración:** hasta 20 minutos

**Espacio:** otros lugares específicos

**Material:** sillas y mesas para los participantes; 1 cartoncito y 12 o 15 fichas o papelitos de señalización por participante; 1 pizarra para apuntar palabras o números; 1 bolsa con las palabras o los números

**Participantes:** hasta 40 jugadores

**Interacción:** sensorial

**Recurso para ejercitar:** lenguaje; memoria

**Valores:** auto superarse en el desarrollo de diferentes tareas

### **Descripción**

1. Se escribe en la pizarra y con la participación de todo el grupo una lista de nombres de un campo semántico concreto (animales, oficios, etc.), que debe contar cuanto menos con 30 palabras. Si se trata de números, éstos irán del 1 al 99.
2. A cada participante se le da un cartoncito, donde anota 12 nombres de la lista (si se trata de palabras) o 15 números, dispuestos en un casillero formado por 3 filas de 4 columnas si se trata de palabras, o por 3 filas con 5 columnas si se trata de números. También recibe tantas fichas de señalización como casillas hay en los cartoncitos.
3. Cuando todo el mundo está preparado, empieza el concurso. El conductor del juego extrae al azar de una bolsa las palabras o los números. Cada vez que pronuncia alguna palabra o un número que un jugador tenga anotado en su cartoncito, el jugador coloca sobre la casilla correspondiente una ficha de señalización.
4. El primer jugador que logra señalar todos los nombres o números de su cartón grita: "¡Bingo!". El conductor del juego comprueba que no haya habido ningún error y acto seguido lo proclama campeón.

**Observaciones:**

\* Se puede recurrir a este tipo de concurso como puro entretenimiento o bien para afianzar conceptos trabajados durante una salida o en una asignatura.

\* En tanto que juego para trabajar el vocabulario, el bingo puede tener muchas aplicaciones. Para aprender un nuevo idioma, por ejemplo, se pueden construir bingos de diferentes campos semánticos. También pueden trabajarse antónimos y sinónimos: en lugar de extraer palabras al azar, el educador puede decir los contrarios o los sinónimos de los nombres anotados en la lista, y los alumnos deben señalar en su cartón las palabras relacionadas con las pronunciadas por el educador. Hay que añadir la posibilidad de realizar bingos sobre todo tipo de conocimientos: ciudades o capitales; elementos de la tabla periódica; artistas y escritores de una época determinada, etc.

\* Cuando el bingo se hace con números se puede enriquecer con algunos elementos complementarios; por ejemplo, dando un nombre especial a algunos números según la tradición. Así, por ejemplo, el 22 sería "los dos patitos", etc.

**Ejemplo de retahílas:**

Ejemplo de cuadrícula con nombres de animales			
zorro	elefante	anaconda	camello
orangután	cebra	cisne	murciélago
papagayo	tiburón	avestruz	ballena

Ejemplo de cuadrícula con números				
1	7	18	21	29
35	37	43	52	64
76	80	85	92	99

**Taller de cuentos****Tipo de Juego:** juegos de expresión**Edad:** a partir de 8 años**Duración:** hasta 45 minutos**Espacio:** indiferente**Material:** ninguno**Participantes:** hasta 6 jugadores**Interacción:** cooperación**Recurso para ejercitar:** lenguaje**Valores:** ser crítico con las propias actuaciones y las de los demás**Descripción:**

1. El conductor del juego empieza a narrar un cuento o una historia. Se aconseja que el conductor del juego sea el educador o bien otro adulto.
2. El conductor dice únicamente 2 o 3 frases y a continuación se elige a un jugador para que continúe la narración.
3. El narrador elegido continúa la historia, hasta que el conductor del juego lo cree oportuno. Entonces interrumpe la narración y elige a otro participante para que la reanude en el punto en que la ha dejado el primer participante.
4. El juego sigue hasta que el conductor del juego lo cree oportuno.
5. El conductor decide qué concursante debe concluir la historia.
6. A veces el tejido de la historia se enmaraña y es difícil llegar a un final coherente. En estos casos es oportuno que sea el conductor quien concluya la historia.



7. Si la historia resultante es coherente y se sigue con interés puede escribirse en un papel y aprenderse de memoria de modo que pueda ser escenificada. Tras los ensayos correspondientes puede ser representada en el marco de alguna fiesta escolar. Los padres o los alumnos de otros cursos pueden ser los espectadores. La narración también puede ser leída como si se tratase de un programa radiofónico.

Algunas propuestas de inicio de relato:

- \* El calor era sofocante y se había acabado el agua...
- \* Un desconocido llamó a la puerta justo en el momento en que sonaba el teléfono...
- \* La tempestad azotaba las velas de la embarcación y un relámpago partió el mástil del barco...
- \* Se oía un ruido misterioso que provenía del sótano...
- \* Un extraño enano verde blando y gomoso descendió de una nave procedente de un lejano planeta...
- \* Las ruedas cuadradas de mi bicicleta rodaban perfectamente...
- \* ¡Glups, glups, glups...! ¡Qué fría está el agua!, pensó el espía mientras...
- \* En el país de Jauja todas las cosas funcionaban al revés... Los ricos eran pobres, los gordos delgados y los bajitos...
- \* "Siempre hay que poner un poco de sal en los pasteles de chocolates", dijo la abuela...
- \* En aquel avión supersónico viajaba una familia de macacos que...
- \* Era un sabio muy sabio que vivía en las altas cumbres nevadas de...
- \* Dice la leyenda que en el país de los hombres de tres pies y dos cabezas...
- \* Una vez había un país muy pequeño que sólo tenía 100 palabras...



\* Una gran bola de fuego descendió de la montaña...

\* Aquel día en que los perros maullaban y los pájaros ladraban...

### **Observaciones:**

\* Más que un juego, "Taller de cuentos" es una actividad cooperativa en la que se "teje" una narración con la participación de todos. No hay, por tanto, eliminados o ganadores. La actividad será un éxito siempre y cuando se logre elaborar una historia coherente.

\* El educador puede aprovechar la ocasión para explicar a sus alumnos que toda historia, narración o cuento se compone de 3 partes:

- **Introducción:** se presentan los protagonistas de la historia y se plantea una situación inicial.

- **Desarrollo:** empiezan a tener lugar acontecimientos y sucesos que modifican el planteamiento inicial de la historia.

- **Conclusión:** el desarrollo de la historia llega a su fin. Debe haber, por tanto, una conclusión o desenlace.

\* Se puede explicar que algunas historias tienen final con moraleja. Para introducir el concepto de moraleja, el educador puede explicar una fábula.

\* Se aconseja que la actividad se lleve a cabo con grupos reducidos, ya que de este modo cada participante puede realizar varias intervenciones. El juego pierde dinamismo e interés si, por tratarse de un grupo numeroso, se demora la participación.

\* No todos los niños tienen la misma capacidad de inventiva e imaginación. Algunos niños se bloquean y son incapaces de concluir una sola frase. Otros, en cambio, pueden acaparar la actividad y no dejar que sus compañeros digan una palabra. El educador desempeña en estos casos el papel de moderador.

\* Los alumnos que no son capaces de intervenir en el proceso de "tejer" la historia participan en la actividad como oyentes.

\* Si la historia resultante es amena y coherente puede escribirse en un papel y hacerse un pequeño álbum-libro con las narraciones inventadas por los diversos grupos que han participado en el taller de cuentos.

## Sílabas musicales

**Tipo de Juego:** fiestas en el aula. Juegos que triunfan

**Edad:** a partir de 8 años

**Duración:** hasta 30 minutos

**Espacio:** aula o similar

**Material:** ninguno

**Participantes:** hasta 30 jugadores

**Interacción:** acción individual

**Recurso para ejercitar:** lenguaje

**Valores:** auto superación



### Descripción:

1. Un voluntario sale del aula y el resto del grupo decide una palabra. Esta palabra se fragmenta en sílabas. Se forman grupos de 3 a 7 personas, cada uno de los cuales escogen una de esas sílabas y la repite al son de una canción.
2. La persona que ha salido entra y se detiene ante cada grupo para identificar las diferentes sílabas, ordenarlas y formar la palabra correcta. Mientras tanto, los demás grupos siguen cantando.
3. Si no acierta dicha palabra al segundo intento, paga prenda o deja su lugar a otro participante.

### Observaciones

\* Puede hacerse con dos niveles de dificultad. En el primer nivel, se asigna a cada grupo una sílaba correlativa, y el jugador se detiene ante cada grupo siguiendo el orden de las sílabas; en el segundo nivel, de mayor dificultad, las sílabas se reparten sin orden alguno.

## ÁREA DE CIENCIAS NATURALES

### Sol, lluvia y semilla

**Tipo de Juego:** juegos para categorizar y analizar

**Edad:** a partir de 6 años

**Duración:** hasta 5 minutos

**Espacio:** aula o similar

**Material:** ninguno

**Participantes:** hasta 6 jugadores

**Interacción:** cooperación

**Recurso para ejercitar:** control emocional; descarga de tensiones

**Valores:** relación del grupo

**Descripción:**

1. Cada jugador se esconde una mano en la espalda.
2. Cuenta hasta 3 y saca la mano en una de estas 3 posiciones:
  - \*Sol: la mano extendida.
  - \* Lluvia: los dedos hacia abajo.
  - \* Semilla: el puño cerrado.
3. Si cada jugador saca una posición diferente, se consigue que la semilla germine y crezca. Cualquier otra variante impide que esto suceda.
4. Se cuentan las semillas que se han hecho crecer en 5 intentos.

### Observaciones

\* A través de este sencillo juego, se puede reflexionar sobre los elementos que son necesarios para la germinación de una planta.



## **Viaje al futuro!**

**Edad:** 9 años en adelante.

**Competencias y objetivos:** Identificar y utilizar convenientemente el lenguaje oral y escrito con el fin de adquirir conocimientos.

**Otras competencias:** Clasificar información a partir de criterios establecidos.

**Nexos curriculares:** Matemáticas. Ciencias Naturales. Geografía. Historia. Educación Artística.

**Espacio:** Entorno natural.

**Material:** Bolsas de plástico para recoger muestras; hojas de papel y lápices para realizar dibujos y responder preguntas; cámaras fotográficas, etc.

**Desarrollo:**

**Preparación:**

- Para que los participantes se adentren en el juego se puede recurrir a diferentes estrategias o ambientaciones, como las que se sugieren a continuación:
- Tras haber acabado la construcción de una máquina del tiempo, los participantes se deciden a realizar su primer viaje. Todos pasan por el interior de la citada máquina (una caja, un armario, un túnel, un pasadizo o una habitación decorada para tal efecto) y al salir se encuentran en una nueva dimensión. Deben hacer acopio de toda la información posible sobre la misma antes de regresar a su lugar de origen.
- Los alumnos son los habitantes del planeta Tumix y su nave aterrizó en un lugar desconocido. Hay que reunir el máximo de información para describir su paradero y darlo a conocer para ser rescatados. Se puede hacer que los "tumixtas" hablen en su idioma, añadiendo la sílaba "mix-" al principio de cada palabra.

**Actividad:**

- Los participantes se dividen en equipos de investigación, cada uno de los cuales puede estar formado por equipos de 3 a 7 miembros.
- La función de cada equipo varía según la misión encomendada:
- Equipo diplomático: entrevista con autoridades.

- Equipo acuático: recorrido por el río y/o localización de fuentes y lugares para el baño (piscinas, duchas, regaderas).
- Equipo biológico: recogida de muestras vegetales y fabricación de un pequeño herbario.
- Equipo reportero: entrevistas y encuesta a los habitantes de la zona recabando aspectos históricos, geográficos o de opinión.
- Equipo de comunicación y seguridad: encargado de transmitir al resto de los compañeros datos generales, como carreteras, localidades, servicios, centros sanitarios más próximos, etcétera.
- Equipo topográfico: encargado de ascender al punto más alto del lugar y de realizar un plano con las características más notables del entorno.
- Tras desempeñar su misión, los diferentes equipos exponen sus hallazgos ante todos sus compañeros. El juego de descubrimiento del entorno permite que se emita un veredicto final por parte de los dinamizadores de la actividad con el fin de subrayar si, con el esfuerzo de todos, se cumplió el objetivo de conocer el lugar donde el grupo se encuentra.

#### **Comentarios:**

- Esta actividad puede prolongarse más allá de dos horas -por ejemplo, puede ocupar toda una mañana-, dependiendo de las características del lugar donde se encuentren los participantes o del área que se desee explorar.
- El docente debe acotar la actividad en función del lugar donde se realice y del grado de autonomía de los participantes.

#### **Ideas**

- Dado el carácter transversal de esta actividad, su desarrollo puede programarse en colaboración con otros docentes del mismo grado.

## ESTUDIOS SOCIALES

### ¡A ver si podemos!

**Tipo de Juego:** trabajo en equipo

**Edad:** a partir de 8 años

**Duración:** hasta 30 minutos

**Espacio:** patio o similar

**Material:** hilo resistente; 1 lápiz o palo; 1 botella vacía de plástico de 1 litro de capacidad, tiza (gis o pizarrín) u otro material para marcar los puntos cardinales en el suelo.

**Participantes:** hasta 20 jugadores

**Interacción:** cooperación

**Recurso para ejercitar:** cohesión del grupo

**Valores:** entender el diálogo como una fuente de enriquecimiento personal

### **Descripción:**

Consiste en proponer a todo el grupo que resuelva, en común, los retos que se le plantean, al estilo de los que se sugieren a continuación.

Sin pies

¿Cómo pueden sostenerse cuatro personas sin que ningún pie toque el suelo y sólo lo hagan sus manos? (Puede pedirse a los participantes que intenten resolver este enigma formando grupos de 4, para que todos se sientan implicados.)

### **Solución:**

Los participantes forman un cuadrado: los pies de cada uno descansan en los hombros del anterior.

¡Arriba!

¿Cómo nos podemos levantar todos a la vez estando sentados en el suelo, asidos de las manos, y sin apoyarlas en ningún sitio?

Solución:

Los participantes se sientan de la siguiente manera: uno mirando hacia dentro del círculo, el siguiente mirando hacia fuera, y así sucesivamente, de modo que pueden levantarse sin dificultad, al encontrar apoyo tanto hacia adelante como

hacia atrás. No obstante, dependiendo de la habilidad del grupo, se pueden encontrar otras soluciones.

¡Adentro!

Los participantes se colocan en círculo. Cada uno de ellos sujeta en una mano el extremo de un hilo; el otro extremo de cada hilo está atado a un lápiz. El juego consiste en introducir el lápiz por el cuello de una botella de plástico vacía, situada en el centro del círculo. Para lograrlo se dispone como máximo de 3 intentos.

Solución:

El juego es simplemente una prueba de destreza; alcanzar el objetivo depende tan sólo de la pericia de los jugadores.

Norte, sur, este, oeste

Se establece una serie memorística a partir de los puntos cardinales. En el lugar donde se juega se dibuja una cruz donde están representados norte, sur, este y oeste. Desde la cruz, el primer participante realiza un único salto, diciendo el punto cardinal en cuya dirección ha saltado (por ejemplo, "norte"); el siguiente participante empieza desde el mismo punto dando un salto al norte, y añadiendo luego otro salto en la dirección que desee (por ejemplo, "este"). De este modo, los participantes van saltando de uno en uno, por turnos, añadiendo un salto más a la serie de saltos realizada por quienes les han precedido. El objetivo del juego es lograr la serie más larga posible de saltos sin equivocaciones.

Solución:

Se trata de una prueba de memoria; lograr una serie de saltos muy larga depende tan sólo de la capacidad y habilidades del grupo.

### **Observaciones.**

\* Los retos colectivos son una fuente inagotable de recursos con un trasfondo cooperativo.

\* El educador puede proponer a los alumnos que pongan a prueba su ingenio e inventen sus propios retos colectivos.



## **El espía internacional**

**Tipo de Juego:** juegos para categorizar y analizar

**Edad:** a partir de 10 años

**Duración:** hasta 30 minutos

**Espacio:** aula o similar



**Material:** 1 mapamundi; tarjetas con el nombre de capitales del mundo; 1 dado; 1 ficha para cada jugador

**Participantes:** hasta 6 jugadores

**Interacción:** oposición

**Recurso para ejercitar:** memoria

**Valores:** aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás cumpliendo las normas básicas de convivencia

### **Descripción:**

1. Se decide la capital del mundo que se elige como punto de partida. Se pacta un circuito a seguir. Si se desea, el circuito puede tener ramificaciones. Algunos países del mundo quedan fuera del circuito para que éste no sea excesivamente complejo.
2. Los jugadores reciben una tarjeta con el nombre de la capital de 1 país. La capital indica, pues, el país de destino.
3. Los jugadores tiran por turnos el dado. Cada uno avanza su ficha el número de países que indica el dado.
4. Si un jugador no conoce el país al que pertenece la capital de su tarjeta, pierde 1 turno.
5. Si un jugador conduce su ficha hasta un país equivocado, pierde un turno.

6. El juego acaba cuando un jugador ha llegado correctamente a 3 capitales.

**Observaciones:**

\* Se trata de un simple juego de mesa, cuyo interés reside, en este caso, en la preparación del circuito. El diseño del circuito debe realizarse con la ayuda de mapas y planisferios y puede llevarse a cabo en el marco de la asignatura de geografía. La elaboración del circuito facilita la memorización de nombres de continentes, países, capitales y ciudades.

\* La actividad familiariza al alumno con la cartografía. Los alumnos de cursos superiores pueden trabajar con mapas en los que se detallen las carreteras. Se puede introducir también el concepto de escala cartográfica.

\* Para los más pequeños, el juego se puede amenizar y explicar que se siguen los pasos a un peligroso espía internacional que viaja de incógnito por todo el mundo.

\* Se puede jugar con sólo una parte del mapa (un continente o las regiones de un país, por ejemplo). Si se juega con un mapa en que hay 2 regiones separadas por un mar o un océano, éste se atraviesa perdiendo 1 turno.

## **Momentos**

**Tipo de Juego:** juegos de improvisación

**Edad:** a partir de 8 años

**Duración:** hasta 45 minutos

**Espacio:** indiferente

**Material:** tarjetas

**Participantes:** hasta 30 jugadores

**Interacción:** cooperación-oposición

**Recurso para ejercitar:** cohesión del grupo

**Valores:** entender el diálogo como una fuente de enriquecimiento personal

### **Descripción:**

1. Se forman equipos de 6 jugadores cada uno.
2. Cada equipo recibe 1 tarjeta con una historia conocida (un cuento, una leyenda popular, etc.) escrita de forma breve.
3. Los equipos tienen 5 minutos para escoger tres momentos de la historia y prepararlos para escenificarlos con mímica.  
En las representaciones no se pueden dar datos sobre nombres o lugares.
4. Transcurrido el tiempo establecido, cada grupo representa la historia ante sus compañeros.
5. El equipo que adivine de qué historia se trata se anota 5 puntos, y el que lo ha representado se anota 10.  
Si nadie acierta de qué historia se trata, el equipo que la ha representado pierde 5 puntos.
6. Gana el equipo que consigue más puntos.

### **Observaciones:**

\* Las historias que contienen las tarjetas deben ser conocidas, de modo que todos los participantes tengan las mismas oportunidades de poder adivinarlas.

\* El educador indicará a sus alumnos que es muy importante seleccionar adecuadamente qué escenas de la historia se representarán.

De ese modo los alumnos deben realizar un esfuerzo para determinar cuáles son los momentos o los hechos más representativos de la historia.

El juego contiene, por tanto, un trabajo de comprensión lectora, síntesis, comunicación y lógica.

## **"¡Basta!"**

**Edad:** 9 años en adelante.

**Competencias y objetivos:** Reconocer y clasificar palabras según su campo.

**Otras competencias:** Ampliar y enriquecer vocabulario.

**Nexos curriculares:** Ciencias Naturales. Historia. Geografía.

**Espacio:** Aula.

**Material:** Lápices.

### **Desarrollo**

Cada participante dibuja 6 columnas en 1 hoja de papel.

Cada columna tiene un título: "Animales", "Plantas-árboles", "Países", "Ciudades". Entre todos los alumnos se elige una letra. Por ejemplo, la "S".

El juego consiste en escribir una palabra que empiece por la letra "S" en cada una de las columnas, que lógicamente esté relacionada con el título de la columna. Por ejemplo: "serpiente" en la columna titulada "Animales"; "sándalo" en la columna titulada "Plantas-árboles"; "sandalia", en la columna titulada "Objetos"; "Somalia", en la columna titulada "Países"; Santiago, en la columna titulada "Ciudades"; Sonia, en la columna titulada "Nombres propios".

Gana la partida el alumno que encuentra una palabra adecuada al título de cada una de las columnas en menos tiempo.

### **Comentarios**

En función de la edad de los alumnos, se pueden elegir títulos más específicos (animales mamíferos, capitales, etcétera).

Se puede complicar el juego proponiendo palabras que empiecen con sílabas y no con letra

## VALORES

### **¡Permiso!**

**Tipo de Juego:** la confianza del grupo

**Edad:** a partir de 6 años

**Duración:** hasta 15 minutos

**Espacio:** patio o similar

**Material:** ninguno

**Participantes:** hasta 20 jugadores

**Interacción:** cooperación-oposición

**Recurso para ejercitar:** cohesión del grupo

**Valores:** relación del grupo

### **Descripción:**

1. Los miembros del grupo, de pie, forman un círculo dándose las manos y mirando al exterior del mismo. El círculo empieza a girar.
2. Un participante es expulsado del círculo. A partir de ese momento, y tras gritar: "¡Permiso!", intenta entrar en el interior del mismo por todos los medios posibles. Por su parte, quienes forman el círculo intentan impedirselo.
3. Si no consigue entrar en el círculo después de cierto número de intentos, puede solicitar la ayuda de otro compañero.
4. Si logra entrar, elige a otro jugador que será expulsado del círculo, y él ocupará su lugar.
5. Cuando el educador lo estima oportuno, da por acabado el juego y promueve una reflexión sobre los factores que hacen fuertes a los grupos.

### **Observaciones:**

\* Se pretende hacer notar físicamente la dificultad de penetrar en un grupo, dificultad que el educador traslada a una esfera psicológica. Se observa que -del mismo modo que es muy difícil que alguien entre dentro del círculo si todo el grupo se opone a ello- la implicación de todo el grupo a la hora de favorecer la integración de un nuevo miembro tiene un resultado positivo.

## **Buck**

**Tipo de Juego:** juegos con dados

**Edad:** a partir de 6 años

**Duración:** hasta 15 minutos

**Espacio:** aula o similar

**Material:** 3 dados

**Participantes:** hasta 6 jugadores

**Interacción:** oposición

**Recurso para ejercitar:** operaciones lógico-matemáticas

**Valores:** aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás

### **Descripción:**

1. Se decide el turno de juego.
2. Cada jugador, en su turno, tira 3 dados y se anota puntos según el resultado conseguido:
  - \* Si sale un 5, se anota 1 punto y vuelve a tirar.
  - \* Si salen dos 5, se anota 2 puntos y vuelve a tirar.
  - \* Si salen tres 5, consigue 15 puntos y gana la partida.
  - \* Si no sale ningún 5, pierde el turno.
  - \* Si saca 3 números iguales, se anota 5 puntos.
3. Los puntos se anotan cuando la suma total no excede de 15. Por ejemplo, si un jugador tiene 14 puntos y saca dos 5, no puede anotar ningún punto.
4. Gana la partida el primer jugador que suma 15 puntos.

### **Observaciones:**

- \* Se puede hacer una estadística del número de veces que se tienen que tirar los dados para conseguir un 5 o un 6.

### **¿Dónde estará?**

**Tipo de Juego:** juegos de orientación

**Edad:** a partir de 8 años

**Duración:** hasta 45 minutos

**Espacio:** espacio natural

**Material:** mensaje; posibles señalizaciones por el camino

**Participantes:** gran grupo

**Interacción:** cooperación

**Recurso para ejercitar:** atención; coordinación motriz

**Valores:** entender el diálogo como una fuente de enriquecimiento personal en las relaciones con los demás

#### Descripción:

1. El juego consiste en esconder un objeto cualquiera elegido entre todos. Los participantes deben hallarlo organizados en grupos formados por 5 miembros.
2. El conductor del juego es quien esconde el objeto. También es el encargado de redactar un mensaje dando indicaciones precisas para su localización.
3. La actividad comienza cuando el conductor del juego lee el mensaje y los participantes toman notas con las indicaciones que se detallan.
4. El mensaje se refiere al recorrido que los participantes deben realizar para llegar al destino final. El contenido del mensaje puede ser simplemente una descripción de los posibles caminos a elegir o complicarse hasta convertirse en un laborioso ejercicio de localización de lugares concretos que sirven de referencia (casas, árboles, piedras, cruces, ríos, cascadas, fuentes, etc.). Véase a continuación ejemplos de mensajes:
  - \* "Cruzamos el puente y seguimos el curso del río hacia el Sur, en dirección a la desembocadura. Al llegar al peñasco del pino solitario, remontamos el riachuelo de la derecha. Luego..."
  - \* "Seguimos por el camino que nos lleva al Este y nos adentramos en un bosque. Cuando encontramos un cruce de caminos continuamos por él. Después de una fuerte pendiente localizamos una casa en la dirección Noroeste", etcétera.



5. Los participantes comentarán en grupo cuál puede ser el significado de cada frase y se pondrán en camino.

6. El grupo debe llegar compacto al lugar donde se encuentra el objeto escondido, tras haber descifrado los diferentes lugares o puntos que se indican.

**Observaciones:**

\* Esta propuesta requiere el conocimiento previo del terreno por parte de los organizadores. De esta forma el mensaje será completo e incluirá detalles específicos del terreno que pueden ser de utilidad para orientarse.

\* En este reconocimiento previo del terreno es importante averiguar si la zona presenta algún tipo de accidente geográfico peligroso (aguas profundas, desniveles acusados, peñascos, etc.).

\* La actividad puede ser útil para trabajar la toponimia del lugar y el vocabulario habitual de la cartografía. También es adecuado para interiorizar vocabulario de orientación y de accidentes geográficos comunes: bifurcación, sendero, atajo, camino principal, arroyo, loma, colina, afluente, peñasco, pico, cima, etc.

## 6.7.METODOLOGÍA, MODELO OPERATIVO.

Tabla 24

Fases	Objetivos específicos	Actividades	META	Recursos	Responsable	Tiempo
ELABORACIÓN	Procesar una propuesta viable.	Realización del proyecto.	Todos los docentes se encuentren capacitados y apliquen las actividades lúdicas en el aula de clase.	<b>Talento Humano</b> Estudiantes Maestros  <b>Materiales</b> Computador Impresora Láminas Papelotes Marcadores Proyector Videos Hojas	Consuelo Villacís	Durante los meses de mayo, junio del 2013.
SOCIALIZACIÓN	Dar a conocer a los docentes del proyecto.	Conocer las diferentes actividades lúdicas. Clasificarlas de acuerdo con el área de estudio.			Consuelo Villacís	
PLANIFICACIÓN	Desarrollar de manera ordenada	Invitación a docentes. Explicación de manejo.			Consuelo Villacís	
EJECUCIÓN	Llegar a los estudiantes.	Desarrollo de los Objetivos del proyecto Aplicación del manual de técnicas de actividades lúdicas.			Consuelo Villacís	
EVALUACIÓN	Alcanzar las metas propuestas.	Se evaluara dentro de la clase a estudiantes y docentes.			Consuelo Villacís	
					Consuelo Villacís	

## 6.8.ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.

Tabla 25

ORGANIZACIÓN	CONFORMACIÓN	FASE DE RESPONSABILIDAD.
Directivos de la institución.	Directora	Organización previa del propósito.
Representantes de los padres de familia	Comité central de padres de familia  Autor del Plan de manuales.	Diagnóstico situacional.
Coordinador de la Comisión pedagógica  Autora del Manual de Actividades Lúdicas.	Docentes que integran la respectiva comisión  Investigadora	Procesos de aplicación de la propuesta  Ejecución del proyecto.
Representantes de La Junta de educadores	Comisión de evaluación de la propuesta	Estudio de instrumentos y aplicación de la evaluación a los docentes de todo el establecimiento.

## 6.9. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.

La evaluación se rige a la siguiente matriz:

Tabla 26

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Qué evaluar?	Desconocimiento del uso de actividades lúdicas.
¿Por qué evaluar?	Por altos índices de cansancio y tedio a las materias.
¿Para qué evaluar?	Para obtener estudiantes con aprendizajes significativos.
¿Con qué criterios evaluar?	Siguiendo el modelo constructivista.
Indicadores	Resultados obtenidos de las encuestas.
¿Quién evalúa?	Consuelo Estefanía Villacís Carapaz
¿Cuándo evaluar?	Durante todo el proceso de elaboración, planificación, ejecución y evaluación de la propuesta
¿Cómo evaluar?	Mediante un instrumento a los docentes del proceso.
Fuentes de Información	Encuestas, documentos, internet, libros, copias, folletos, revistas.
¿Con qué evaluar?	Encuestas, fichas observación, tabla de cotejo, cuestionario.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **FUENTES BIBLIOGRÁFICAS**

1. BARKLEY, Elizabeth F. **“Técnicas de aprendizaje colaborativo: Manual para el profesorado universitario”**
2. CAGIGAL, J.M 2006 , **“Deporte, pedagogía y humanismo”**
3. **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**
4. **CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR – 2008**
5. Dr. IÑIGUEZ, Juan Cordero - Editorial ORIÓN, **“Evaluación de los aprendizajes”**
6. Editorial LEXUS año 2004-2005, **“Inteligencias Múltiples”**
7. Editorial OCÉANO, **“El pequeño genio”**
8. Editorial OCÉANO, **“Aula práctica de Matemática”**
9. Editorial OCÉANO, **“Como estimular el aprendizaje”**
10. Editorial OCEANO, **“Propuestas didácticas para el aula”**
11. Euro México Ediciones -2011, **“Actividades para primaria”**
12. GROSS, Jean 2004, **“Necesidades educativas especiales en educación primaria: Una guía práctica”**
13. GUITART ACED, Rosa M., **“Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos”**
14. GUTTON, P 2010, **“El juego de los niños”**
15. **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**
16. LÓPEZ, Antonio **“Un juego para cada día”** edición CULTURAL. S.A

17. MÉNDEZ-ESTRADA, Víctor H., Laura Jiménez Aragón; Universidad Estatal a Distancia, San José, Costa Rica, **“La construcción de conceptos en el enfoque constructivista a través de los mediadores tecnológicos, una alternativa de mediación pedagógica para el sistema de enseñanza de la Universidad Estatal a Distancia”**
18. NOVAK y HANESIAN, 2010, **“Condiciones y requisitos para que se produzca un aprendizaje constructivo”**
19. NÚÑEZ, De Almeida Pablo, **EDUCACIÓN LUDICA-1994**
20. PERDONO Y SANDOVAL (s.a), **“Juegos cooperativos para favorecer el proceso enseñanza aprendizaje”**

Fuentes electrónicas:

1. **Blog de estrategias didácticas**  
<http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/2009/04/21.html>
2. **Definicion.org** <http://www.definicion.org/manual>
3. **ElComercio.com.** [http://www.elcomercio.com/sociedad/formacion-docentes-Ecuador-falencias\\_0\\_546545525.html](http://www.elcomercio.com/sociedad/formacion-docentes-Ecuador-falencias_0_546545525.html).
4. **Génesis** <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
5. **Google** <http://www.google.com>
6. **Google Libros** [www.books.google.com.ec/books?isbn=8471123509](http://www.books.google.com.ec/books?isbn=8471123509)  
Janet R. Moyles – 1990
7. **Icarito.com** <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68-8853-9-actividades-ludicas-ritmicas-y-recreativas.shtml>
8. **Inteligencias Múltiples** <http://www.inteligencias multiples.com>
9. **Lúdica** <http://www.ludica.com>
10. **Ministerio de Educación del Ecuador** [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
11. **Monografias.com**  
<http://www.monografias.com/trabajos11/constru/constru.shtml#ixzz2ICB9Ajt4>
12. **Repositorio De La Universidad Técnica De Ambato**  
<http://repo.uta.edu.ec>
13. **Repositorio de La Universidad Técnica Equinoccial**  
<http://repositorio.ute.edu.ec>

# ANEXOS



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

INSTRUCCIONES.

Contestar con una x una sola opción por cada pregunta.

1. ¿juegas con tus compañeros y maestra?

Si  no

2. Los juegos que tus maestros te indican ¿son divertidos?

Si  no

3. ¿Cuándo juegas te sientes con ganas de estudiar?

Si  no

4. ¿te gusta jugar con tus compañeros en el recreo?

Si  no

5. ¿te gusta jugar en la clase?

Si  no

6. ¿Te gustaría aprender jugando?

Sí  No

7. ¿Te gusta trabajar con tus compañeros en el aula?

Si  No

8. ¿te gustaría aprender de manera más fácil?

Si

No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

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

INSTRUCCIONES.

Contestar con una x una sola opción por cada pregunta.

1. ¿Practica en el aula estrategias de aprendizaje?

Si ( )      no ( )

2. ¿Cree usted que el juego facilita el aprendizaje de los estudiantes?

Si ( )      No ( )

3. ¿El juego permite aprender de manera divertida?

Si ( )      No ( )

4. ¿A sus alumnos les gusta jugar?

SI ( )      No ( )

5. ¿Utiliza el juego como estrategia de aprendizaje?

SI ( )      NO ( )

6. ¿Usted utiliza juegos cooperativos?

SI ( )      NO ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN