



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ**

**EXTENSIÓN - CHONE**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MENCIÓN - EDUCACIÓN PRIMARIA**

**TEMA:**

**“LA AMBIENTACIÓN LÚDICA EN EL APRENDIZAJE  
ESCOLAR”**

**AUTORA:**

**MARÍA CECIBETH RODRÍGUEZ FERRÍN**

**TUTOR:**

**LIC. MARGARITA AVILA ROSALES MGS.**

**CHONE - MANABÍ**

**2016**



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ**

**EXTENSIÓN - CHONE**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Lic. Margarita Ávila Rosales Mgs. Docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí extensión Chone, en calidad de Tutor del Trabajo de Titulación.

**CERTIFICO:**

Que el presente TRABAJO DE TITULACIÓN “**LA AMBIENTACIÓN LÚDICA EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR**”, ha sido exhaustivamente revisada en varias sesiones de trabajo, se encuentra listo para su presentación y apta para su defensa.

Las opiniones y conceptos vertidos en esta tesis son fruto del trabajo, perseverancia y originalidad de su autora: **MARÍA CECIBETH RODRÍGUEZ FERRÍN**, siendo de su exclusiva responsabilidad.

Chone, febrero del 2016

---

Lic. Margarita Ávila Rosales Mgs.

**TUTORA**



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ**

**EXTENSIÓN - CHONE**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA**

La responsabilidad de las opiniones, investigaciones, resultados, conclusiones y recomendaciones presentados en este trabajo de titulación, es exclusividad de su autora.

Chone, febrero del 2016

---

Rodríguez Ferrín María Cecibeth



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ**  
**EXTENSIÓN CHONE**

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – MENCIÓN  
EDUCACIÓN PRIMARIA**

Los miembros del Tribunal examinan y aprueban el informe de investigación del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LA AMBIENTACIÓN LÚDICA EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR”**, elaborado por la egresada Rodríguez Ferrín María Cecibeth, de la Carrera de Ciencias de la Educación – Mención Educación Primaria.

Chone, febrero del 2016

---

Ing. Odilón Schnabel Delgado

**DECANO**

---

Lic. Margarita Ávila Rosales, Mgs.

**TUTORA DE TITULACIÓN**

---

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

---

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

---

**SECRETARIA**

## **DEDICATORIA**

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios, por ser el artífice de cada una de los sueños propuestos, ya que con su bendición he podido crecer personal y profesionalmente

Dedico este trabajo a mi madre, pilar principal y fundamental en mi vida, quien con su amor, paciencia y apoyo moral me ha enseñado a luchar por lo que se quiere, porque a través de su ejemplo inculcó en mí ese afán de superación.

A mi esposo, a mis hijos y mi nieta por su apoyo, comprensión y preocupación porque termine con éxito esta licenciatura, ellos son el soporte y la fortaleza, para seguir hilvanando sendas mejores para mi persona y para mi familia.

**Cecibeth**

## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento sincero a Dios por estar junto a mí, en cada paso que doy, por fortalecer el corazón e iluminar la mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido el soporte y compañía durante todo este periodo de estudio.

Agradezco hoy y siempre a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, por abrirme las puertas del conocimiento, para poder profesionalizarme en esta Licenciatura, que de seguro cambiará mi vida y la de mi familia.

A los maestros por su tiempo, por su apoyo y sabiduría transmitidos en el desarrollo de la formación profesional, en especial a la Lic. Margarita Ávila Rosales Mgs, por haberme guiado en el desarrollo de este Trabajo de Titulación y poder llegar a la culminación del mismo.

A la Unidad Educativa “República de México” a sus directivos, docentes, padres de familia y estudiantes, por permitirnos realizar nuestro trabajo de titulación y darnos todas las facilidades para llevar a efecto el mismo de manera exitosa.

**Cecibeth**

## INDICE GENERAL

	Pág.
Portada	i
Certificación del tutor.....	ii
Certificación de autoría.....	iii
Certificación del tribunal.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice	vii
1 Introducción.....	1
2 Planteamiento del problema.....	3
2.1. Contextos.....	3
2.1.1. Contexto macro.....	3
2.1.2. Contexto meso.....	3
2.1.3. Contexto micro.....	4
2.2. Formulación del problema.....	5
2.3. Delimitación.....	5
2.4. Interrogantes de la investigación.....	5
3. Justificación.....	6
4. Objetivos.....	7
4.1. Objetivo general.....	7
4.2. Objetivos específicos.....	7
<b>CAPÍTULO I</b>	
5 Marco teórico.....	8
5.1. Ambientación lúdica.....	8
5.2. Aprendizaje escolar.....	24
<b>CAPÍTULO II</b>	
6 Hipótesis.....	43
6.1. Variable independiente.....	43
6.2. Variable dependiente.....	43
6.3. Término relacionante.....	43
<b>CAPÍTULO III</b>	
7 Metodología.....	44
7.1. Tipo de investigación.....	44
7.2. Nivel de la investigación.....	44
7.3. Métodos.....	44
7.4. Técnicas de recolección de información.....	45
7.5. Población y muestra.....	45
7.5.1. Población.....	45
7.5.2. Muestra.....	45
8 Marco administrativo.....	46
8.1. Recursos humanos.....	46
8.2. Recursos financieros.....	46

	<b>CAPÍTULO IV</b>	
9	Tabulación y graficación, interpretación y análisis de los resultados.....	47
10	Comprobación de hipótesis.....	83
	<b>CAPÍTULO V</b>	
11	Conclusiones.....	84
12	Recomendaciones.....	85
13	Bibliografía.....	86
14	Anexos.....	89



## **1. INTRODUCCIÓN**

Es importante tomar en consideración dentro de la presente investigación la ambientación lúdica, por cuanto a partir de ahí se determina el nivel de interés que se genera en los estudiantes, tomando en cuenta que todo lo relacionado a la lúdica permite que el niño se adapte a la escolaridad y las actividades curriculares, mediante el juego.

Esta investigación se justifica mediante la importancia que tiene la ambientación lúdica como fuente fundamental para crear y fomentar la motivación de los educandos y así permitir a los niños de la unidad académica donde se desarrolló la investigación un adecuado interés para su aprendizaje mostrando interés en cambiar la educación y llevarla a otro nivel mediante un adecuado aprendizaje de los estudiantes mediante el ambiente lúdico, Por este motivo la presente investigación tuvo como objetivo: Determinar la manera cómo la ambientación lúdica favorece el aprendizaje escolar en la educación elemental básica de la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone durante el segundo quimestre del 2014.2015.

En el capítulo **I**, se da a conocer el marco teórico, el mismo que tiene en su teoría la variable independiente consistente en la ambientación lúdica. Por otra parte la variable dependiente que esta expresada en el aprendizaje escolar, se encuentra detallada ampliamente.

En el capítulo **II**, se detalla la hipótesis, la ambientación lúdica incide en el aprendizaje escolar en la educación elemental básica en la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone durante el segundo quimestre del 2014-2015.

En el capítulo **III**, se explica la metodología con la cual se desarrolló la investigación; así mismo la población y muestra, sin descuidar el marco

administrativo, el cronograma de actividades y anexos, las cuales son parte esencial en el desarrollo de la investigación propuesta.

En el **capítulo IV** presentamos la tabulación de datos, los gráficos y el análisis de resultados, lo cual a través de las preguntas y observaciones a los investigados, se pudo determinar la importancia de la ambientación lúdica para poder desarrollar adecuadamente un aprendizaje escolar en los estudiantes mediante los criterios fundamentales para la comprobación de la hipótesis, entre los resultados más significativos tenemos: Según los padres de familia en la tabla N° 11, el 63% de los docentes no realizan ambientación lúdica y mantienen espacios lúdicos, situación que es corroborada de la misma manera en el gráfico N° 1 por los docentes quienes también manifiestan que no existe ambientación y no existe apoyo para este proceso excluyéndolo de la planificación académica y en la cuadro N°22 por los estudiantes quienes según lo observado y lo que manifiestan desconocen sobre la ambientación lúdica y lo importante que sería aplicarlo para tener un mejor aprendizaje escolar.

En el **capítulo V**, como parte de la investigación y cumpliendo con el propósito de los objetivos se llegaron a las conclusiones y recomendaciones, entre las más importantes tenemos: Que la ambientación lúdica favorece significativamente al aprendizaje escolar de los estudiantes, ya que elevan los niveles de motivación y mejora la interrelación entre compañeros, en este se concluyó inexistente la ambientación lúdica en esta investigación y para esto se recomienda que los docentes deben capacitarse en ambientación lúdica, para poder propiciar procesos pedagógicos activos que llamen la atención de los niños, crear espacios lúdicos y dedicar tiempo a este proceso importante para el aprendizaje escolar.

Finalmente se encuentran los anexos de la investigación como los cuestionarios de las encuestas, entrevista y fichas de observación, las evidencias fotográficas del trabajo de campo y la propuesta planteada así mismo la bibliografía que sustenta las teorías que permitieron despejar las variables y complementos de la investigación.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **2.1. Contextos**

#### **2.1.1. Contexto Macro**

Dentro de las actividades cotidianas que por miles de años han marcado el desarrollo de los niños en el mundo como lo es en Argentina en España y en otros países donde se considera importante como herramienta elemental la ambientación lúdica para el aprendizaje adecuado de los estudiantes, sin considerar idiomas, dialectos, razas, condiciones sociales, económicas, etnográficas, edad o sexo, sobresale el juego como una de las cosas fundamentales para el desarrollo de los infantes.

La función de la escuela en la mayoría de Países del mundo como España principalmente, está en enseñar, concepto, principios, definiciones, teoremas, axiomas, reglas ortográficas, fonética, ecuaciones, entre otras cosas, pero todas matizadas con situaciones lúdicas que mantengan despierto el interés del mismo, porque el docente crea el ambiente propicio para aquello, por tal razón debe implementar las estrategias lúdicas o juegos que cumplan una doble función; por un lado el hecho de motivar a los estudiantes y por el otro lado que éstos sirvan como un conector entre la actividad recreativa y el tema de clases.

#### **2.1.2. Contexto Meso**

En Ecuador, el Sistema Educativo ha cambiado sustancialmente con las nuevas reformas a la Ley de Educación, donde se le da mayor interés a la educación a través de actividades lúdicas.

Los docentes ecuatorianos comprenden que las actividades lúdicas o el juego son propias de los seres humanos y en especial de los niños y niñas, que de forma puntual se puede afirmar, que son los que más disfrutan de las mismas; por ello es muy fácil de detectar que los niños dentro del seno familiar, buscan encontrarse en ellos, para entablar cualquier juego que los mantenga entretenidos, lo cual fortalece su interacción social en su primer escenario.

Por otro lado se palpa que el niño en la escuela, sobre todo en los primeros grados aprenden con mayor facilidad, jugando; en tal virtud el juego lleva a una versatilidad de situaciones que el educando explota y explora de una forma natural, por ello el Ministerio de Educación del Ecuador, implementó dentro de la malla curricular una asignatura llamada “aprendiendo en movimiento” con la intención de que los docentes, sobre todo de la Educación Básica, rescaten los distintos juegos tradicionales que por situaciones de la monotonía y el exceso uso de la tecnología, los niños y adolescentes no están practicando.

### **2.1.3. Contexto Micro**

En Chone, la ambientación lúdica ha sido de constante preocupación de las instituciones educativas; particularmente de la Unidad Educativa “República de México”, más aún que su personal docente está consciente que de darse los espacios requeridos, esto genera un mejor aprendizaje escolar; por otro lado no están desarrollando juegos tradicionales que promuevan la interacción sana de los educandos en los diversos espacios.

Con las actividades lúdicas que desarrollan las docentes de la Unidad Educativa “República de México”, se pretende que se optimicen los recursos y el tiempo para la enseñanza aprendizaje porque a través de una ambientación adecuada, las clases logran ser divertidas y ofrecen aprendizajes significativos.

## **2.2. Formulación del problema**

Cómo incide la ambientación lúdica en el aprendizaje escolar en la Educación Elemental Básica de la Unidad Educativa “República de México” del cantón Chone, en el segundo quimestre del 2014-2015

### **2.3. Delimitación del problema**

<b>Campo:</b>	Educación
<b>Área:</b>	Didáctica
<b>Aspectos:</b>	Ambientación Lúdica  Aprendizaje Escolar

**Problema:** La incidencia de la ambientación lúdica en el aprendizaje escolar en la Educación Elemental Básica.

**Tema:** “La ambientación lúdica en el aprendizaje escolar”.

**Delimitación Espacial:** La investigación posee como espacio de estudio a la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone.

**Temporal:** La investigación se realizará durante el segundo quimestre del 2014.2015

### **2.4. Interrogantes de la investigación**

1. ¿De qué manera la ambientación lúdica favorece el aprendizaje escolar en la educación elemental básica?
2. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas más apropiadas a utilizarse en la educación elemental básica?
3. ¿Cuáles son las actividades lúdicas que contribuyen en la adaptación y motivación del estudiante?
4. ¿Cuáles el nivel de aprendizaje escolar en los niños y niñas de la educación elemental básica?
5. ¿Cómo construir un ambiente lúdico para favorecer el aprendizaje escolar de los niños y niñas?

### 3. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tiene **importancia**, si consideramos que la ambientación lúdica es fundamental en crear y fomentar la motivación de los educandos, pero también es una estrategia que ayuda notablemente en la adaptación curricular de los educandos en el proceso inicial de la escolaridad, ya que les conlleva a una socialización con sus nuevos amigos, que son los compañeros y los docentes.

Conocer de la lúdica y del juego como herramientas didácticas es de gran **interés** de los docentes de la Unidad Educativa República de México, ya que les permitirá fortalecer sus conocimientos y potencializar sus desempeños como tal en pos del desarrollo de los aprendizajes de los educandos, partiendo de una motivación bien direccionada a través del juego.

La investigación planteada sienta sus bases en la **originalidad**, debido a que al revisar en la Biblioteca de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, no existe un trabajo similar realizado en años anteriores. Además, se considera que el sistema educativo en Manabí no profundiza su estudio en la ambientación lúdica dentro del aprendizaje escolar.

La realización de la presente investigación es **factible**, toda vez que se tiene al alcance todos los recursos humanos, materiales y económicos para su realización, siendo el único **beneficiario** la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone, partiendo del aporte de la egresada que desarrolló la investigación, quien da cumplimiento a la misión y visión de la ULEAM, que forma Licenciados en Ciencias de la Educación comprometidos con las problemáticas educativas de las instituciones.

Es de utilidad esta investigación ya que los niños y niñas necesitan un adecuado ambiente lúdico para poder desarrollar de una manera adecuada su aprendizaje

escolar y así lograr un óptimo desempeño académico y mostrar un mayor interés por el aprendizaje mediante el juego.

#### **4. OBJETIVOS**

##### **4.1. Objetivo General**

Fomentar la ambientación lúdica en el aprendizaje escolar de los niños y niñas de la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone durante el periodo 2014-2015.

##### **4.2. Objetivos Específicos.**

- Analizar de qué manera la ambientación lúdica favorece el aprendizaje escolar.
- Determinar las actividades lúdicas que contribuyen a la motivación y adaptación de los estudiantes.
- Establecer cuáles son las estrategias apropiadas que se utilizan en el aprendizaje escolar.
- Identificar el nivel de aprendizaje escolar que tienen los niños y niñas.
- Construir un ambiente lúdico para favorecer el aprendizaje escolar de los niños y niñas.

## **CAPITULO I**

### **5. MARCO TEÓRICO**

#### **5.1. La ambientación lúdica**

##### **5.1.1. El sistema Lúdico**

El sistema lúdico es el conjunto de juegos y actividades recreativas que conllevan al niño o al estudiante a interactuar de una forma divertida en las diversas actividades que desarrolla diariamente, ya sean estas libre o dirigidas como es el caso de la escolaridad.

Según (JIMÉNEZ, 2002, pág. 32) “Lo lúdico es una dimensión del desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad de la persona”

Mediante la lúdica el ser humano desarrolla diversas sensaciones dentro de sí mismo, como el placer, el gozo y la creatividad, ya que interactúa de forma relajada en cada una de estas actividades que lo conlleva a adquirir aprendizajes y a desarrollar nuevos conocimientos.

El juego se la considera en educación como una herramienta o didáctica de enseñanza que potencializa la mente y desarrolla la inteligencia por los diferentes contextos en los que se puede incursionar a través de los mismos, por la versatilidad que tienen o permiten.

La lúdica puede ser utilizada con una variedad de propósitos, desde un ejercicio que otorga momentos de alegría, gozo, satisfacción, como también con fines instructivos, puesto que a través de este sistema el escolar empieza a razonar y actuar en medio de una situación determinada, la cual fue construida con semejanza en la realidad y a su vez con un propósito pedagógico.



Cuando se es niño, lo que más le interesa es jugar, ya que dichas actividades promueven y desarrollan la creatividad y las fantasías de los mismos, porque en ellos existen una gama de atractivos que hacen de la lúdica en la actividad más atrayente para quienes tienen espíritu de niño.

### **5.1.2. Actividades Lúdicas**

El término lúdica es proveniente del latín ludus, lo cual es concerniente y está relacionado con los juegos. Es aquella que le permite al ser humano disfrutar de grandes satisfacciones como (la diversión, el esparcimiento, el entretenimiento, etc...) lo cual a su vez conlleva a desarrollar grandes emociones como la de gozar, reír, gritar y hasta otras veces inclusive llorar por la reacción diferente que posee cada individuo ante determinadas situaciones.

Las mismas son sumamente importantes en la infancia de los niños puesto que aportan significativamente en su autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad, asimismo son estrategias que ayudan a fortalecer los valores, la integración, así como el desarrollo psíquico, físico y motor del mismo. Y es que las actividades lúdicas se convierten en una necesidad permanente en el infante ya que a través de estas experiencias se le brinda la oportunidad de que estén presente grandes cualidades como tener la capacidad para resolver problemas, adquirir competencias, descubrir reglas, ser dinámico y activo en las demás actividades por ejecutar.

Por medio de este concepto se logra promover el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, la evidencia de valores, así como la ejercitación de la observación, la asociación de ideas y la expresión oral. Lo cual brinda la facilitación al niño en relación con la adquisición de conocimientos debidamente previstos y planificados durante el proceso de aprendizaje.

Según lo expuesto por uno de los psicopedagogos contemporáneos como es (MOTTA, 2008) el que señala que “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca

interacciones y situaciones lúdicas, contribuye no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual. Genera una comunidad escolar, sensible, crítica y solidaria.”

El docente debe de preparar los procesos pedagógicos y en base a lo que pretende desarrollar, escoge las actividades lúdicas que ejecutará con la finalidad de cumplir su objetivo. Para desarrollar la lúdica, debe tomar en cuenta el lugar con el que cuenta para poner en práctica dicha actividad, la cantidad de estudiantes que tiene, la clase que pretende tratar y los recursos que necesita para que la misma sea un éxito.

Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad.”

Sobre la lúdica se han creado diversas percepciones, entre las cuales se las puede resumir de la siguiente manera: como un proceso unido al desarrollo humano, como una predisposición del ser frente a la cotidianidad, así como una forma de estar en la vida y de relacionarse con ésta; especialmente en aquellos espacios en los cuales se ocasionan momentos de disfrute, goce y felicidad.

### **5.1.3. Importancia de la Lúdica**

Como se puede apreciar con lo anteriormente expuesto, la lúdica es sumamente importante en la vida de todo ser humano, debido a que pone de manifiesto agradables sensaciones y situaciones. Asimismo contribuye en el desarrollo de grandes habilidades, cualidades, conductas y características, lo cual le permite crear y generar un mejor desenvolvimiento en las actividades a ejecutar; así como en sus relaciones interpersonales con los demás.

Siendo más explícitos y concretos se puede simplificar su jerarquía basada en los siguientes aspectos: en el intelectual-cognitivo, en el volitivo conductual y en el afectivo motivacional. En el intelectual-cognitivo debido a que permite impulsar la imaginación, la observación, la atención, las destrezas, el potencial creador, los

conocimientos, entre otros. Respecto al volitivo conductual puesto que contribuye en el desarrollo del espíritu crítico y autocrítico, asimismo en las actitudes, la disciplina, la responsabilidad, el compañerismo, la seguridad en sí mismo, etc. En relación a lo afectivo-motivacional ya que da apertura al interés, camaradería, agrado por la actividad y a su vez desarrollar en el participante un espíritu de solidaridad.

Por otra parte (**TORRES**, 2004) considera que “lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. ”

Evidentemente el aplicar dentro del proceso de enseñanza las actividades lúdicas es algo que se lo hace completamente por fines instructivos, ya que el alumno a través de estos dinamismos logra combinar diversos aspectos óptimos de la organización de la enseñanza, tales como (la participación, colectividad, recreación, creatividad y competición).

Indudablemente la lúdica se la puede considerar como una de las herramientas más trascendentales e importantes dentro de la evolución del niño, puesto que aporta de manera significativa en el desarrollo integral del infante. Lo cual no solo se enfocará en desarrollar su aspecto motriz, sino que a su vez aumentará e incrementará su capacidad intelectual social, moral y creativa.

Por lo tanto es inevitable dejar de aplicar esta actividad durante el aprendizaje de los niños, ya que de no ser así solo se creará un ambiente silencioso y triste, convirtiendo a las clases en algo completamente tedioso como monótono, que a su vez conllevará a que los alumnos no se interesen por las enseñanzas impartidas, además de dificultar y retrasar su proceso de aprendizaje, por falta de motivación en el proceso escolar.

#### **5.1.4. Espacios Lúdicos**

Es importante que estos espacios sean lugares que se distingan por otorgar a los niños seguridad, comodidad, y asimismo la capacidad de experimentar y explorar, como por ejemplo el tener un contacto directo con la naturaleza dejando a un lado las paredes de la escuela. En otras palabras el espacio lúdico debe caracterizarse por ser un lugar que permita dar apertura a la imaginación y creatividad del infante, permitiendo con esto desarrollar tales habilidades.

Dentro de los aspectos considerables para crear estos espacios, se pueden tener en cuenta las siguientes condiciones, tales como: la seguridad física, seguridad psíquica y que al mismo tiempo sea un espacio que no contenga barreras ni obstáculos materiales.

Seguridad física.- esta se sustenta en brindarle al niño un ambiente seguro y confiable, el cual le permita jugar tranquilamente sin la necesidad de la presencia o supervisión de un adulto.

Seguridad psíquica.- es aquella que se trata de otorgarle al niño un ambiente totalmente acogedor y placentero, despertando con esto el interés por el juego y actividad que se esté ejecutando.

Espacio sin barreras ni obstáculos materiales.- la misma se basa en que al momento de elegir el espacio para llevar a efecto las actividades lúdicas, se procure seleccionar un lugar que permita tener la completa libertad y esparcimiento, es decir que no contenga ningún tipo de obstáculo o impedimento, para con esto lograr una mejor ejecución del dinamismo aplicado. (CANO, 2006) establece cinco principios en relación al espacio físico y sus determinantes en las interacciones sociales dentro de la escuela para los estudiantes.

#### **5.1.5. Los Juegos**

Los juegos son actividades que se emplean para generar momentos de diversión y entretenimiento en quienes forman parte del mismo. Se suelen distinguir por ser

acciones que se ejecutan dentro de ciertos límites de tiempo y lugar, así como por el seguimiento de ciertas reglas totalmente acordadas y consentidas entre los participantes.

Estos van presentando mayores dificultades en base a la edad y habilidades de los jugadores, por eso al momento de aplicarlos es importante que se tomen en cuenta estos factores. También vale destacar que su finalidad no es solo generar situaciones de diversión, recreación y esparcimiento, sino que a su vez se emplean para que el niño vaya conociendo cuáles son sus limitaciones y potencialidades, y en relación a esto buscar la manera de fortalecerlas o mejorarlas. Al mismo tiempo permite ir descubriendo las habilidades de quienes se desenvuelven dentro de su entorno.

(ZIELINSKI, 2006) manifiesta que “el juego es un móvil de fundamental importancia en el proceso de evolución infantil; puesto que desarrolla sus potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión de ideas, sentimientos, es elaboración de temores, angustias; en definitiva es una actividad creadora.”

Esta actividad posee una representación verdaderamente significativa, debido a que conlleva a desarrollar cuatro aspectos fundamentales en la personalidad de los niños, tales son: en el cognitivo, el motriz, el social y el afectivo. El cognitivo porque por medio de los juegos se presentan problemas y el infante va desplegando mayor habilidad en la resolución de los mismos, en lo motriz puesto que a través de estos se ejecutan movimientos, habilidades y pericias. En lo social ya que estos dinamismos dan la apertura de crear juegos colectivos en los cuales se impulsa la cooperación entre los participantes y en relación a lo afectivo porque se determinan lazos personales entre los miembros inmersos dentro de la actividad.

Por otra parte (DÁVILA, 2008) enfatiza lo siguiente “el juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.

### **5.1.6. La Psicomotricidad**

La psicomotricidad es aquella que hace posible el desarrollo integral del ser humano, debido a que permite abordar al sujeto como un todo, en el cual toma en cuenta su aspecto afectivo, social, intelectual y motriz. A su vez se la puede considerar como una disciplina basada en una concepción integral del individuo, la misma que se encarga de la interacción establecida entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona. Sobre la misma también se sustenta el aprendizaje, y su principal objetivo radica en ayudar a manifestar las emociones por medio del cuerpo, logrando con esto favorecer el desarrollo de la persona; ya que así puede explorar, investigar y vivir sus emociones como conflictos. Además permite que el individuo aprenda a sobrellevar distintas situaciones, así como enfrentarse a sus límites, miedos y deseos, como a la vez el contribuir en sus relaciones con los demás e ir asumiendo responsabilidades.

Existen tres clases de psicomotricidad, entre las cuales se tienen las siguientes: la psicomotricidad educativa, la psicomotricidad reeducativa y la psicomotricidad terapéutica.

Según (**PERÉZ**, 2004) define a la psicomotricidad “como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experiencia y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve”

La psicomotricidad educativa es aquella que se orienta y dirige a infantes de 1 a 6 años de edad, brindándole herramientas para la solución de problemas, así como el de permitir incentivar la creatividad como medio de expresión. Asimismo pone de manifiesto una gran diversidad de aportes como la exploración, mejoramiento del movimiento, la comunicación, el reconocimiento de normas, la expresión de emociones; así como la facilitación de la capacidad de concentración y relación con su entorno.

Respecto a la psicomotricidad reeducativa se puede manifestar que es la apropiada para niños mayores de tres años que presentan inconvenientes en el movimiento tanto de motricidad fina como gruesa. A su vez son ideales para quienes muestran trastornos afectivos, dificultad para conciliar el sueño, mala alimentación, así como aquellos que ponen en evidencia problemas de conducta, integración y en el aprendizaje escolar, etc. Lo cual se resume a dificultades psicoafectivas, emocionales y sociales.

Por otra parte la psicomotricidad terapéutica es la que reside en una tarea individual que es de gran utilidad para niños y adultos que requieren de una atención especial y de manera personal. Generalmente se la suele aplicar en aquellos sujetos que presentan ciertas anomalías como síndrome Down, parálisis cerebral, autismo, distrofia muscular, entre otras.

De acuerdo a lo citado y expuesto por (NUÑEZ, 2011) “la psicomotricidad se refiere a los aspectos psicológicos como motores, de manera más precisa a la coordinación y control del movimiento actuados por un agente que los ejecuta y coordina”.

#### **5.1.6. Desarrollo Psicomotor**

Cuando una persona nace los sentidos no están aún maduros, estos van alcanzando su pleno desarrollo al poco tiempo, después de unos días el infante ya puede diferenciar la luz de la oscuridad así como la voz del ruido, su piel es sensible al tacto, y ya diferencia el frío sobre el calor, para poder identificar en cada una de las cosas que van sucediendo a medida que está creciendo, esto es una reacción involuntaria propia del cuerpo.

Generalmente el recién nacido se caracteriza por pasar dormido casi todo el tiempo, pero también se puede observar mediante la manifestación del llanto y a través de la lactancia como este se inquieta y mueve todo su cuerpo; estos movimientos que los pequeños ejecutan son una reacción involuntaria que se conocen o denominan como reflejos.

#### **5.1.6.1. Destrezas desarrolladas a las 4 semanas.**

Dentro de este período el bebé no tiene aún la capacidad de sostener su cabeza, es decir que si lo coloca acostado sobre la espalda, este gira y mueve esta parte del cuerpo hacia un lado. Asimismo en esta edad mueve de manera especial los ojos y la boca, también logra apreciar cosas de gran tamaño, en la que le llama la atención los colores.

En esta etapa los movimientos del niño disminuyen al momento de que alguien se acerque a él o a su vez cuando se genera algún tipo de ruido cuando este se encuentra inquieto. Y es que dentro de esta edad el niño no es capaz de entender el lenguaje hablado, pero sin embargo es sensible al tono en el cual se le habla

#### **5.1.6.2. Destrezas desarrolladas entre los 2 a 4 meses**

Sobre los dos meses, cuando el pequeño se encuentra despierto tiene normalmente las manos cerradas con el dedo pulgar. Asimismo puede coger un juguete durante un corto momento, ya que después se le caerá enseguida, debido a que aún no tiene la suficiente destreza para hacerlo. Por lo posterior dentro de los tres meses estos ya serán capaces de agarrar el objeto e inclusive mirarlos por un instante. De igual forma estos no podrán todavía ejecutar movimientos por separados, esto significa que no puede mover tan solo su mano, sino que lo hace de forma general agitando sus brazos y piernas.

Es conveniente que los padres tengan en cuenta que a partir de los dos meses se puede comprobar si el niño escucha bien. Las infecciones de oído se deben tratar rápidamente para evitar consecuencias más adelante, durante este período puede ocasionar retrasos en el desarrollo del lenguaje.

#### **5.1.6.3. Destrezas desarrolladas a los 4 meses**

A partir de los cuatros meses, el infante ya muestra mayores señales de atención sobre la voz humana de alguien que a los ruidos originados por otros factores,



asimismo se distinguen por sentir agrado cuando se encuentran sentados y apoyados, pero durante un breve momento.

Dentro de este período ya el bebe empieza a reconocer la voz de su mamá, de igual manera suelen mirarse las manos y tocárselas la una con la otra. Pueden tomar el sonajero si se encuentra a su alcance y detenerse a mirarlos atentamente, también a esta edad el niño cuando está acostado en su cuna o cama empieza a manifestar giros en la cabeza en busca de la voz de alguien o de algún ruido en particular. Del mismo modo ya se encuentra en condiciones de observar los objetos pequeños.

#### **5.1.6.4. Destrezas desarrolladas a los 7 meses**

En esta etapa los niños se distinguen por mover todas las manos y por llevárselo todo a su boca. Por medio de los objetos desarrollan muchas actividades entre estas se encuentran el mirarlos, guiarlos, golpearlos y pasarlos de una mano a la otra, a través de los mismos encuentran grandes motivos de exploración. Al mismo tiempo pueden permanecer sentados sin ayuda, pero tampoco se lo debe tratar de forzar.

En este período sus ojos están más perfeccionados que sus manos, pueden diferenciar una bolita pequeña y por ende seguir sus movimientos, pero sin embargo presentan dificultad en agarrarla, también se caracterizan en esta edad por encontrar satisfacción y agrado moviendo sus pies, a diferencia de que en los cuatros meses lo encontraba por medio de sus manos. Es importante dar a conocer que en esta etapa no poseen preferencia por alguna mano en particular, si no que a su vez emplean ambas manos, tanto la derecha como la izquierda.

#### **5.1.6.5. Destrezas desarrolladas dentro de los 9 meses**

Dentro de este período los niños se empiezan a inquietar cuando se los tiene tumbado sobre la espalda de alguien al momento de estar despiertos, los mismos ya no exponen agrado cuando están en esta posición. Se sientan solo y por medio de esta posición puede echarse e inclinarse para coger algo y en lo consecuente recobrar la misma posición en la que se encontraban antes, sin caerse.

También mueven los dedos con gran facilidad, de manera especial el pulgar y el índice, los cuales le sirven para curiosear cualquier objeto de tamaño reducido; a través de sus piernas pueden aguantar su peso, pero aún no guardan totalmente el equilibrio. Aún siguen llevando todo aquello que encuentran a su boca, de igual manera los objetos y detalles pequeños siguen llamando su atención e interés de manera especial en los sentidos de la vista y tacto.

#### **5.1.6.6. Destrezas desarrolladas dentro de los 12 meses**

En los doce meses algunos niños suelen distinguirse por apoyarse en los muebles y otros objetos que se encuentren a su alcance o disposición. En esta edad son capaces de colocar un cubo encima del otro, pero sin embargo no saben aún dejarlos situados en la debida posición. Es importante que no se trate de forzar al infante para que logre andar o caminar, se debe tener presente que cada niño tiene su propio ritmo y estilo de maduración.

#### **5.1.6.7. Destrezas desarrolladas dentro de los 14 meses**

En esta edad la mayoría de los niños tienen la capacidad de ponerse en pie y caminar solos. Con este avance el infante puede desplazarse con total independencia de los mayores, lo mismo les proporciona una inmensa alegría aunque no dejan de sentirse sorprendidos por este nuevo progreso.

Por otra parte las manos van adquiriendo una mayor utilización e importancia en los niños, y poco a poco la boca va dejando de ser en conjunto con los ojos el principal método de conocimiento de los objetos. Es así que de esta manera el infante se convierte en un personaje o protagonista que lo toca todo.

#### **5.1.6.8. Destrezas desarrolladas dentro de los 18 meses**

Ya a partir de los dieciocho meses el infante muestra y presenta seguridad al momento de andar, al mismo tiempo se sienta en su silla con gran agilidad e inclusive es capaz de treparse a la silla del adulto en el menor descuido que éste presente. También puede subir las escaleras sin la necesidad de darle la mano,

además de encontrar mucho gusto arrastrando por medio de una cuerda objetos con o sin ruedas, mientras este va andando. Este tipo de habilidades y destrezas que va desarrollando, le permiten mejorar su seguridad en las diversas actividades de motricidad gruesa, que a la postre le conllevarán a tener un equilibrio definido de su cuerpo.

El balón se convierte en un instrumento que comienza a despertar su atención e interés, incluso en esta edad el niño presenta la capacidad de empujarlo suavemente con el pie; en muchas ocasiones se entretienen por ratos observando cuentos, aunque no pasen las hojas de una manera secuencial y estas a su vez se le rompan por la falta de agilidad en esta actividad.

#### **5.1.6.9. Destrezas desarrolladas dentro de los 2 años**

En esta edad para los niños las escaleras ya no implican y representan ningún tipo de obstáculo para su desplazamiento, las suben y bajan de manera individual, pero sin embargo tienen que poner los dos pies en cada uno de los escalones. Con gran frecuencia expresan sus emociones por medio del baile, salto o hasta aplaudiendo, de igual manera en este período ya logran correr bien sin estar cayéndose.

En el caso de caérseles un objeto se agacha tranquilamente para cogerlo y pueden hasta ponerse de cuclillas para jugar. Al momento de ejecutar una actividad de su agrado, como por ejemplo el recortar con tijeras algún dibujo u objeto determinado, logran permanecer totalmente sentados. Igualmente es importante que para llevar a cabo esta actividad el niño cuente con una tijera sin corte y punta, logrando con esto evitar accidentes.

#### **5.1.6.10. Destrezas desarrolladas dentro de los 3 años**

A partir de los tres años los niños pueden controlar su velocidad, siendo capaces de frenar de manera brusca. Por medio de esta etapa ya pueden subir y bajar las escaleras alternando sus pies e incluso les gusta pedalear con el triciclo o bicicleta, al disponer de mayor control en su cuerpo le da la apertura para levantar momentáneamente una pierna sin caerse o ponerse de puntillas.

Durante este período la gran mayoría de los infantes suelen presentar preferencia y tener predominio por una mano en particular, lo cual anteriormente no lo hacían, de igual manera pasa lo mismo con los pies aunque generalmente pocos se dan cuenta de este detalle, desarrollan actividades relacionadas con el equilibrio.

#### **5.1.7. Beneficios de la Psicomotricidad**

Esta disciplina indudablemente ofrece grandes beneficios en el desarrollo y evolución satisfactoria del niño, entre estas se detallan los siguientes aportes: sirven como canalizador, puesto que el infante puede descargar su impulsividad sin tener sentimientos de culpabilidad, también permite tener una mayor facilitación para la adquisición del esquema corporal permitiéndole al niño tomar conciencia y tener percepción de su cuerpo. Del mismo modo favorece para afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio, a través de la misma el niño aprende a tener control sobre su cuerpo dominando cada vez más su movimiento corporal.

Asimismo ayuda a crear hábitos que contribuyen en la facilitación del aprendizaje, ya que mejora determinados aspectos, tales como: la memoria, atención, concentración y creatividad del infante. De la misma forma la psicomotricidad permite la introducción de nociones espaciales como arriba-abajo, delante-detrás iniciando por su propio cuerpo, por medio de esta también se logra la integración a nivel social con sus compañeros. Igualmente da la posibilidad de reafirmar la autoestima del niño debido a que por medio de esta disciplina va conociendo sus propios límites y capacidades lo cual lo hará sentirse más seguro emocionalmente.

Indudablemente la psicomotricidad constituye un papel sumamente importante en el desarrollo armónico de la personalidad del infante, ya que por medio de esta no solo desarrolla sus habilidades motoras sino en conjunto aquellas relacionadas a lo intelectual, lingüístico y afectivo.

### **5.1.8. La Psicomotricidad del Juego**

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad.(ARNAIZ, RABADÁN, & VIVES, 2001). Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que los rodea. (ARNAIZ, 2001).

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como, derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos, que les ayudara a orientarse en el espacio y ajustar más sus movimientos.(GONZÁLEZ, Juan 2007).

De acuerdo al Art. 48 los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar a la niñez la práctica de juegos tradicionales, crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles para la niñez. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales para desarrollar estas actividades.(GUARDERAS, Fabián, 2010).

### **5.1.9. Tipos de Motricidad**

La motricidad se desarrolla en los niños de forma progresiva y por ello se la divide o clasifica de acuerdo al tipo de logros y a las extremidades o partes de las extremidades utilizadas, la cual puede ser motricidad fina y gruesa.

Según lo expuesto por (PIAGET, 2006) “la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognitivas, llegando a la conclusión de que todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad.”

La motricidad se transforma en las habilidades necesarias que el individuo requiere desarrollar para poder interactuar con independencia y las debe propiciar desde los primeros días de vida, ya que de ahí depende a que responda a los estímulos para su

desarrollo progresivo. Los niños de la Unidad Educativa República de México, requieren mejorar el desarrollo de la motricidad y para ello la ambientación lúdica sirve como elemento fundamental para generarla, ya que el juego se transforma en uno de los elementos didácticos que mejores resultados está dando en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje con los estudiantes de los primeros años de estudios y de vida.

#### **5.1.9.1 Motricidad Fina**

Básicamente la motricidad fina está asociada con todas esas acciones y movimientos que involucran pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, especialmente a las palmas de las manos, los ojos, dedos y otros músculos que rodean el área de la boca. En otras palabras es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan, hacen o desarrollan de forma precisa, como utilizar el lápiz.

Es fundamental que antes del aprendizaje de la lecto-escritura se trabaje en la estimulación de este tipo de motricidad, debido que esta actividad necesita de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos. Por lo cual se requiere que el docente lleve a efecto una serie de ejercicios que contribuyan en el dominio de los músculos finos de dedos y manos.

Las destrezas de la motricidad fina se van desarrollando en cuestión del tiempo, de la experiencia y del conocimiento que se vaya adquiriendo. Y es que por medio de esta clase de motricidad se puede influir y contribuir en el despliegue de movimientos totalmente controlados y deliberados, pero para esto se necesita del desarrollo muscular y la suficiente madurez del sistema nervioso central.

Es importante el uso de estrategias o técnicas por parte del docente durante el desarrollo de la motricidad fina en los niños, dentro de las más usadas y comunes se tienen las siguientes, estas son: el recortado, rasgado, ensartado, el trenzado, el modelado, entre otras; las mismas pueden ser usadas con la finalidad de lograr una mejor evolución y aceleración durante este proceso.

Desde la perspectiva de (KIMMEL, 2011) el control de la motricidad fina radica en la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños precisos.

Es muy importante destacar que el desarrollo de la motricidad fina no empieza en una edad o etapa determinada, sino que por el contrario esta inicia desde el nacimiento del infante.

Por lo cual los padres deben estar atentos a las destrezas y movimientos que sus hijos manifiesten, y por ende tratar de ayudarlos y ser un aporte para lograr una mejor evolución de estas. Los docentes de la Unidad Educativa “República de México”, deben hacer una retrospectiva de sus desempeños, ya que requieren mejorar la didáctica que están utilizando para desarrollar la motricidad fina, puesto que los resultados que se están evidenciando no son muy satisfactorios, ya que los niños están teniendo dificultad en el proceso lectoescritor sobre todo en el desarrollo de rasgos o grafemas de las letras y numerales, puesto que el proceso psicomotriz ha mostrado falencia por la limitada ejercitación.

#### **5.1.9.2. Motricidad Gruesa**

La motricidad gruesa es aquella que involucra y comprende todo aquello relacionado con el desarrollo cronológico del infante, que tiene que ver con el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices. Específicamente se refiere a los movimientos de la locomoción o del desarrollo postural tales como (correr, brincar, andar, saltar, girar, etc...).

Por lo tanto este tipo de motricidad se caracteriza por incluir movimientos musculares de brazos, piernas cabeza, espalda y abdomen, logrando de esta forma que el niño pueda desarrollar ciertas habilidades como subir la cabeza, mantener el equilibrio, gatear, voltearse, para ello desarrolla actividades como correr, saltar, trepar, subir, bajar, que le permiten lograr una buena coordinación motora, en la medida que lo practique.

## **5.2. Aprendizaje Escolar**

La enseñanza escolar propone la apropiación de rutinas, prácticas, información de dudosa filiación con las ciencias, las prácticas sociales existentes extra-muros y aun los propósitos expresados formalmente en los currículos.

Las prácticas escolares suelen proponer "artefactos" en el sentido de invenciones generadas por las propias prácticas escolares cuyo sentido no parece apoyarse en algún referente extra-muros. Así es pues que es una preocupación corriente la de relacionar las prácticas escolares con los fines que supuestamente debe perseguir la escuela. Porque la institución escolar deja de ser una fase intermedia que media entre diversos aspectos de la cultura y los sujetos para crear una cultura propia que se transforma en un fin en sí misma. (BAQUERO, R. y TERIGI, F. 2006)

Las prácticas escolares implican un quiebre en la cotidianeidad de los sujetos pero éste finalmente no parece resultar un obstáculo sino más bien su razón de ser. La escolarización implica que el sujeto se someta a un régimen específico que pretende una ruptura clara con formas de cognición: habla, comportamiento, etc.

Es sabido pues que el fenómeno educativo y la instrucción sistemática preceden a la escuela moderna pero por cierto, cambian de escala con su desarrollo hacia finales del siglo pasado. (GAUQUELIN, Françoise 2002)

### **5.2.1. Características del Aprendizaje Escolar**

El aprendizaje escolar es un aprendizaje institucionalizado y regulado. Este tipo de aprendizaje se produce en una institución específica, que es la escuela. La escuela tiene un marco regulador que guía, monitorea y controla el aprendizaje de los contenidos establecidos en el currículum.

El aprendizaje escolar es un aprendizaje (descontextualizado), desnaturalizado. El aprendizaje escolar es un aprendizaje fuera de contexto, pues en la escuela se aprenden contenidos que no son requeridos por la participación directa en una actividad social determinada, sino por los requerimientos de un currículum que



establece lo que se debe saber. La escuela le pide al alumno que aprenda cosas distintas entre sí y con un propósito diferente de aquél que rige su aprendizaje en otras instancias. (**RIVA Amella, 2009**)

El aprendizaje escolar se realiza en un grupo-clase. El proceso de aprendizaje es personal pero con la interacción con otras personas. Se aprende con y de los “otros”; estos pueden ser un adulto o un par de edad similar, por ejemplo: Los alumnos que tienen compañeros como líderes o referentes para la consulta y la generación de actitudes. También en el debate dentro del aula, surgen distintas intervenciones de algunos alumnos que sirven de aprendizaje para los demás.

Según (**RIVA Amella, 2009**). El aprendizaje escolar se produce en una compleja red de comunicación, negociación e intercambio entre los actores del aula de clases y el conocimiento, el arte y la técnica.

En la institución escuela los docentes y los alumnos están en permanente contacto, generando relaciones e intercambios particularidades. La clase es un sistema social en el que existen conflictos de poder, atracción, rechazo, negociación, por lo que el aprendizaje escolar es un aprendizaje múltiple, complejo y contradictorio. (**ARRANZ, J.D. 2000**).

La interacción en el aula no puede ser entendida a partir de un modelo unidireccional de influencia que va del docente hacia los alumnos. Se trata de un sistema social con un complejo sistema de comunicaciones; todos los miembros que forman parte de él afectan y son afectados. (**AGUILERA, A. 2005**).

La vida del aula es simultánea, inmediata y poco previsible. Cualquier pretensión de interpretarla desde una visión simplista o unidireccional está condenada al fracaso. El aula es como un ecosistema que posee un equilibrio inestable y complejo: su riqueza solamente puede captarse teniendo en cuenta los distintos elementos que en ella confluyen: a) elementos que definen el clima físico y psicosocial (objetivos de la tarea, el clima laboral, expectativas, lugares, tiempo); b) distintas experiencias personales y sociales; c) diversos mensajes y formas de comunicación (los

contenidos que se enseñan y la estrategia comunicativa que caracteriza los intercambios en el aula. (RELLOSO, Gerardo 2007).

El aprendizaje escolar supone distintos niveles de intercambio. En el aula, como espacio de aprendizaje, tienen lugar una serie de influencias simultáneas, derivadas de la interacción entre los miembros del grupo social en un contexto dado. Ello implica que el aprendizaje escolar se caracteriza por ser:

- a) Intrapersonal: al incorporarse nuevos contenidos y nuevos significados en la estructura cognitiva y afectiva de cada educando, éstos significados se transforman en cada individuo.
- b) Interpersonal: involucra intercambios de información entre todos los miembros del grupo del aula (previstos o no previstos, informales o formales, explícitos o implícitos)
- c) Grupal: el individuo recibe y produce mensajes como miembro de un grupo de clase, ya que comparte normas y pautas de actuación, plasmadas en códigos que debe internalizar para poder interactuar con los demás miembros. Por ejemplo: cuando alguien cambia de aula o de escuela, las pautas de conducta y aún las normas (régimen de convivencia) serán distintas y darán lugar a la necesidad de adaptarse a nuevos códigos de conducta y comunicación (BRUECKNER, L. J. Y BOND, G. L. 2004).

En ambos tipos de aprendizaje el estudiante logra desarrollar destrezas y habilidades mentales, ya que son tan necesarias para propiciar espacios en donde se trabaje la parte motriz, pero también lo cognitivo y lo cognoscitivo que son partes fundamentales para que un alumno se desarrolle de forma integral, ya que a través de la producción intelectual de forma individual y la interacción de los grupos se lleva al estudiante que tenga múltiples opciones de aprender de forma significativa.

### **5.2.2 Procesos de Aprendizaje**

Se manifiesta al aprendizaje como un proceso por el cual se adquieren o se modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como

resultado del estudio o de la experiencia en base a la introducción, el razonamiento y la observación.

También este proceso se puede analizar desde distintas perspectivas por lo que existen distintas teorías del aprendizaje, ya que el aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes dentro de la etapa de los seres humanos y es aquel que está relacionado con la educación y el desarrollo personal, por lo cual debe de ser orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. Hay estudios de cómo se debe aprender la psicología educacional y la antropología, la que recoge las peculiaridades propias de cada etapa del desarrollo humano.

Por otro lado también se concibe sus planteamientos teóricos, metodológicos y didácticos para cada uno de ellos, en ellos se enmarca la pedagogía, la educación de los niños y la andragogía de la educación de los adultos. El aprendizaje es concebido como el cambio de la conducta debido a la experiencia, es decir no debido a los factores madurativos, los ritmos biológicos como las enfermedades u otros que no correspondan a la interacción del organismo con su medio.

Conjuntamente el aprendizaje es el proceso por el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimilan muchas informaciones o se adoptan nuevas estrategias de conocimientos y de acción, cómo se debe aprender en un establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental. Midiendo los procesos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas del aprendizaje que muestran la importancia de la repetición de lagunas predisposiciones fisiológicas, de los ensayos y errores de los períodos donde se revelan también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

Por otra parte el aprendizaje es un proceso por el cual una persona se apropia de los conocimientos en sus distintas dimensiones como los conceptos, procedimientos, actitudes y valores; también el aprendizaje es la habilidad mental por medio de la

cual se conoce y adquieren los hábitos, para después desarrollar las habilidades de acuerdo con sus ideales.

De acuerdo con (BIGGE2010, pág. 17) “el aprendizaje conlleva un proceso dinámico dentro del cual el mundo de la comprensión que constantemente se extiende llega a abarcar un mundo psicológico, teórico a partir de una visión crítica del colectivismo continuamente en expansión: significa desarrollo de un sentido de dirección o influencia, que pueden emplear cuando se presenta la ocasión y no considere conveniente; todo esto significa que el aprendizaje es un desarrollo de la inteligencia”.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar, aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información, mediante el interés y la experimentación.

Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual) este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

El objetivo de este proceso es analizar el método a seguir por parte del profesor para realizar su función de la forma más eficaz posible. Antes de entrar en ello, se necesita hacer una reflexión sobre el hecho de que el docente no es una mera fuente de información, sino que ha de cumplir la función de suscitar el aprendizaje, ha de ser un catalizador que incremente las posibilidades de éxito del proceso, motivando al alumno en el estudio.

De acuerdo con lo expuesto, se puede considerar que es el acto mediante el cual el educador muestra o suscita contenidos educativos (conocimientos, hábitos, habilidades) a un alumno, a través de unos medios, en función de unos objetivos y dentro de un contexto.

Aprender es el proceso complementario de enseñar, aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual).

Este proceso de aprendizaje es realizado en función de ciertos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto, con la finalidad de dotar al individuo de dominios básicos o específicos o de especialización para que se desenvuelva de forma asertiva en cualquier escenario donde interactúa.

Según lo manifestado por (**ZABALZA**, 2009) debe existir “la consideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje”

### **5.2.3. Factores que Influyen en el Aprendizaje**

Se puede comprobar a través del estudio de una amplia bibliografía sobre el tema del aprendizaje, que este proceso está condicionado por dos factores específicamente: las condiciones internas o el desarrollo intelectual del sujeto. Así como las condiciones externas o el contexto del aprendizaje en el que convive el estudiante; a esto se le suma el aliciente básico que es el interés que muestre este por aprender algo determinado de forma intencionada.

En este contexto, se da la confrontación entre los factores procedentes del medio y los procedentes del sujeto. Como consecuencia de esta confrontación, se produce el aprendizaje que se realiza tanto fuera como dentro del contexto escolar y que es modelado por las enseñanzas que en la institución educativa se ofrece, por las que recibe de otras fuentes del saber y por la elaboración que él aplica a un cúmulo de realidades y experiencias que consciente o inconscientemente, incorpora en su desempeño mental, afectivo y social.

En todo proceso se consideran como variables esenciales de las situaciones de aprendizaje y educativas en general que son las que promueven en los estudiantes: variables interpersonales, intrapersonales y contextuales.

Variables interpersonales. Mediatizan las interacciones humanas (profesor-estudiante y estudiante-estudiante).

Variables intrapersonales. Variables de tipo interno que se encuentran en los agentes (estudiante, profesor) participantes de la situación educativa a través del desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, que se desarrolla mediante el cumplimiento de métodos de enseñanzas, apoyados por didácticas que facilitan que el estudiante comprenda con facilidad cada uno de los contenidos a desarrollar.

Variables contextuales. Derivadas de las características contextuales específicas, tanto de tipo físico, como de tipo social, que coinciden en un contexto concreto, con un grupo de alumnos específicos, bajo la responsabilidad de un profesor. En el aprendizaje contextual, el niño asume los comportamientos comunes de quienes viven a su alrededor como patrones de comportamiento; por otro lado muchos aprendizajes que se desarrollan son mediante la interacción con los hermanos, amigos, la familia y por ende a los padres que son los que más guían el proceso para que sus hijos aprendan lo necesario para desenvolverse de forma práctica en la vida; ya que el primer legado que debe darle a sus descendientes, es educación de calidad.

En este sentido, se señala que comienzan a identificarse distintas variantes en el aprendizaje escolarizado que aluden a la presencia física del estudiante en el salón de clases y a las condiciones académicas en que se produce dicho aprendizaje.

#### **5.2.4. Importancia del Aprendizaje**

El aprendizaje es de mucha importancia puesto a que ayuda al ser humano a tener un cambio y transformación en la mente y conducta, esto es debido a la estimulación sensorial, aquella que permite al hombre percibir estímulos de la realidad para proporcionar significación en el cerebro, construir mapas de percepción y

experiencias sensibles que otorgan aprendizajes. El desarrollo de estos potencializan el nivel cognitivo y cognoscitivo del educando.

Conjuntamente a esto podemos describir al aprendizaje como un proceso por el cual se obtienen destrezas, habilidades, conocimientos y conductas las cuales nacen como resultado del estudio, la experiencia, la educación, el razonamiento y la observación.

Según **SCHMECK** (2008, pág. 171) “el aprendizaje es un subproducto de pensamiento, aprendemos pensando y la calidad del resultado de aprendizaje está determinado por la calidad de nuestro pensamiento”.

Vale acotar que el ser humano desde su nacimiento comienza a aprender, incluso en los primeros años de vida es cuando el cerebro está en el máximo potencial de maduración; por tal instancia se debe aprovechar esta etapa y empezar a estimularlo, puesto que originará el desarrollo del niño, estimulando su formación motora, social e intelectual.

#### **5.2.5. Tipos de Aprendizaje**

En la actualidad nos encontramos con diversos tipos de aprendizaje que debemos aprender a distinguir, pero entre la lista de los más comunes y citados por la literatura de pedagogía se tienen los siguientes: aprendizaje receptivo, aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje memorístico y el llamado aprendizaje significativo.

Según (**GAGNÉ**, 2010) “El aprendizaje consiste en un cambio de la disposición o capacidad humana, con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible simplemente al proceso de desarrollo”.

**Aprendizaje receptivo.-** este tipo de aprendizaje se da cuando el estudiante o cualquier sujeto determinado se basa en sólo recibir el contenido brindado por el docente o por quien dirige tal transmisión de información, y al mismo tiempo se produce cuando interioriza y analiza la explicación de éste, el material impreso, la información audiovisual y los ordenadores.

El aprendizaje receptivo no es muy recomendable en la actualidad ya que limita al estudiante a ser un mero receptor y se deja a un lado la interacción que es tan necesaria para que el alumno experimente, plantee, resuelva, compare, interprete, analice, y realice procesos de argumentación sobre los contenidos que se trabajen en el aula de clases.

**Aprendizaje por descubrimiento.-** en este tipo de aprendizaje el alumno debe descubrir el material por sí mismo antes de incorporarlo a su sistema cognitivo, puede ser guiado o tutorado por el profesor. El escolar recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores, pero depende de este irlo analizando e introduciéndolo dentro de sus conocimientos.

Básicamente el sujeto descubre el conocimiento por cuenta propia, principalmente a través de la experimentación. Evidentemente, en este tipo de aprendizaje el sujeto es un ser activo que genera la información y determina para sí mismo el proceso de aprendizaje, para ello requiere de la escuela para ordenar esos aprendizajes.

**Aprendizaje memorístico.-** como su propio nombre lo indica, este tipo de aprendizaje es aquel que se basa en la memorización y la repetición, convirtiéndose así en un proceso mecánico donde el sujeto es un simple receptor pasivo. Esto supone e implica una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

Generalmente suele ser una técnica muy cuestionada y, en cierto sentido, obsoleta que en muchos lugares ya no es empleada. En este caso la persona no genera una relación entre el conocimiento y su entorno o realidad, por lo que solo funciona como un repetidor de cierta información.

**Aprendizaje significativo.-** es aquel que se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender. En este tipo de aprendizaje el sujeto asocia sus conocimientos y



experiencias previas con el nuevo patrón o marco cognitivo que se le sugiere, de esta manera la persona desarrolla habilidades específicas y también se convierte en un ser activo, suele ser muy utilizado en niños pequeños o en procesos de aprendizaje concretos que necesitan del desarrollo de habilidades especiales.

**Aprendizaje de mantenimiento.-** en este caso el individuo adquiere un conocimiento que funciona como un patrón conductual. Esto quiere decir que el aprendizaje sirve para establecer patrones de conocimiento que se deben de repetir según situaciones específicas. Es por tanto un medio para el establecimiento de reglas y disciplina.

**Aprendizaje innovador.-** como lo dice su nombre, este tipo de aprendizaje se basa en la aceptación de nuevas formas de conocimiento, trastocando así los valores anteriormente establecidos. En este caso el sujeto es también un ser activo que genera su propio marco cognitivo.

**Aprendizaje visual.-** es un tipo de aprendizaje que se basa en el uso de imágenes o material visual que ayude en la adquisición de todo tipo de conocimiento. De esta manera se espera que el sujeto no solo sea un receptáculo pasivo de información, sino que pueda también por medio de la vista realizar asociaciones y crear un marco cognitivo. Dentro de este tipo de aprendizaje se pueden inmiscuir los cuadros sinópticos o mapas mentales.

**Aprendizaje auditivo.-** aunque se podría decir que todo tipo de aprendizaje es auditivo, en este caso en específico se hace referencia a la utilización de material sonoro que posea características diferentes a las del lenguaje hablado. Por lo tanto, el aprendizaje auditivo genera conocimiento mediante el uso específico del sonido, por ejemplo, se emplean canciones, cuentos o dramatizaciones para transmitir determinado conocimiento.

### **5.2.6. Enseñanza**

La enseñanza se describe como la acción y efecto de enseñar, instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos, se trata de sistemas y métodos para dar instrucción formando por ejemplo un conjunto de conocimientos y principios de ideas que se enseñan a alguien. Los estilos de enseñanza se pueden aplicar en la interacción de los tres elementos: el profesor o maestro, el alumno o estudiante y el objeto de conocimientos, se supone que un profesor es la fuente del conocimiento en el alumno, debido a que este último solo es un simple receptor de ideas.

Por otra parte el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas. El maestro es un facilitador del conocimiento que actúa entre las ideas que brindan los estudiantes por medio de un proceso de interacción, ya que por lo tanto el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber.

La enseñanza es la transmisión de los conocimientos, la misma se basa en la percepción principal a través de la oratoria y la escritura, mediante una exposición del docente. El apoyo en los textos, las técnicas de participación y debate entre los estudiantes son algunas de las formas que se concretan en el proceso de la enseñanza, también se han incorporado las nuevas tecnologías y se ha hecho uso de otros canales para transmitir el conocimiento de lo que se ha aprendido.

Las estrategias de enseñanza se definen como el conjunto de directrices consideradas en la planeación de cada una de las fases del proceso educativo, para alcanzar los objetivos propuestos; éstas guardan una estrecha relación con los objetivos y la planeación, por lo tanto es de suma importancia analizar explícitamente los factores que intervienen en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Las estrategias, se conceptualizan como ideas y conductas utilizadas por el estudiante durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación; deben estar bien planeadas, tomando en consideración cada apartado de la estructura programática objetivamente, procurando el desarrollo de la

capacidad analítica. Para (MERCANO, 2011) “las estrategias constituyen actividades intencionadas y conscientes, guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas en el aprendizaje, es decir implican un plan a lograr”.

En términos generales la enseñanza es un proceso de trasmisión de una variedad de conocimientos, técnicas, normas y habilidades que están basadas en diversos métodos realizados a través de una serie de instituciones y con el apoyo de una diversidad de materiales. Para ello se requiere de una buena preparación y mística docente, que promuevan las acciones educativas y metodológicas, para que el estudiante comprenda de manera rápida y efectiva el nuevo conocimiento.

#### **5.2.7. Técnicas de Enseñanza**

Las técnicas de enseñanza se las puede considerar como mediaciones organizadas por el educador, a través de las cuales pretende cumplir su objetivo; las mismas son variadas, es decir que se pueden ajustar a cualquier circunstancia de enseñanza-aprendizaje y a su vez aplicarse de modo activo para ayudar la reflexión de los alumnos. Según la perspectiva de (BETZ, 2008) “El objetivo de la enseñanza es la formulación de lo que espera lograr durante la hora de clase, describe lo que el alumno será después de haber experimentado esa sesión de enseñanza”

Asimismo se la puede definir como un tipo de acción concreta, planeada y llevada a cabo por el catedrático con el fin de que sus estudiantes logren alcanzar objetivos de aprendizaje. Estas técnicas matizan la práctica docente debido a que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del didáctico, sin dejar de lado otros componentes tales como: las características del grupo, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo.

#### **5.2.8. Estrategias de Enseñanza**

Las estrategias de enseñanza se define como el conjunto de directrices consideradas en la planeación de cada una de las fases del proceso educativo, para alcanzar los objetivos propuestos; éstas guardan una estrecha relación con los objetivos y la planeación, por lo tanto es de suma importancia analizar explícitamente los factores

que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de ser pertinentes a la hora de seleccionar una estrategia.

De tal manera que promuevan la comprensión de los aprendizajes; en una enseñanza adaptada frente a la diversidad de características individuales que reúnen los estudiantes, teniendo como punto de partida los conocimientos previos, grado de desarrollo, capacidad general, motivación para aprender, además de sus intereses personales.

Las estrategias, se conceptualizan como ideas y conductas utilizadas por el estudiante durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación; deben estar bien planeadas, tomando en consideración cada apartado de la estructura programática objetivamente, procurando el desarrollo de la capacidad analítica, mediante la implementación didáctica que promueva su desarrollo de forma progresiva.

En general las estrategias de enseñanza se conciben como los procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos, implican actividades conscientes y orientadas a un fin, el instructor estratégico debe ser un verdadero mediador, y un modelo para el alumno. En resumen el docente o el alumno deberían emplearlas como procedimientos flexibles y adaptativos (nunca como algoritmos rígidos) a distintas circunstancias de enseñanza, con la finalidad de extraer de éstas lo mejor de sí, para que el proceso enseñanza aprendizaje sea efectivo.

De acuerdo a lo citado por (**PIMIENTA** 2009) define a las estrategias de enseñanza-aprendizaje como “instrumentos de los que el docente se vale para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes”. Dentro de las estrategias de enseñanza existen tres tipos de técnicas importantes: los mapas conceptuales, las analogías y los videos.

Los mapas conceptuales: son aquellos que sirven para organizar de una manera coherente a los conceptos, su estructura organizacional se produce mediante las

relaciones significativas entre los conceptos en forma de proposiciones, a la vez constan de dos o más términos conceptuales unidos por las palabras de enlaces que sirven para formar una unidad semántica, además los conceptos se sitúan en un recuadro ya que los conceptos tienen que ir relacionados, ya que hay que tomar en cuenta que algunos conceptos son abarcados bajo otros conceptos más amplios.

Los mapas conceptuales les permiten a los profesores y a los alumnos intercambiar puntos de vista sobre la validez de un vínculo proposicional determinado, para finalmente proporcionar un resumen de todo lo aprendido.

Los mapas conceptuales son herramientas útiles para ayudar a los estudiantes a aprender acerca de la estructura del conocimiento y los procesos de construcción de los pensamientos, esto puede servir como punto de partida para cualquier concepción de concepto que la persona pueda tener concerniente a la estructura del conocimiento; es decir sirve para descubrir los preconceptos del alumno y cuando se llegue al final del proceso servirá para clasificar las relaciones entre nuevos y antiguos conocimientos.

Las analogías: son aquellas que se ponen en relación con los conocimientos previos y los conocimientos nuevos que el docente relacionará en la clase con los alumnos, deben servir para comparar, evidenciar, aprender, representar y explicar algún objeto fenómeno o suceso.

En todas las escuelas es bastante frecuente que los docentes recurren a las analogías para facilitar la comprensión de los contenidos que ellos imparten. Cuando los estudiantes hacen expresiones que son escuchadas casi a diario en las aulas, solo en la mayoría de los casos se utilizan las analogías, las mismas se deben incluir de forma explícita tanto en las relaciones comunes que mantienen como el dominio de los objetivos y las diferencias entre ambos, para esto el docente debe de ser ágil y creativo puesto que le permitirá mostrarle al alumno la relación existente entre el conocimiento científico y la cotidianidad.

Los videos: en lo concerniente a los videos, éstos desarrollan muchos aspectos novedosos en el trabajo creativo de profesores, ya que se pueden utilizar en los diferentes momentos de las clases, tales como la presentación de nuevos contenidos, ejercitación, consolidación, aplicación y evaluación de los conocimientos ya que esto influye en las formas de la presentación de la información expuesta en clase.

En el proceso de enseñanza aprendizaje el empleo de videos no ocasiona grandes dificultades ya que las características de observación del video están muy cercanas a las condiciones de lectura de un texto, las grabaciones se pueden congelar o detener con la ayuda de la pausa, para ir analizando cada uno de los aspectos observados, mediante una secuencia de hechos que se deben tratar para comprender la intencionalidad educativa del video.

#### **5.2.9. Didáctica**

Se puede definir a la didáctica como la disciplina científico-pedagógica que tiene como centro de estudio a los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje; por lo cual se preocupa de estudiar el trabajo docente congruente con el método de aprendizaje que utiliza para que sus estudiantes puedan comprender los contenidos que se tratan en las aulas de clases.

Por su parte la didáctica tiene como finalidad verificar en la práctica las teorías más eficaces para que los niños aprendan su lengua de origen. A su vez se encarga de elegir el método más adecuado de aprender a leer y escribir con el objetivo de que el sujeto pueda comunicarse del modo más efectivo en los diversos contextos que lo requieran.

Vale acotar que los niños a muy temprana edad empiezan a desarrollar conocimientos frente a la lectura y escritura, lo importante es que desde la etapa preescolar se empieza a adquirir esta área de aprendizaje de manera específica mediante la educación, puesto que existen distintas estrategias de enseñanza respecto al lenguaje escrito y oral.

Según (**BLOOM**, 2006) el lenguaje “es un código por el cual se representan ideas, a través de un sistema arbitrario de signos, para la comunicación”.

Por ello el docente debe utilizar un lenguaje didáctico técnico que le ayuden a orientar el desarrollo de los procesos para que la enseñanza sea efectiva y que responda a los intereses y a los estilos de aprendizajes de los estudiantes de acuerdo a los niveles de estudios.

#### **5.2.10. La Motivación**

Esta palabra se deriva del latín motivos o motus, lo cual quiere decir causa del movimiento. En términos más generales la motivación son aquellos estímulos que conllevan a las personas a ejecutar determinadas acciones y seguir trabajando en las mismas para lograr su culminación.

Desde otra perspectiva se la puede considerar como la voluntad que presenta un individuo por realizar un esfuerzo, es un estado que se encuentra internamente, el cual activa, dirige y mantiene la conducta de la persona en la consecución de ciertos objetivos.

Es importante tener en cuenta que las personas se diferencian y distinguen las unas de las otras por pensar y reaccionar de manera distinta ante determinadas situaciones, por lo cual este concepto no es la excepción, es decir que cada sujeto va a tener una motivación totalmente distinta a la de las demás.

En muchos casos la motivación puede inmiscuir algo material y en otras instancias tan solo involucrar algo personal. Según (**DORNEY**, 2005) “La motivación es un concepto abstracto, un concepto hipotético que existe para poder explicar la razón por la cual la gente se comporta y piensa de la forma que lo hace. La motivación está relacionada con uno de los aspectos más básicos de la mente humana y ésta tiene un rol determinante en el éxito o fracaso en cualquier situación de aprendizaje”.

La motivación es el deseo de hacer mucho esfuerzo por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la necesidad de satisfacer alguna necesidad

individual, si bien la motivación general se refiere al esfuerzo por conseguir cualquier meta, nos concentramos en estas metas organizacionales a fin de reflejar nuestro interés primordial por el comportamiento conexas con la motivación y sistema de valores que rige la organización.

Frecuentemente se suele escuchar que pese al agotamiento, esfuerzo o sacrificio que implica una actividad o trabajo, las personas siguen luchando en contra de estas adversidades. Aquello se debe a que ellos han encontrado una motivación por seguir adelante, la misma que puede estar representada por personas que demandan una gran importancia dentro de sus vidas, como por ejemplo sus padres, hijos, esposos (as) amigos, o básicamente puede ser por una realización personal que le brinde satisfacción y a su vez le permita adquirir un mejor bienestar que involucre tener una vida con menos necesidades.

La motivación presenta una relación entre el esfuerzo y la retribución que abarca en el contexto individual donde se presenta el conjunto de la satisfacción de las necesidades y las expectativas que incluyen factores tales como: la satisfacción laboral, los premios y muchas otras formas de reconocimiento. “La motivación de los recursos humanos consiste fundamentalmente en mantener culturas y valores corporativos que conduzcan a un alto desempeño” (MARTINEZ L. , 2010).

#### **5.2.11. Motivación Escolar**

Para muchos niños el tener que ir a la escuela no les resulta una actividad tan agradable, en determinados casos la realizan porque simplemente se ven obligados por sus padres y es algo que por su corta edad no pueden decidir. Sin embargo este aspecto puede mejorar, pero para esto se necesita de la buena actitud que tengan sus padres y en el interés que estos muestren en el proceso de escolarización de sus hijos, de esta manera el aprendizaje será armonioso, generando que el niño acepte con mayor agrado y seguridad sus obligaciones.

Otro factor que incide en que los infantes encuentren motivación al momento de ir a clases, es la posibilidad de poder relacionarse con otros niños de su edad. Por eso se



necesita que los docentes dentro de su metodología hagan empleo de juegos o actividades lúdicas, las cuales son una manera de lograr la integración grupal, además resultan agradables y entretenidas; logrando con esto despertar el interés del alumno por ir a su escuela.

Como se ha venido resaltando a lo largo de la investigación los juegos son sumamente necesarios e importantes puesto que contribuyen en la socialización con sus compañeros y además porque facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para concluir otro factor que puede motivar al alumno para asistir a clases es el deseo que nace de manera personal, el cual generalmente está radicado en que al momento de ser mayor se logre convertir en un ente totalmente productivo para la sociedad y vida en general.

Desde la apreciación de (MOLLA, 2013) “La motivación escolar constituye uno de los factores psico-educacionales más importantes en el desarrollo del aprendizaje. Por ello, la figura del educador o profesor es tan importante; porque si el estudiante no quiere aprender, le corresponde a éste estimularlo con el fin de que el alumno se sienta parte activa del proceso de adquisición de conocimientos, en definitiva, del proceso del aprendizaje”.

#### **5.2.12. Motivación Intrínseca**

Desde la perspectiva de (PILA, 2012) “La motivación es aquello que impulsa a una persona a realizar determinadas acciones y a persistir en ellas hasta el cumplimiento de sus objetivos. El concepto también se encuentra vinculado a la voluntad y al interés”.

Se puede definir a este tipo de motivación como aquella que nace desde el interior del ser humano, la cual se genera con el propósito de satisfacer y cumplir sus deseos de autorrealización y crecimiento personal. La misma surge no solo con el objetivo de obtener resultados favorables o por algún tipo de beneficio por realizar

determinada actividad, sino por el contrario esta se suscita porque se obtiene placer a través de dicha tarea.

Por lo tanto una persona que se distinga por poseer una motivación intrínseca nunca verá los fracasos como un impedimento para seguir adelante, sino que a su vez como una forma de aprender y sacar lo mejor de esta experiencia. En conclusión su satisfacción depende tan solo de encontrar amor y agrado en dicho trabajo y no de otros factores externos. Este tipo de personas, encontrarán oportunidades para crecer, donde otros observan problemas y complicaciones.

### **5.2.13. Motivación Extrínseca**

A diferencia del tipo de motivación intrínseca, este tipo de motivación trata de despertar el interés de la persona hacia una determinada actividad, por medio de recompensas e incentivos externos, como por ejemplo (dinero, ascensos en algún puesto mejor, en el caso de los niños su juguete preferido, en los alumnos un punto extra a su promedio, entre otras). La motivación extrínseca se distingue porque los motivos que impulsan a llevar a efecto una acción radican principalmente por el hecho de recibir dicha recompensa, más no porque encuentre agrado dentro de la misma.

En relación a esta temática (**PERVIN**, 2007) sostiene que “la presencia de recompensas puede estorbar la ejecución de la tarea, ya que solo la actividad se realizaría por el hecho de obtener algún tipo de beneficio, perdiéndose de vista los aspectos más importantes de la propia tarea”. Un ejemplo muy claro respecto a este tipo de motivación es cuando los padres a cambio de que sus hijos saquen una buena nota les permitan ir el fin de semana a pasar junto a su mejor amigo. Esto quiere decir que el chico se preparará y esforzará por sacar una buena nota por el premio que va a recibir por este y no por la realización personal que recibirá a cambio. En otras palabras la motivación extrínseca como su propio nombre lo señala, es aquella que se produce por factores externos.

## **CAPÍTULO II**

### **6.- HIPÓTESIS**

La ambientación lúdica incide en el aprendizaje escolar de los niños y niñas de la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone durante el periodo 2014-2015.

#### **6.1. VARIABLES**

##### **6.1.1. Variable Independiente:**

Ambientación lúdica

##### **6.1.2. Variable Dependiente:**

Aprendizaje escolar

##### **6.1.3. Término de relación**

Incide

## CAPÍTULO III

### 7. METODOLOGIA

#### 7.1. Tipo de Investigación.-

(**BIBLIOGRAFÍA – DOCUMENTAL**) La presente investigación se guió a través de textos de varios autores, revistas (artículos científicos) folletos para la construcción del Marco Teórico y los contextos Macro y Meso y además el aporte personal fue basado en las experiencias que el docente maneja a lo largo de los años en la carrera profesional. Este trabajo además hace una recopilación de datos reales observados en el aula de la institución donde se realizó la investigación. Se puede decir que también es una investigación de **Campo** porque utilizó la observación directa para construir el contexto micro.

**7.2. Nivel de Investigación.-** El nivel que se utilizó fue explicativa, ya que permitió buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. Por lo tanto, los estudios explicativos se ocuparon de la determinación de las causas, así como de los efectos, mediante la prueba de la hipótesis. Los resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos, mediante este nivel se intenta dar cuenta de un aspecto de la realidad, explicando su significatividad dentro de una teoría de referencia, a la luz de leyes o generalizaciones que den cuenta de hechos o fenómenos que se producen en determinadas condiciones.

#### 7.2.1. Métodos.

**Método inductivo.-** Se Empleó este método porque valora la experiencia como punto de partida para la generación del conocimiento. Parte de la observación de la realidad para, mediante la generalización de dicha observación, llegar al desarrollo de la investigación lo que permitió llegar a las respectivas conclusiones, así mismo el **método deductivo**, se lo utilizó porque partió de la ley general, a la que se llega mediante la razón, y de ella se dedujo consecuencias lógicas aplicables a la realidad,

de las cuales se extrajeron las conclusiones y consecuencias y finalmente el **método analítico** que permitió descomponer cada uno de los elementos para considerar en que afecta al aprendizaje la ambientación lúdica.

### 7.2.2. Técnicas de recolección de información.

Para la recolección de datos para esta investigación se utilizaron las siguientes:

- Encuestas dirigida a la Docente de la Unidad Educativa “República de México”
- Encuesta Aplicada a los padres de familia de la Unidad Educativa “República de México
- Ficha de Observación a los estudiantes
- Entrevista Realizada a la Directora de la Institución

### 7.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 7.3.1. Población

La población que se utilizó en el presente Trabajo de Titulación, la constituyen 135 personas los cuales son: Estudiantes 59; padres de familia 57, docentes 18 y 1 directivo la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone

#### 7.3.2. Muestra

La muestra está representada de la siguiente manera:

<b>INSTITUCIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>	<b>N°</b>
Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone.	DOCENTES	18
	PADRES DE FAMILIA	57
	ESTUDIANTES	59
	DIRECTORA	1
	<b>TOTAL</b>	<b>135</b>

## 8. MARCO ADMINISTRATIVO

### 8.1. Recursos Humanos

1. Investigadora: María Cecibeth Rodríguez Ferrín
2. Director de Titulación: Lic. Margarita Ávila Rosales Mgs.

### 8.2. Recursos Financieros

Los recursos financieros para el desarrollo de esta investigación están distribuidos de la siguiente manera.

<b>PRESUPUESTOS DE GASTOS</b>			
<b>ARTICULOS</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>PRECIO UNITARIO</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Papel Bond</b>	7	5,00	35,00
<b>Esferos</b>	15	1,50	22,50
<b>Flash Memory</b>	2	30,,00	60,00
<b>Tinta Impresora</b>	6	28,00	168,00
<b>Impresiones</b>	500	0,50	250,00
<b>Alimentación</b>	40	3,00	120,00
<b>Internet</b>	80	2,00	160,00
<b>Movilización</b>	40	2,00	80,00
<b>Encuadernación</b>	7	9,00	63,00
<b>Varios</b>			200,00
<b>TOTAL:</b>			<b>1158,50</b>

Para la ejecución de este Trabajo de Titulación se consideró un egreso de \$1158 dólares con 50 centavos por gastos propios de su autora.

## CAPÍTULO IV

### 9. TABULACIÓN DE DATOS Y ANALISIS DE RESULTADOS.

#### 9.1. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DE MÉXICO”

1. ¿Los docentes del plantel, realizan actividades de ambientación lúdicas en el desarrollo de los procesos pedagógicos?

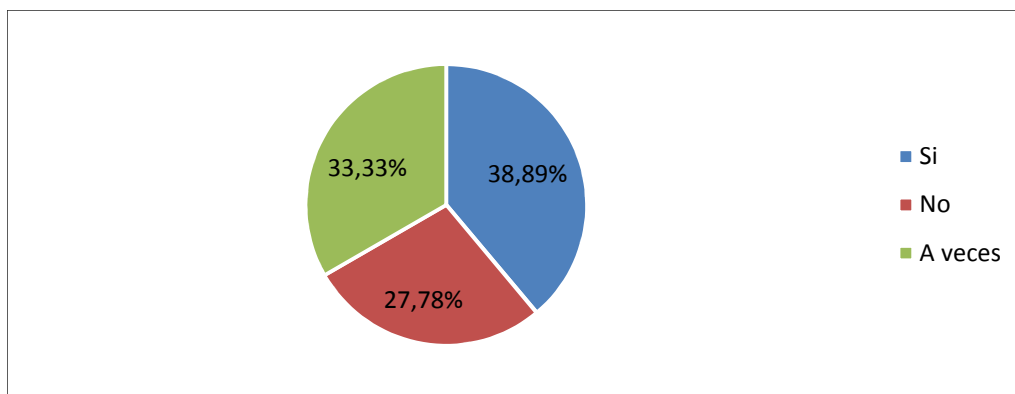
TABLA N° 1

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
A	Si	7	38,89
B	No	5	27,78
C	A veces	6	33,33
	<b>TOTAL</b>	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: María Cecibeth Rodríguez Ferrín

GRÁFICO N° 1



#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se les preguntó a los docentes si ellos realizaban actividades de ambientación lúdica en el desarrollo de los procesos pedagógicos, obteniendo de los mismos las siguientes apreciaciones: siete educadores que simbolizan el 38,89% manifestaron que **sí**, cinco pedagogos que constituyen el 27,78% expresaron que **no**, y por lo posterior seis catedráticos que conforman el 33,33% alegaron que **a veces**.

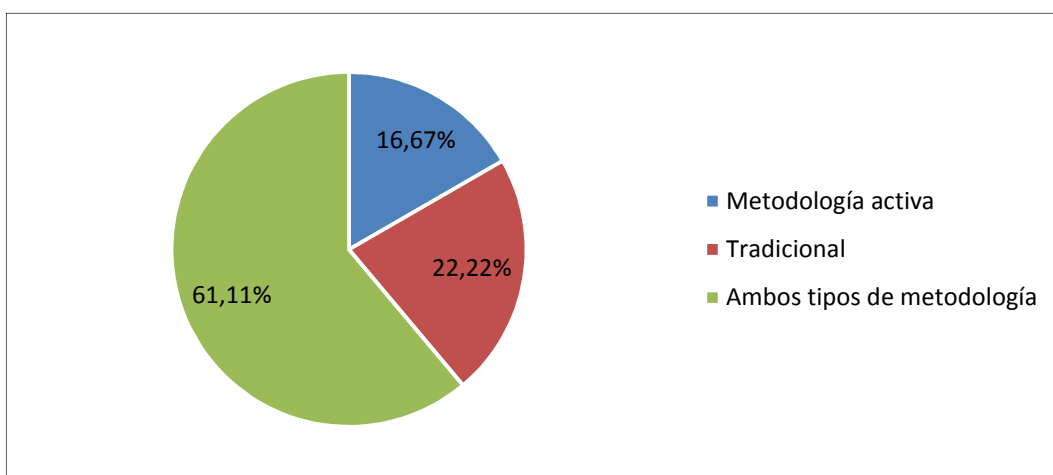
## 2. ¿La metodología que utilizan los docentes es?

**TABLA N° 2**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Metodología activa	3	16,67%
b	Tradicional	4	22,22%
c	Ambos tipos de metodología	11	61,11%
	<b>TOTAL</b>	18	100,00%

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín



**GRÁFICO N° 2**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Se interrogó a los docentes sobre el tipo de metodología que empleaban al momento de impartir sus clases, recibiendo de estos las siguientes respuestas: tres profesores que conforman el 16,67% expresaron **metodología activa**, cuatro catedráticos que constituyen el 22,22% se inclinan por la **tradicional** y a su vez once pedagogos que representan el 61,11% seleccionaron **ambos tipos de metodología**. Según los resultados observados el 61% de maestros utilizan tanto la metodología activa como la tradicional, lo cual incide directamente en el nivel de aprendizaje que están logrando los estudiantes.



**3. ¿Cómo docente lleva un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos pedagógicos, dando cumplimiento a las diferentes etapas o fases del mismo?**

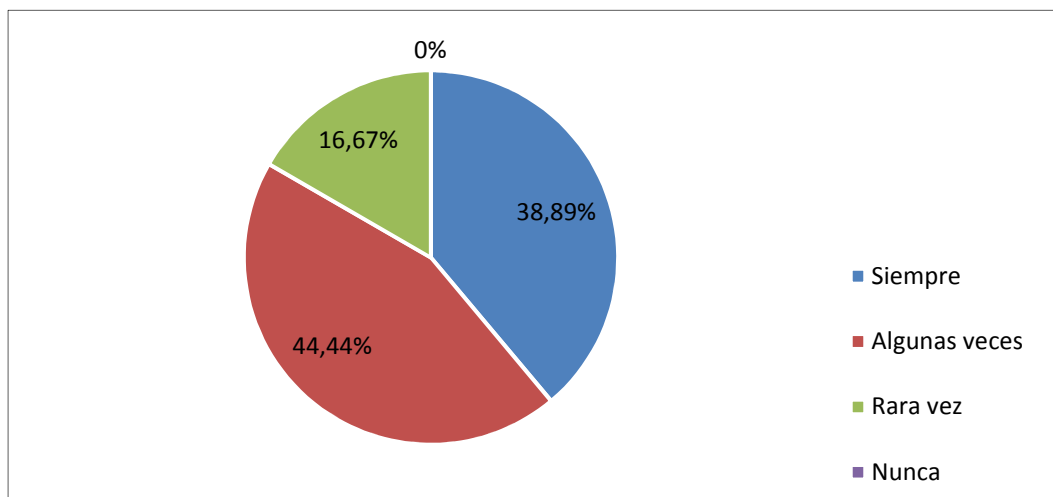
**TABLA N° 3**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
A	Siempre	7	38,89
B	Algunas veces	8	44,44
C	Rara vez	3	16,67
D	Nunca	0	0,00
	<b>TOTAL</b>	18	100,00

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 3**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Mediante encuesta aplicada a los docentes, se les consultó a los involucrados si acostumbran a llevar un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos pedagógicos para dar cumplimiento a las diferentes etapas o fases del mismo, logrando de estos los siguientes resultados: siete catedráticos que equivalen el 39,89% alegaron que **siempre** lo hacen, ocho educadores que simbolizan el 44,44% manifestaron hacerlo **algunas veces** y consecuentemente tres pedagogos que constituyen el 16,67% expresaron ejecutarlo **rara vez**.

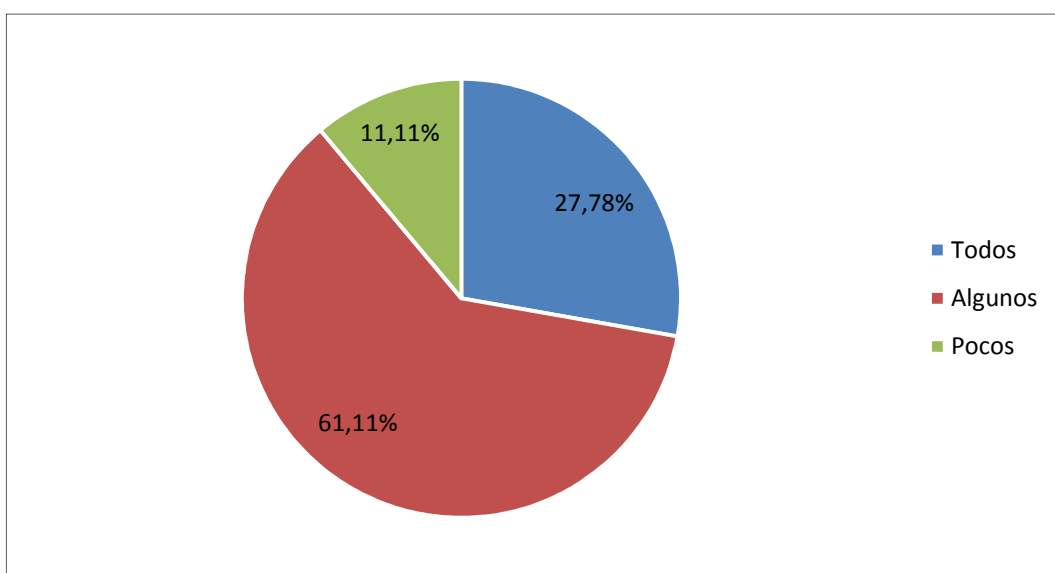
#### 4. ¿Los docentes utilizan dinámicas y juegos para la ambientación lúdica de la clase?

**TABLA N° 4**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Todos	5	27,78
b	Algunos	11	61,11
c	Pocos	2	11,11
	<b>TOTAL</b>	18	100,00

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín



**GRÁFICO N° 4**

#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Para conocer si los docentes utilizaban dinámicas y juegos para la ambientación lúdica de la clase, se procedió mediante encuesta interrogar a los involucrados respecto a esta temática, obteniendo de los mismos las siguientes respuestas: cinco catedráticos que constituyen el 27,78% manifestaron que **todos**, once pedagogos que conforman el 61,11% alegaron que **algunos** y en lo posterior dos educadores que equivalen el 11,11% expresaron que **pocos**.

## 5. ¿Cuándo los docentes desarrollan actividades lúdicas?

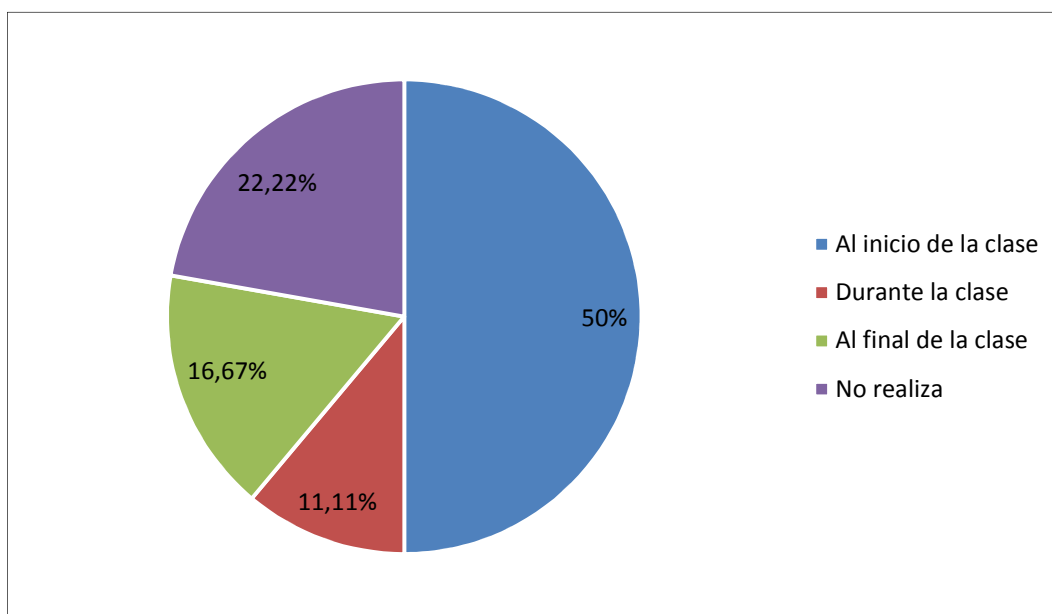
**TABLA N° 5**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Al inicio de la clase	9	50,00
b	Durante la clase	2	11,11
c	Al final de la clase	3	16,67
d	No realiza	4	22,22
	<b>TOTAL</b>	18	100,00

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 5**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Se les preguntó a los catedráticos en que tiempo suelen desarrollar actividades lúdicas, obteniendo de estos las siguientes apreciaciones: nueve docentes que representan al 50% expresaron hacerlo **al inicio de la clase**, dos profesores que constituyen el 11,11% alegaron efectuarlas **durante la clase**, tres educadores que conforman el 16,67% señalaron ejecutarlo **al final de la clase** y consecuentemente cuatro maestros que equivalen el 22,22% enunciaron no **realizarlas**.

**6. ¿Las actividades de ambientación lúdica que desarrolla, son dirigidas a encontrar relación con la clase a desarrollar?**

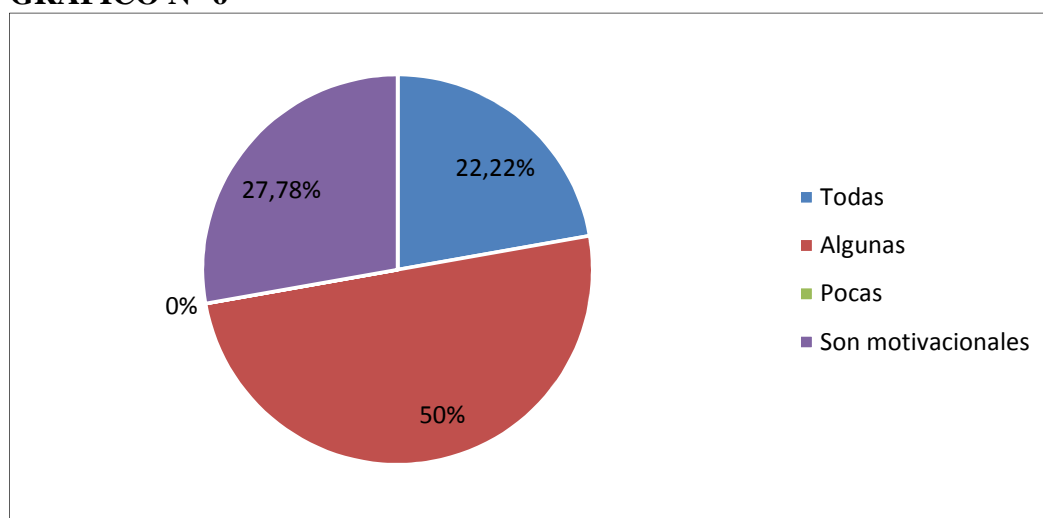
**TABLA N° 6**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Todas	4	22,22
b	Algunas	9	50,00
c	Pocas	0	0,00
d	Son motivacionales	5	27,78
	<b>TOTAL</b>	18	100,00

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 6**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Con la finalidad de conocer si las actividades de ambientación lúdicas desarrolladas por los docentes son dirigidas a encontrar relación con la clase a desarrollar, mediante la aplicación de encuesta a los mismos se logró determinar lo siguiente: cuatro maestros que simbolizan el 22,22% señalaron que **todas** van asociadas, nueve educadores que representan el 50% indicaron que **algunas** de ellas y en lo posterior cinco pedagogos que constituyen el 27,78% expresaron que sus clases **son motivacionales**.

## 7. ¿Los estudiantes logran relacionarse mejor con la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de procesos?

TABLA N° 7

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Todos	13	72,22
b	Algunos	5	27,78
c	Ningunos	0	0,00
	<b>TOTAL</b>	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "República de México"

Elaboración: María Cecibeth Rodríguez Ferrín

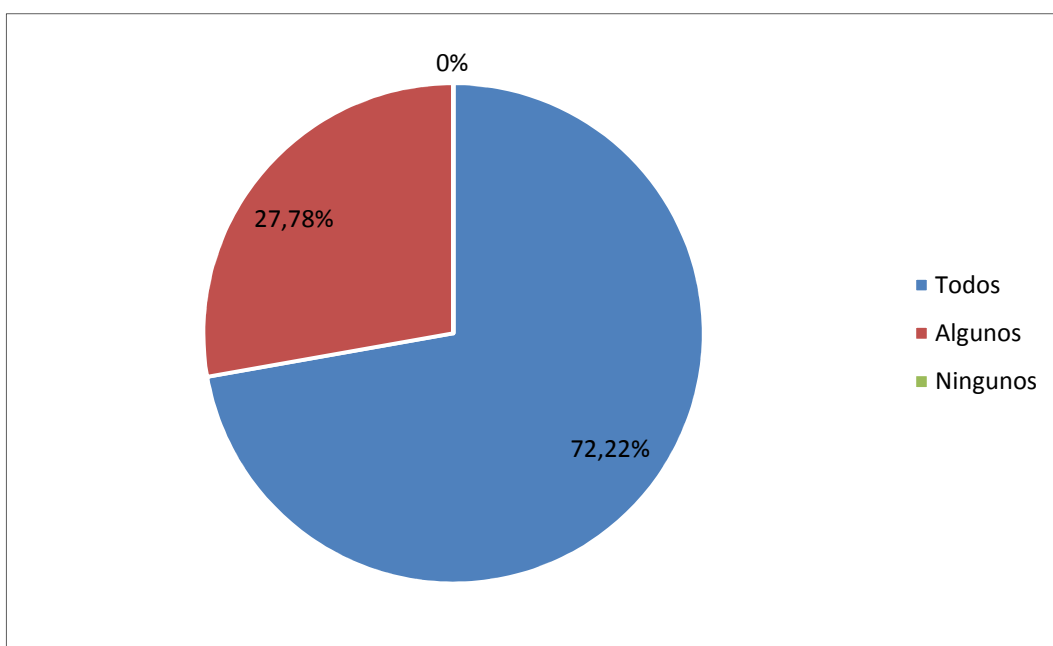


GRÁFICO N° 7

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se les consultó a los docentes mediante encuesta si los estudiantes lograban relacionarse mejor con la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de los procesos, y a través de esta técnica de investigación se pudo establecer lo siguiente: 13 educadores que constituyen el 72,22% expresaron que **todos** y por ende cinco catedráticos que conforman el 27,78% alegaron que **algunos**.

## 8. ¿Cómo considera el grado de motivación de los estudiantes, para aprender?

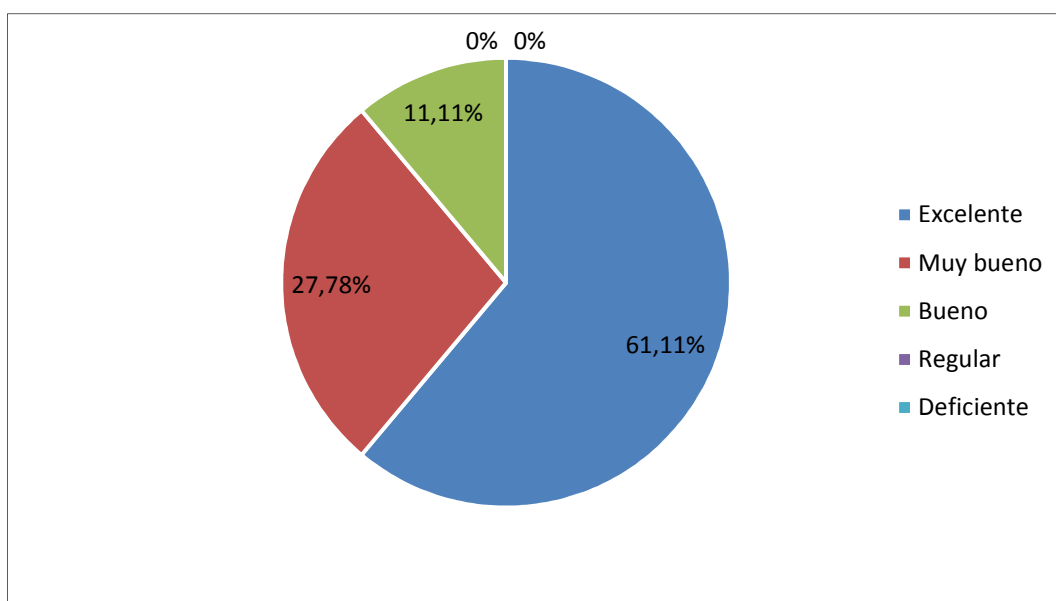
**TABLA N° 8**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
A	Excelente	11	61,11
B	Muy bueno	5	27,78
C	Bueno	2	11,11
D	Regular	0	0,00
E	Deficiente	0	0,00
	<b>TOTAL</b>	18	100,00

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 8**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Se les preguntó a los docentes acerca de su consideración respecto al grado de motivación de los estudiantes para aprender, y por medio de encuesta se logró conocer lo siguiente: 11 educadores que conforman el 61,11% indicaron que es **excelente**, cinco catedráticos que constituyen el 27,78% expresaron **muy bueno** y posteriormente dos maestros que simbolizan el 11,11% expusieron que era **bueno**.

## 9. ¿Cómo considera el nivel de aprendizaje de los estudiantes de básica elemental?

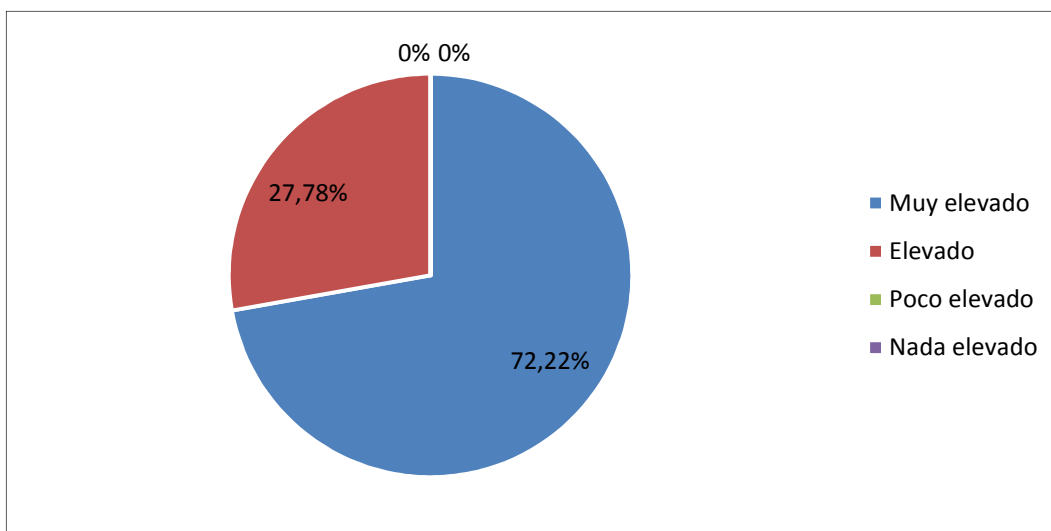
**TABLA N° 9**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Muy elevado	13	72,22
b	Elevado	5	27,78
c	Poco elevado	0	0,00
d	Nada elevado	0	0,00
	<b>TOTAL</b>	18	100,00

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 9**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Con el objetivo de conocer como los docentes consideraban el nivel de aprendizaje de los estudiantes de básica elemental se procedió mediante encuesta interrogarles al respecto, obteniendo de los mismos las siguientes apreciaciones: 13 catedráticos que conforman el 72,22% expresaron **muy elevado** y por ende cinco educadores que constituyen el 27,78% manifestaron que era **elevado**.

**10. ¿Los procesos clases que se desarrollan, promueven el desarrollo cognitivo de los estudiantes?**

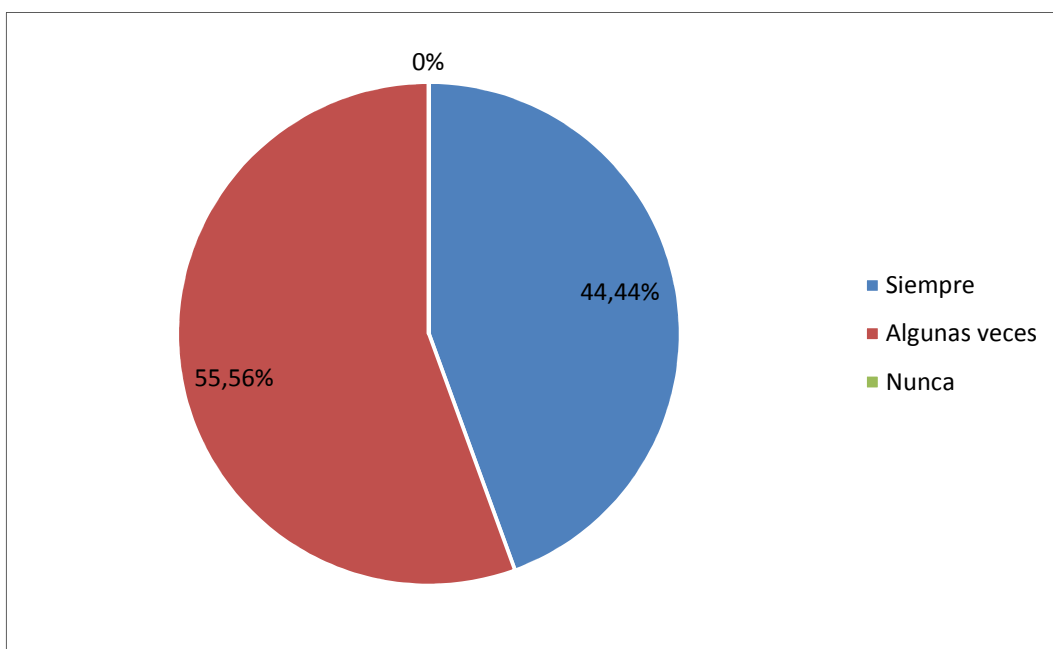
**TABLA N° 10**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
a	Siempre	8	44,44
b	Algunas veces	10	55,56
c	Nunca	0	0,00
	<b>TOTAL</b>	18	100,00

**Fuente:** Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 10**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Se les consultó a los docentes si los procesos de clase que desarrollan cumplen la función de promover el desarrollo cognitivo de los estudiantes, logrando de éstos las siguientes respuestas: ocho educadores que constituyen el 44,44% manifestaron originarlo **siempre** y a su vez 10 catedráticos que conforman el 55,56% expresaron suscitarlo **algunas veces**.



## 9.2. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DE MÉXICO” DEL CANTÓN CHONE.

### 1. ¿Los docentes del plantel, realizan actividades de ambientación lúdicas en el desarrollo de los procesos pedagógicos?

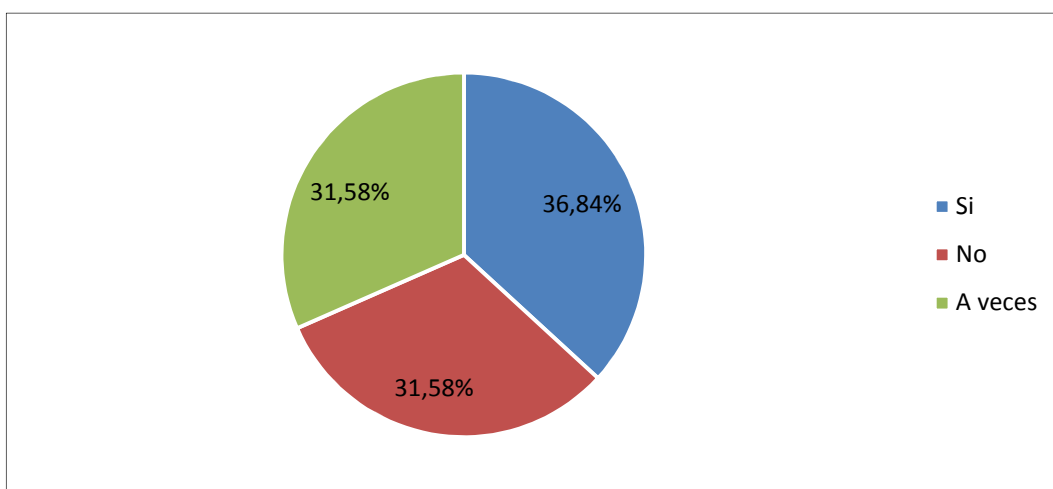
TABLA N° 11

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Si	21	36,84
b	No	18	31,58
c	A veces	18	31,58
	<b>TOTAL</b>	57	100,00

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: María Cecibeth Rodríguez Ferrín

GRÁFICO N° 11



#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se les preguntó a los padres de familia acerca de si los docentes realizan actividades de ambientación lúdicas en el desarrollo de los procesos pedagógicos, obteniendo de los mismos las siguientes respuestas: 21 de los encuestados que conforman el 36,84% manifestaron que **si** lo hacen, 18 representantes que constituyen el 31,58% expresaron que **no** lo ejecutan y posteriormente 18 de estos que representan el 31,58% señalaron que **a veces** lo efectuaban.

## 2. ¿La metodología que utilizan los docentes es?

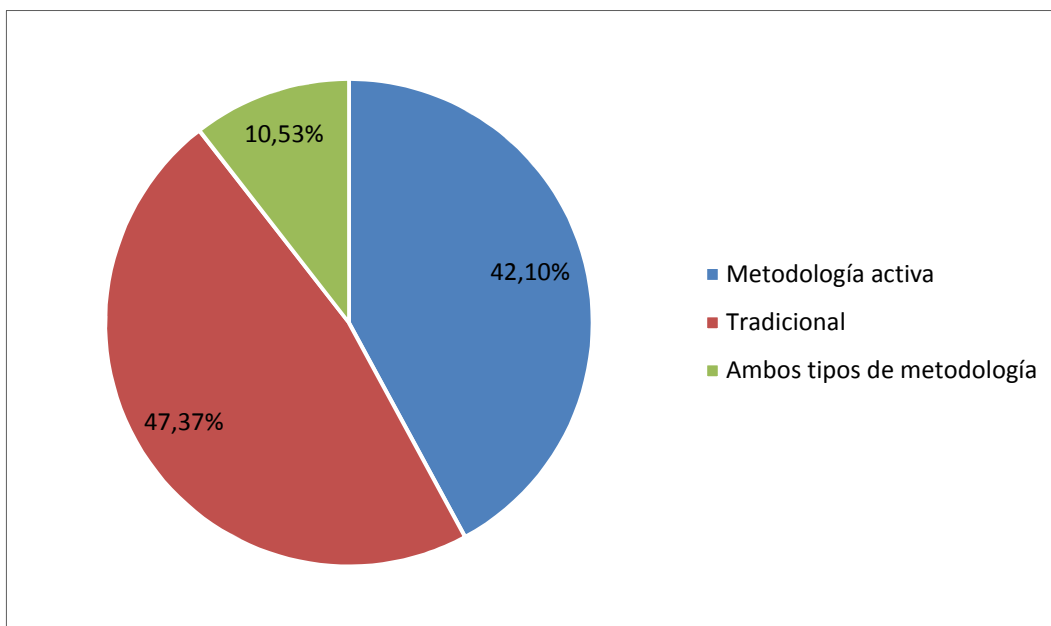
**TABLA N° 12**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Metodología activa	24	42,10
b	Tradicional	27	47,37
c	Ambos tipos de metodología	6	10,53
	<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 12**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Se les consultó a los padres de familia sobre su conocimiento en relación a los tipos de metodologías empleadas por los docentes, obteniendo de los mismos las siguientes apreciaciones: 24 de estos que equivalen al 42,10% se inclinaron por **metodología activa**, 27 encuestados que constituyen el 47,37% manifestaron la **metodología tradicional** y por ende seis representantes que conforman el 10,53% indicaron **ambos tipos de metodología**.

**3. ¿Los docentes llevan un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos pedagógicos, dando cumplimiento a las diferentes etapas o fases del mismo?**

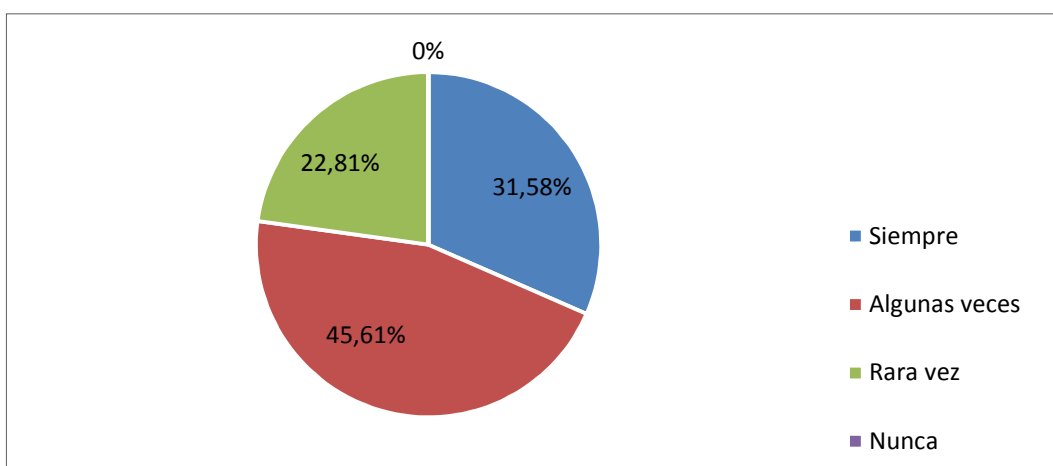
**TABLA N° 13**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
A	Siempre	18	31,58
B	Algunas veces	26	45,61
C	Rara vez	13	22,81
D	Nunca	0	0,00
	<b>TOTAL</b>	57	100,00

**Fuente:** Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 13**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Para conocer la apreciación de los padres de familia respecto a si los docentes llevan un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos pedagógicos dando cumplimiento a las diferentes etapas o fases del mismo, se procedió mediante encuesta interrogarles respecto a esta temática; logrando de los involucrados las siguientes respuestas: 18 representantes que constituyen el 31,58% manifestaron **siempre**, 26 padres que conforman el 45,61% expresaron **algunas veces** y consecuentemente 13 de los mismos que simbolizan el 22,81% indicaron que **rara vez** cumplían con aquello.

#### 4. ¿Los docentes utilizan dinámicas y juegos para la ambientación lúdica de la clase?

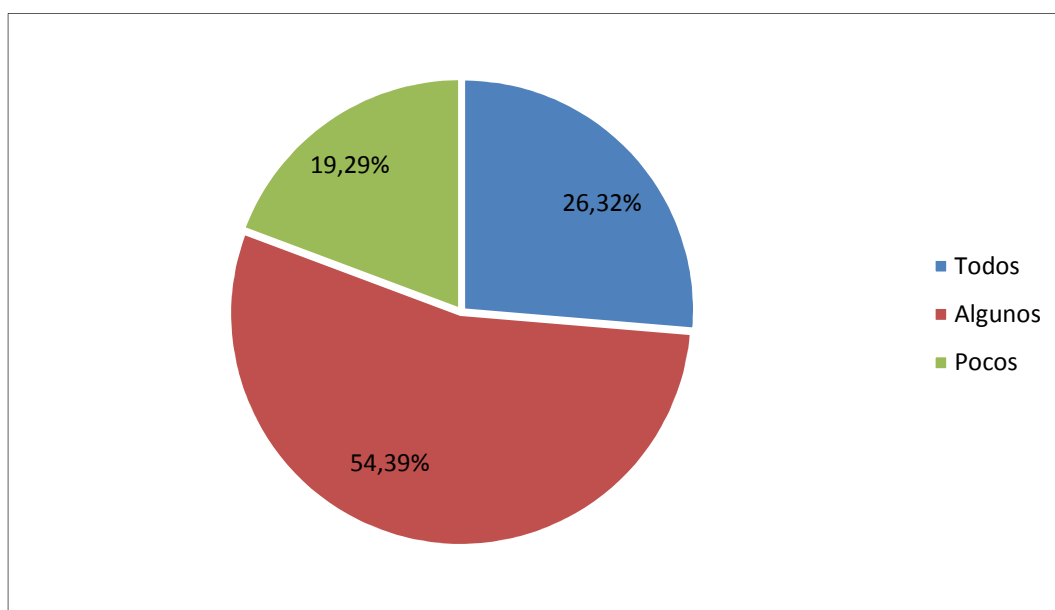
**TABLA N° 14**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Todos	15	26,32
b	Algunos	31	54,39
c	Pocos	11	19,29
	<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 14**



#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Se les preguntó a los padres de familia si los docentes utilizan dinámicas y juegos para la ambientación lúdica de la clase, obteniendo de estos las siguientes manifestaciones: 15 encuestados que constituyen el 26,32% alegaron que **todos** lo realizan, 31 representantes que conforman el 54,39% expresaron que **algunos** lo hacen y por lo posterior 11 de los involucrados, los cuales simbolizan el 19,29% indicaron que **pocos** catedráticos lo ejecutan.

## 5. ¿Los docentes desarrollan actividades lúdicas?

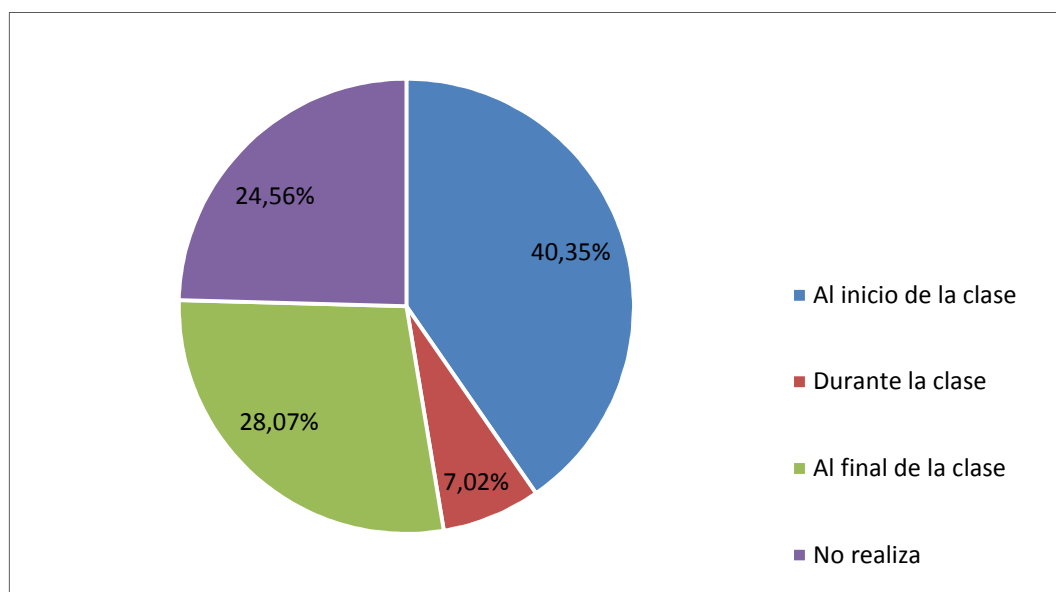
TABLA N° 15

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Al inicio de la clase	23	40,35
b	Durante la clase	4	7,02
c	Al final de la clase	16	28,07
d	No realiza	14	24,56
	<b>TOTAL</b>	57	100,00

**Fuente:** Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

GRÁFICO N° 15



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se les consultó a los padres de familia si los docentes acostumbran a desarrollar actividades lúdicas, logrando mediante encuesta determinar lo siguiente: 23 de ellos que conforman el 40,35% señalaron que suelen hacerlo **al inicio de clase**, cuatro representantes que constituyen el 7,02% indicaron que lo ejecutan **durante la clase**, 16 encuestados que simbolizan el 28,07% expresaron que lo realizan **al final de la clase** y consecuentemente 14 padres de familia que representan el 24,56% manifestaron que no lo **realizaban**.

**6. ¿Las actividades de ambientación lúdica que desarrollan los docentes, son dirigidas a encontrar relación con la clase a desarrollar?**

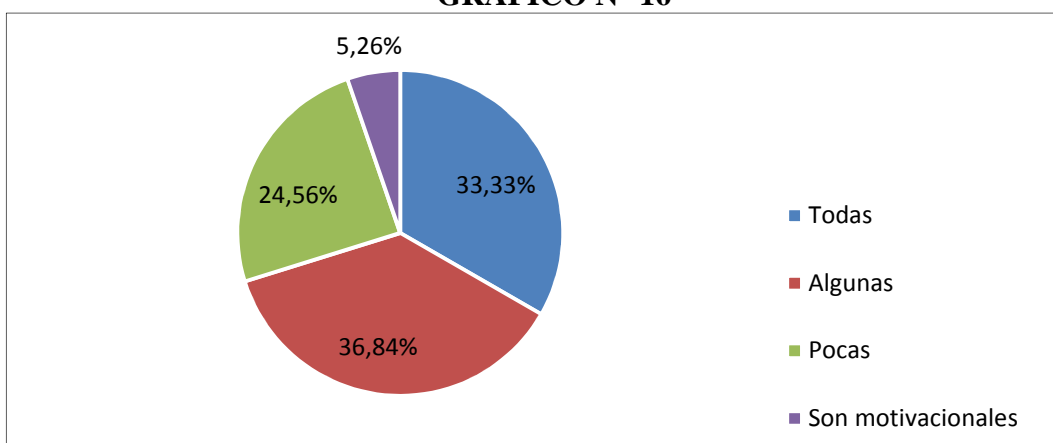
**TABLA N° 16**

<b>ORDEN</b>	<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
A	Todas	19	33,33
B	Algunas	21	36,84
C	Pocas	14	24,56
D	Son motivacionales	3	5,26
	<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>99,99</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 16**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Para determinar si las actividades de ambientación lúdica desarrolladas por los docentes son dirigidas a encontrar relación con la clase, se les consultó a los padres de familias; logrando de ellos las siguientes apreciaciones: 19 representantes que simbolizan el 33,33% expresaron que **todas** cumplen con dicha función, 21 encuestados que constituyen el 36,84% señalaron que en **algunas** ocasiones, 14 interrogados que conforman el 24,56% alegaron que son muy **pocas** las dirigidas a encontrar dicha asociación y posteriormente tres padres de familia que representan el 5,26% manifestaron que las actividades **son motivacionales**.

**7. ¿Su hijo logra relacionarse mejor con la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de procesos?**

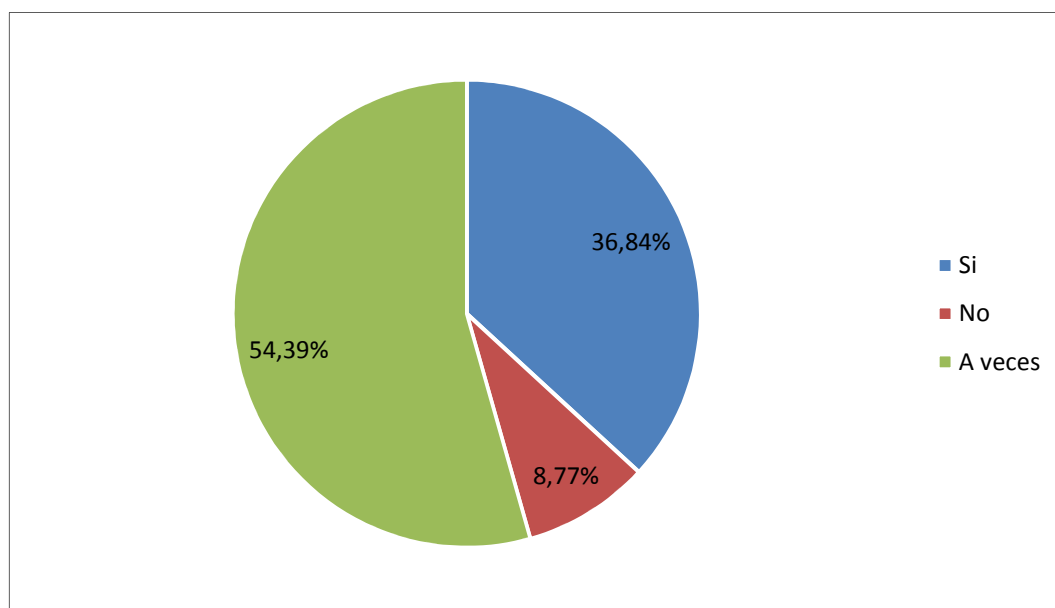
**TABLA N° 17**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Si	21	36,84
b	No	5	8,77
c	A veces	31	54,39
	<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 17**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Se les consultó a los padres de familias sobre si sus hijos lograban relacionarse mejor con la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de procesos, obteniendo mediante encuesta los siguientes resultados: 21 interrogados que simbolizan el 36,84% manifestaron que **si** lo conseguían, cinco representantes que constituyen el 8,77% expresaron que **no lo** efectuaban y consecuentemente 31 padres de familia que conforman el 54,39% indicaron que **a veces** lo alcanzaban.

## 8. ¿Cómo considera el grado de motivación de su hijo, para aprender?

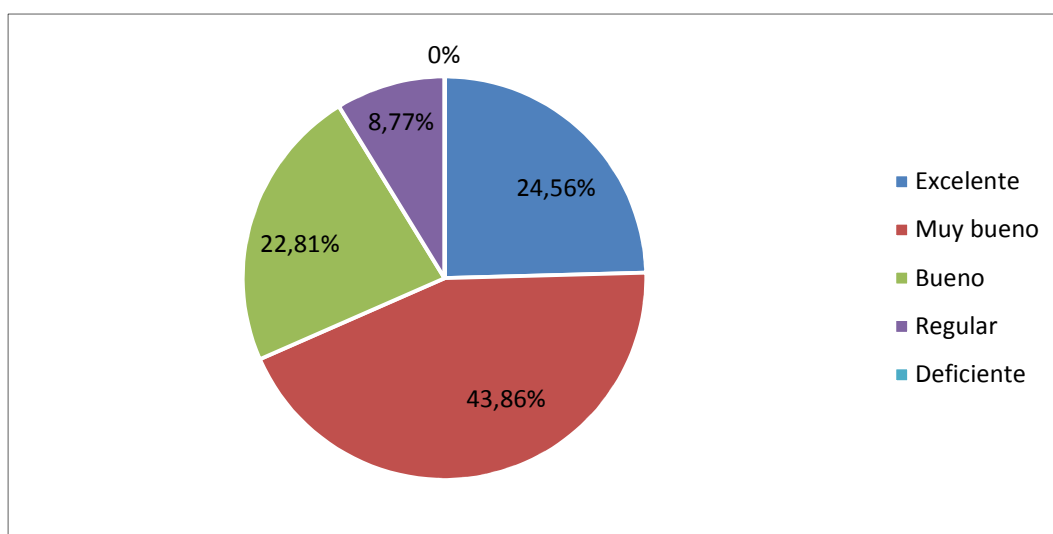
**TABLA N° 18**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Excelente	14	24,56
b	Muy bueno	25	43,86
c	Bueno	13	22,81
d	Regular	5	8,77
e	Deficiente	0	0,00
	<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 18**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Se les interrogó a los padres de familias sobre como consideraban el grado de motivación de sus hijos para aprender, logrando de los mismos las siguientes apreciaciones: 14 de éstos, los cuales constituyen el 24,56% alegaron que es **excelente**, 25 encuestados que simbolizan el 43,86% expresaron que es **muy bueno**, 13 representantes que equivalen el 22,81% señalaron que es **bueno** y por ende cinco interrogados que representan el 8,77% indicaron que era **regular**.



**9. ¿Cómo considera el nivel de aprendizaje de su hijo que está en básica elemental? O.E.3.**

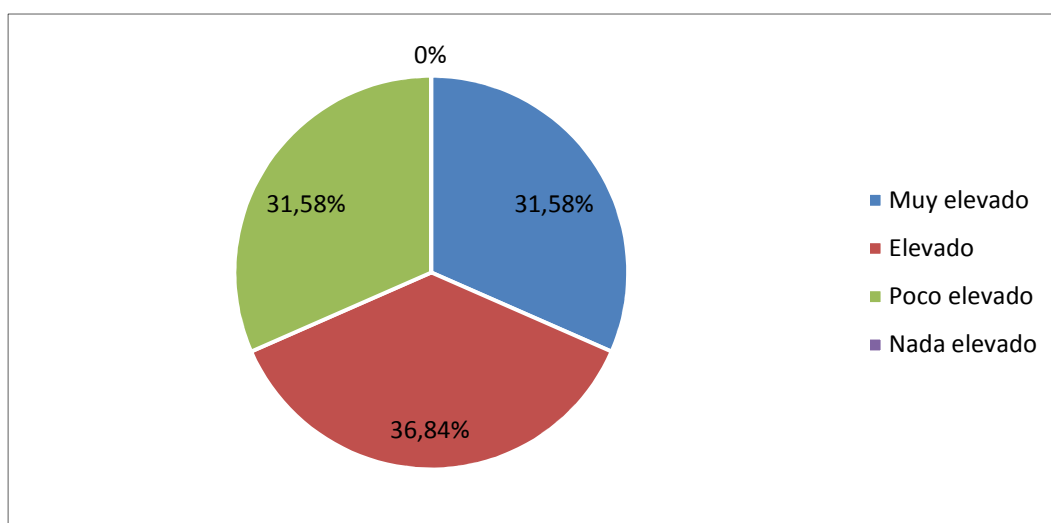
**TABLA N° 19**

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
A	Muy elevado	18	31,58
B	Elevado	21	36,84
C	Poco elevado	18	31,58
D	Nada elevado	0	0,00
	<b>TOTAL</b>	57	100,00

**Fuente:** Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 19**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Se les preguntó a los padres de familia acerca de su consideración respecto al nivel de aprendizaje que presentan sus hijos en básica elemental, obteniendo de los encuestados las siguientes respuestas: 18 representantes que constituyen el 31,58% alegaron que es **muy elevado**, 21 interrogados que conforman el 36,84% expresaron que era **elevado** y consecuentemente 18 padres de familia que simbolizan el 31,58% señalaron que es **poco elevado**.

**10. ¿Los procesos clases que se desarrollan, promueven el desarrollo cognitivo de los estudiantes?**

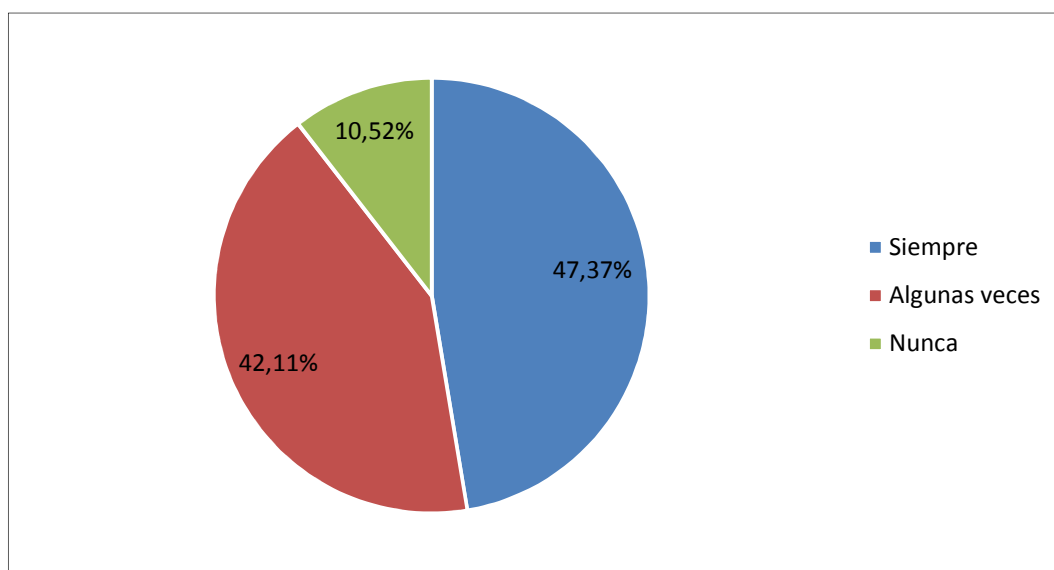
**TABLA N° 20**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
A	Siempre	27	47,37
B	Algunas veces	24	42,11
c	Nunca	6	10,52
	<b>TOTAL</b>	<b>57</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 20**



**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Para determinar si los procesos clases desarrollados lograban promover el desarrollo cognitivo de los estudiantes, se procedió mediante encuesta interrogar a los padres de familia en relación a esta temática, alcanzando de los mismos las siguientes manifestaciones: 27 representantes que simbolizan el 47,37% expresaron que **siempre**, 24 encuestados que constituyen el 42,11% señalaron que **algunas veces** y posteriormente seis padres de familia que figuran el 10,52% indicaron que nunca se originaba aquello.

### 9.3. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DE MÉXICO” DEL CANTÓN CHONE.

#### 1.- ¿Muestra de motivación en el desarrollo de los procesos pedagógicos?

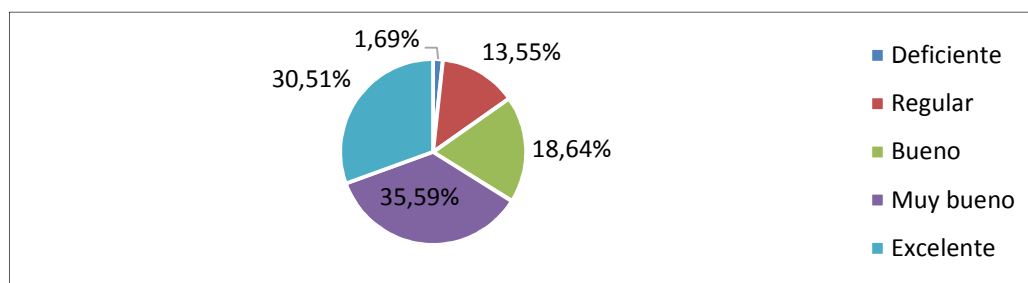
**TABLA N° 21**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Deficiente	1	1,69
2	Regular	8	13,55
3	Bueno	11	18,64
4	Muy bueno	21	35,59
5	Excelente	18	30,51
	<b>TOTAL</b>	59	99,98

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 21**



#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Respecto al indicador N° 1 que concernía a si los estudiantes mostraban motivación en el desarrollo de los procesos pedagógicos, mediante la técnica de observación se logró evidenciar lo siguiente: un estudiante que equivale al 1,69% demostró un nivel **deficiente**, ocho alumnos que constituyen el 13,55% la exhibieron de manera **regular**, once escolares que representan el 18,64% mostraron una motivación **bueno**, 21 educandos que conforman el 35,59% expusieron un interés **muy bueno** y consecuentemente 18 discentes que simbolizan el 30,51% presentaron tener una motivación **excelente** dentro del desarrollo de los procesos pedagógicos.

## 2.- ¿Les gusta las dinámicas?

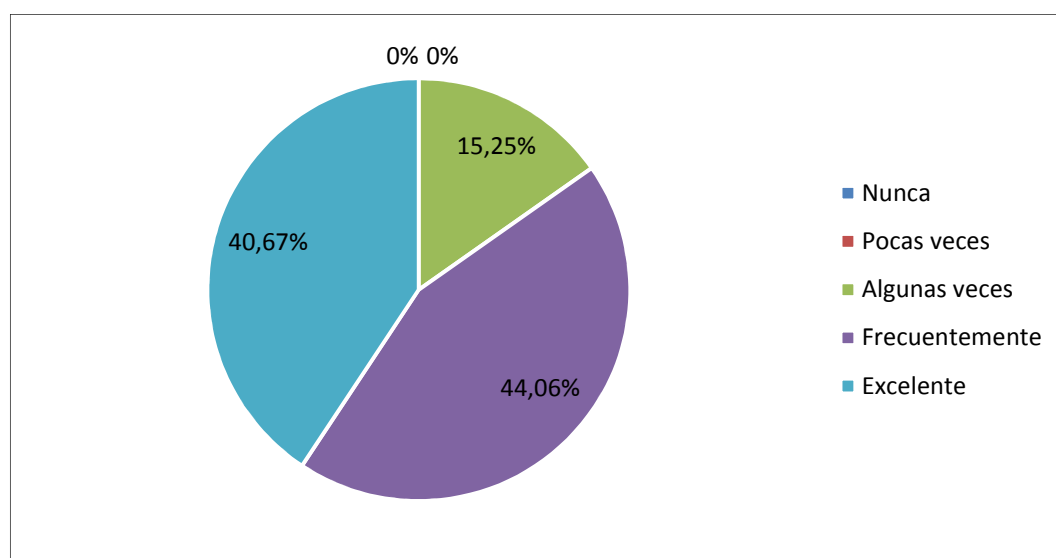
**TABLA N° 22**

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
1	Nunca	0	0,00
2	Pocas veces	0	0,00
3	Algunas veces	9	15,25
4	Frecuentemente	26	44,06
5	Siempre	24	40,67
	<b>TOTAL</b>	59	99,98

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 22**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En base al indicador N° 2 que fue empleado para establecer si a los estudiantes de dicha institución les gustaban las dinámicas, se logró constatar lo siguiente: nueve escolares que constituyen el 15,25% **algunas veces** mostraron interés dentro de esta actividad, 26 alumnos que conforman el 44,06% presentaron **frecuentemente** tener afinidad por este dinamismo y por lo posterior 24 escolares que simbolizan el 40,67% exhibieron **siempre** sentirse bien ejecutando dichas dinámicas.

### 3.- ¿Mantiene el deseo por desarrollar actividad lúdica?

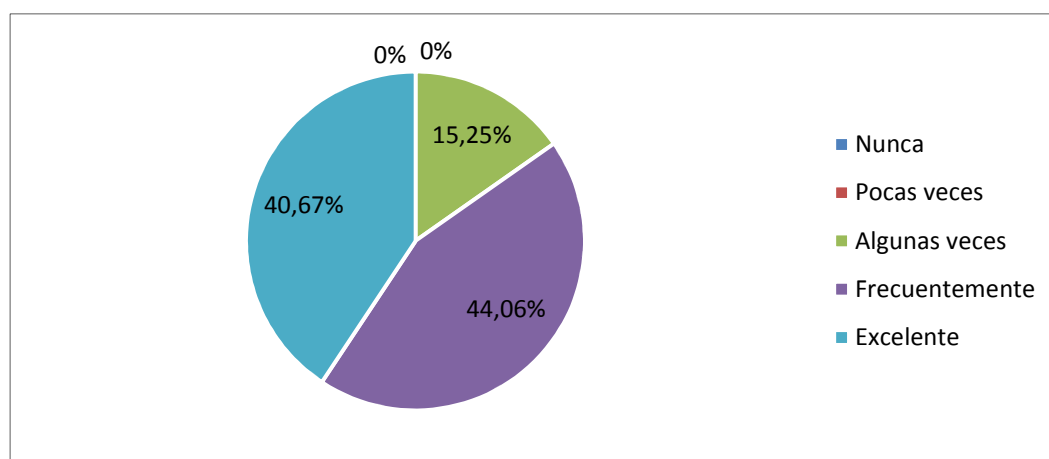
**TABLA N°23**

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
1	Nunca	0	0,00
2	Pocas veces	0	0,00
3	Algunas veces	9	15,25
4	Frecuentemente	26	44,06
5	Siempre	24	40,67
	<b>TOTAL</b>	59	99,98

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 23**



#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En relación al indicador N° 3 que fue utilizado para determinar si los estudiantes mantenían deseo por desarrollar actividades lúdicas, mediante la ficha de observación aplicada a los involucrados se pudo constatar lo siguiente: nueve alumnos que representan el 15,25% **algunas veces** presentaron interés por llevar a efecto las mismas, 26 estudiantes que conforman el 44,06% mostraron **frecuentemente** al momento de realizar dicha actividad y por ende 24 escolares que constituyen el 40,67% exhibieron **siempre** el deseo por ejecutar las actividades lúdicas.

#### 4.- ¿Participa activamente en el desarrollo de las actividades de ambientación lúdica?

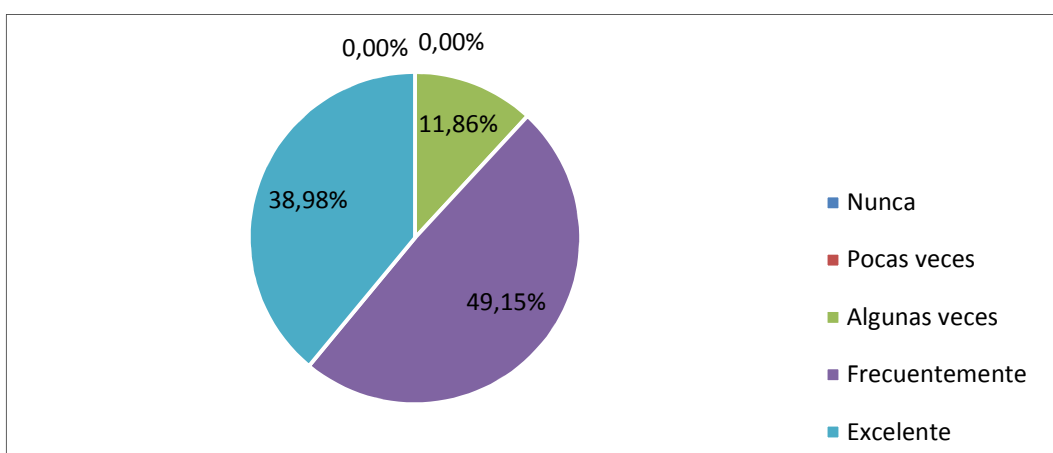
**TABLA N°24**

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
1	Nunca	0	0,00
2	Pocas veces	0	0,00
3	Algunas veces	7	11,86
4	Frecuentemente	29	49,15
5	Siempre	23	38,98
	<b>TOTAL</b>	59	99,99

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 24**



#### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Mediante la ficha de observación aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa República de México, y en concordancia con el indicador N° 4 sobre si estos participan activamente en el desarrollo de las actividades de ambientación lúdica, se logró corroborar lo siguiente: siete estudiantes que simbolizan el 11,86% **algunas veces** intervinieron de manera activa sobre las mismas, 29 alumnos que constituyen el 49,15% lo hicieron **frecuentemente** y por lo posterior 23 escolares, los cuales representan el 38,98% **siempre** presentaron tener una participación activa dentro de estas actividades.

## 5.- ¿Propone juegos y dinámicas para desarrollar en clase?

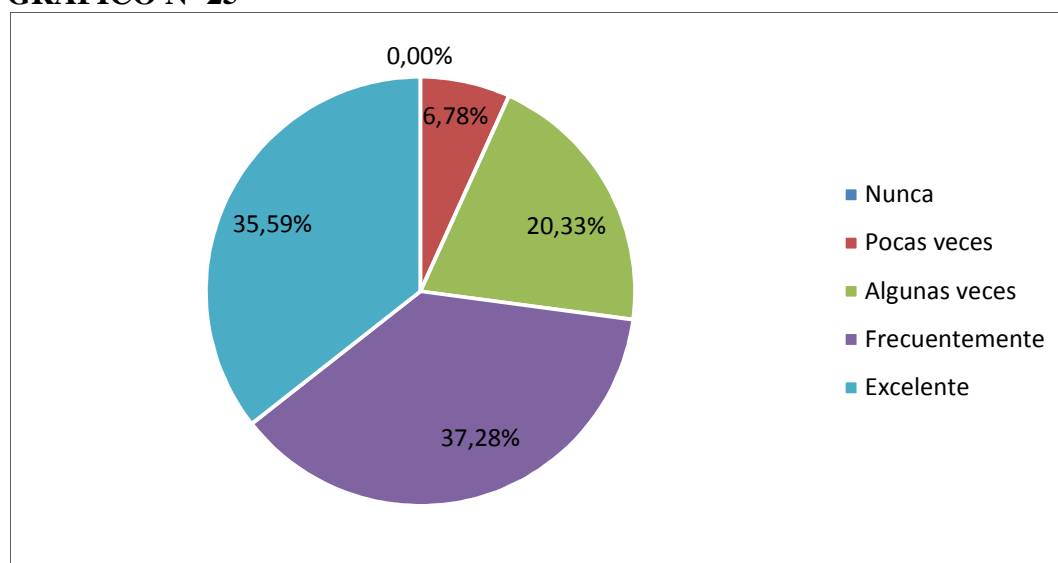
**TABLA N°25**

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
1	Nunca	0	0,00
2	Pocas veces	4	6,78
3	Algunas veces	12	20,33
4	Frecuentemente	22	37,28
5	Siempre	21	35,59
	<b>TOTAL</b>	59	99,98

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 25**



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Por medio de la técnica de observación y respecto al indicador N° 5 que señala si los estudiantes proponen juegos y dinámicas para desarrollar en clases, se pudo constatar lo siguiente: cuatro escolares que constituyen el 6,78% **pocas veces** lo plantearon, 12 alumnos que conforman el 20,33% **algunas veces** lo expusieron, 22 estudiantes que simbolizan el 37,28% **frecuentemente** lo manifestaron y por ende 21 educandos que representan el 35,59% **siempre** lo propusieron.

## 6.- ¿Participa en clases?

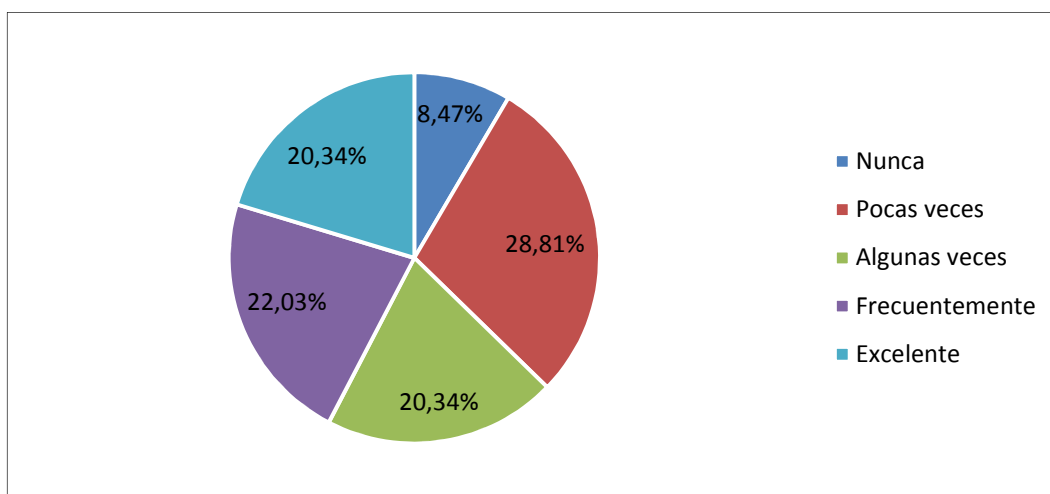
**TABLA N° 26**

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
1	Nunca	5	8,47
2	Pocas veces	17	28,81
3	Algunas veces	12	20,33
4	Frecuentemente	13	22,03
5	Siempre	12	20,33
	<b>TOTAL</b>	59	99,97

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 26**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Mediante la ficha de observación dirigida a los estudiantes y en base al indicador N° 6 sobre si los mismos participaban en clases, se logró corroborar lo siguiente: cinco escolares que conforman el 8,47% **nunca** lo hacen, 17 alumnos que constituyen el 28,81% **pocas veces** intervienen, 12 educandos que simbolizan el 20,34% **algunas veces** actúan, 13 de los involucrados que representan el 22,03% **frecuentemente** lo realizan y consecuentemente 12 discentes que equivalen el 20,34% **siempre** muestran participación durante el desarrollo de las clases.



## 7. ¿Tiene buen dominio de las asignaturas?

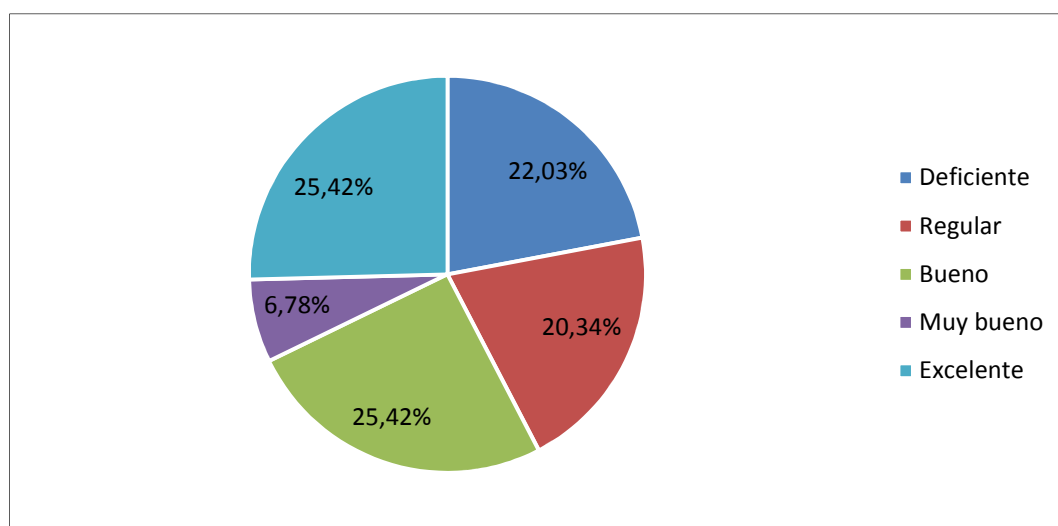
TABLA N° 27

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Deficiente	13	22,03
2	Regular	12	20,34
3	Bueno	15	25,42
4	Muy bueno	4	6,78
5	Excelente	15	25,42
	<b>TOTAL</b>	59	99,99

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: María Cecibeth Rodríguez Ferrín

GRÁFICO N° 27



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Para determinar si los estudiantes mantenían buen dominio en las asignaturas se hizo uso de esta técnica, logrando con la misma evidenciar lo siguiente: 13 escolares que conforman el 22,03% tienen un nivel **deficiente**, 12 alumnos que constituyen el 20,34% presentan un control **regular**, 15 educandos que simbolizan el 25,42% exhibieron un **buen** dominio, cuatro estudiantes que representan el 6,78% mostraron un nivel **muy bueno** y por ende 15 discentes que equivalen al 25,42% demostraron poseer un nivel **excelente** en el dominio de las asignaturas.

## 8. ¿Su producción oral y escrita es?

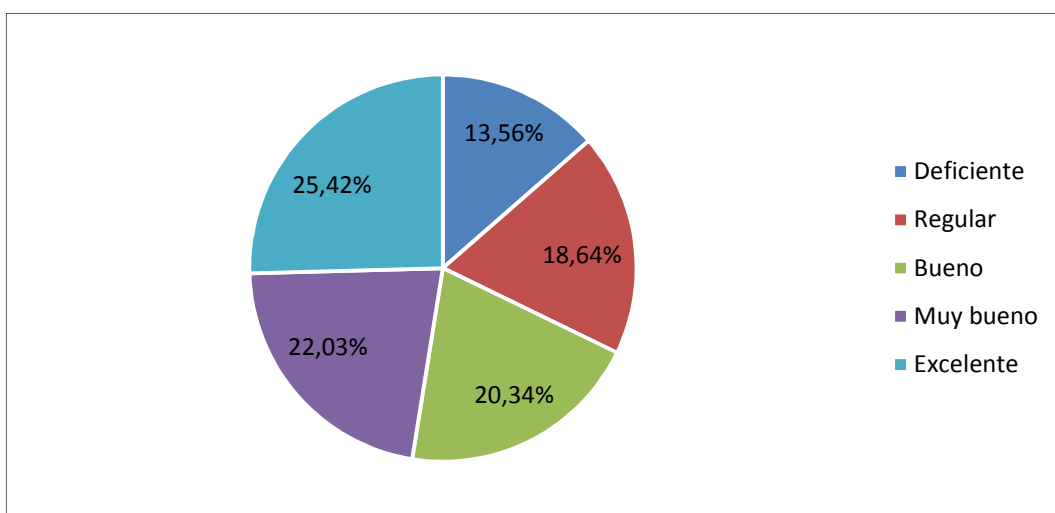
**TABLA N° 28**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Deficiente	8	13,56
2	Regular	11	18,64
3	Bueno	12	20,34
4	Muy bueno	13	22,03
5	Excelente	15	25,42
	<b>TOTAL</b>	59	99,99

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 28**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

En relación al indicador N° 8, se logró evidenciar lo siguiente: ocho escolares que equivalen el 13,56% mostraron **deficiencia** en estas habilidades, 11 alumnos que constituyen el 18,64% presentaron **regularidad** en dichas destrezas, 12 estudiantes que conforman el 20,34% exhibieron una producción **muy buena** sobre ambas actividades, 13 educandos que simbolizan el 22,03% demostraron **muy buen** nivel en las mismas y por lo posterior 15 discentes que representan el 25,42% expusieron una **excelente** producción tanto oral como escrita.

## 9. ¿Su grado de responsabilidad con las tareas escolares es?

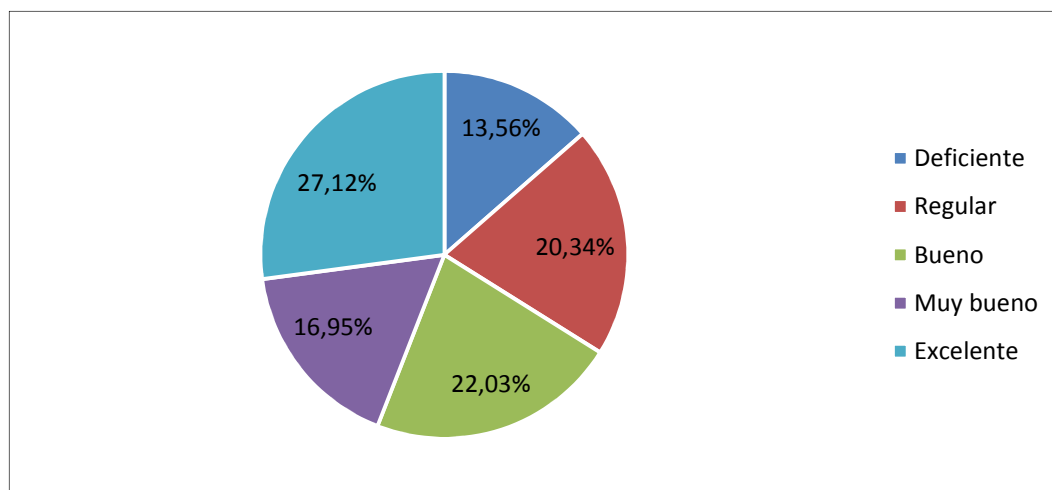
**TABLA N° 29**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Deficiente	8	13,56
2	Regular	12	20,34
3	Bueno	13	22,03
4	Muy bueno	10	16,95
5	Excelente	16	27,12
	<b>TOTAL</b>	59	100,00

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 29**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Respecto al indicador N° 9 que fue empleado para determinar el grado de responsabilidad de los estudiantes sobre las tareas escolares, se logró constatar lo siguiente: ocho educandos que representan el 13,56% poseen **deficiencia** en la presentación de las mismas, 12 escolares que constituyen el 20,34% mantienen **regularidad** en dichas tareas, 13 alumnos que conforman el 22,03% tienen un nivel **bueno**, diez discentes que simbolizan el 16,95% presentan un grado de responsabilidad **muy bueno**, y por lo posterior 16 estudiantes que equivalen el 27,12% son **excelentes** al momento de cumplir con sus tareas escolares.

## 10. ¿Su nivel de dominio de aprendizaje es?

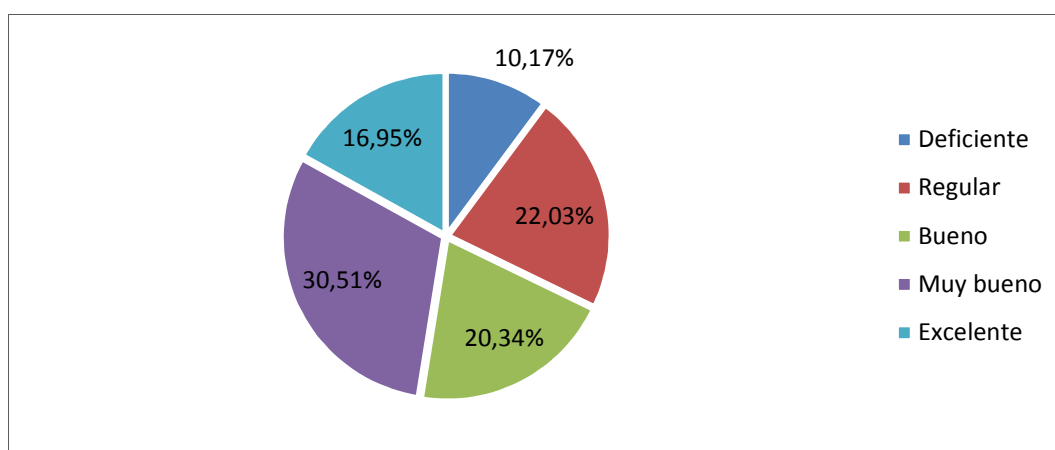
**TABLA N° 30**

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Deficiente	6	10,17
2	Regular	13	22,03
3	Bueno	12	20,34
4	Muy bueno	18	30,51
5	Excelente	10	16,95
	<b>TOTAL</b>	59	100,00

**Fuente:** Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

**Elaboración:** María Cecibeth Rodríguez Ferrín

**GRÁFICO N° 30**



### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:**

Por medio del indicador N° 10 que fue usado con el propósito de determinar el nivel de dominio de aprendizaje de los estudiantes, se pudo evidenciar lo siguiente: seis alumnos que constituyen el 10,17% poseen un grado **deficiente**, 13 discentes que conforman el 22,03% tienen un dominio **regular** sobre esta área, 12 escolares que simbolizan el 20,34% presentan un **buen** manejo, 18 educandos que equivalen el 30,51% mostraron un **muy buen** dominio de aprendizaje y consecuentemente diez discentes que representan el 16,95% manifestaron un **excelente** nivel en dicha actividad.

## 11. ¿Mantiene buen rendimiento escolar?

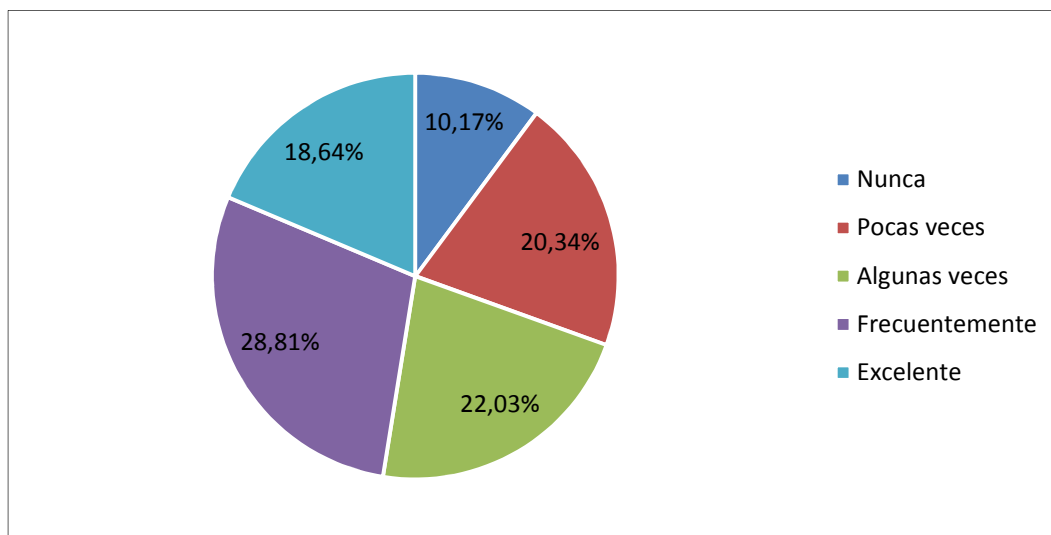
TABLA N° 31

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Nunca	6	10,17
2	Pocas veces	12	20,34
3	Algunas veces	13	22,03
4	Frecuentemente	17	28,81
5	Siempre	11	18,64
	<b>TOTAL</b>	<b>59</b>	<b>99,99</b>

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: María Cecibeth Rodríguez Ferrín

GRÁFICO N° 31



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Mediante el indicador N° 11 que se utilizó para determinar si los estudiantes mantenían un buen rendimiento escolar, se logró evidenciar lo siguiente: seis escolares que constituyen el 10,17% **nunca** lo presentaron, 12 alumnos que conforman el 20,34% **pocas veces** lo exhibieron, 13 educandos que simbolizan el 22,03% **algunas veces** lo demostraron, 17 discentes que representan el 28,81% **frecuentemente** lo tuvieron y por ende 11 estudiantes que equivalen el 18,64% **siempre** mantuvieron un buen rendimiento escolar.

## 12. ¿Su nivel cognitivo es?

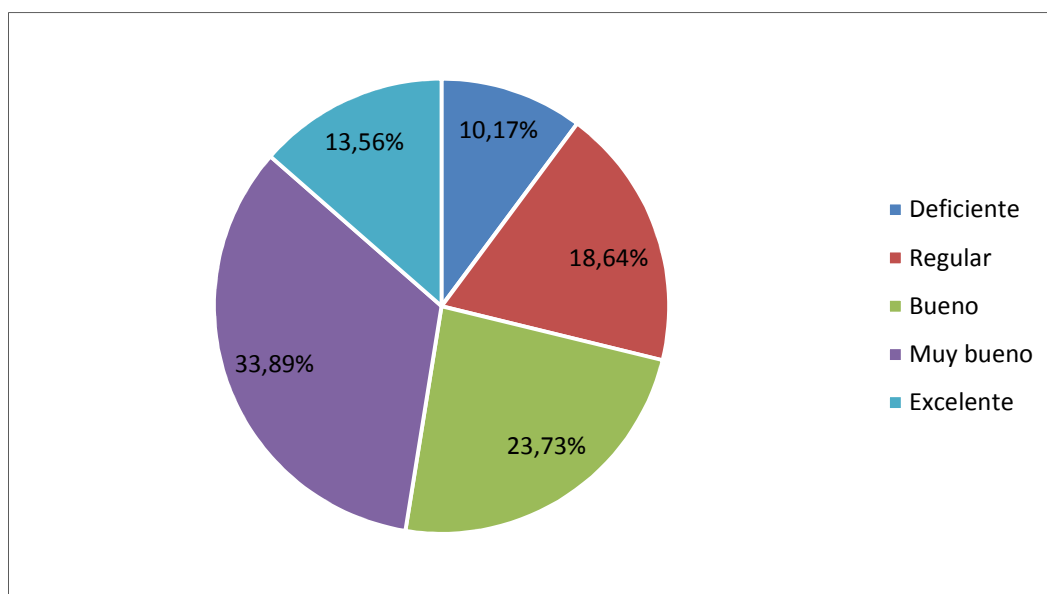
TABLA N° 32

ORDEN	ESCALA	F	%
1	Deficiente	6	10,17
2	Regular	11	18,64
3	Bueno	14	23,73
4	Muy bueno	20	33,89
5	Excelente	8	13,56
	<b>TOTAL</b>	59	99,99

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: María Cecibeth Rodríguez Ferrín

GRÁFICO N° 32



### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En relación al indicador N° 12 que se empleó con la finalidad de determinar el nivel cognitivo de los estudiantes, se logró concluir lo siguiente: seis educandos que constituyen el 10,17% presentaron un grado **deficiente** en este aspecto, 11 escolares que conforman el 18,64% mostraron un nivel **regular** sobre el mismo, 14 alumnos que equivalen el 23,73% demostraron un nivel **bueno**, 20 discentes que simbolizan el 33,89% exhibieron un nivel **muy bueno** y por lo posterior ocho estudiantes que representan el 13,56% manifestaron poseer un **excelente** nivel cognitivo.

#### **9.4. RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A LA DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA MÉXICO” DE LA CIUDAD DE CHONE.**

##### **1. ¿Cómo evalúa el tipo de metodología lúdica que aplican los docentes en el desarrollo de los procesos pedagógicos?**

De acuerdo a la entrevistada, la ambientación lúdica se aplica escasamente por no tener equipamiento necesario, ya que como se trata de una institución emblemática del cantón Chone, las aulas están llenas de estudiantes que queda poco espacio entre un pupitre y otro, lo cual limita el desarrollo de las actividades lúdicas que ayuden a potencializar los estados de ánimos de los estudiantes, por ello, es que hace falta espacios e implementos para cumplir con estas exigencias didácticas metodológicas muy importantes para la motivación escolar.

##### **Análisis**

De acuerdo al criterio emitido por la Profesora Rocío Torres, directora del plantel, quien fue objeto de la entrevista, se puede evidenciar que existe escasa aplicación de la ambientación lúdica en las aulas de clases, debido a que no cuentan con aulas amplias que faciliten el desarrollo de actividades que promuevan la interacción de los estudiantes, mediante juegos, dinámicas, actividades recreativas, que crean o propician un ambiente motivacional a los mismos mediante la lúdica.

##### **2. ¿Los docentes están lo suficientemente capacitados en ambientaciones lúdicas para la enseñanza? ¿Por qué?**

Según la profesora Rocío Torres, directora del plantel, los estudiantes no están suficientemente capacitados en ambientaciones lúdicas para la enseñanza y no, aplican de acorde a la experiencia recabada, porque simplemente no están acostumbrado a que los docentes desarrollen actividades de este tipo para propiciar un ambiente escolar apropiado para concebir nuevos aprendizajes de forma rápida. Además señala que, se hace necesario que en los docentes exista una responsabilidad

con la comunidad educativa en mejorar la calidad de educación que deben recibir los estudiantes.

### **Análisis**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente interrogante la entrevistada sostiene que es muy difícil encontrar a estudiantes que propicien ambientación lúdica de forma autónoma o espontánea en las aulas de clases, si en realidad no están acostumbrados a realizarlas como rutina para cambiar los estados de ánimos y predisponerse a nuevos aprendizajes. Esto repercute de forma negativa en la intención de mantener motivados a los estudiantes para los nuevos aprendizajes que se desarrollan en un área o asignatura de estudio.

### **3. ¿De qué manera la ambientación lúdica favorece el aprendizaje escolar en la educación elemental básica?**

Para la entrevistada, profesora Rocío Torres, directora del plantel, la ambientación lúdica favorece desde todos los puntos de vistas; ya que los niños manifiestan todas sus inquietudes e intereses, a través del juego y la recreación, y en esa edad las actividades lúdicas juegan un papel fundamental en el desarrollo de la motricidad y la socialización, por ello se hace imprescindible que se las incorpore en el aprendizaje de los niños de básica elemental.

### **Análisis**

La ambientación lúdica en los primeros años de estudios para un niño es fundamental, ya que ayuda a que éste mantenga y desarrolle la atención, aprenda a seguir instrucciones mediante algo que le agrada que es jugar, que despierte en él interés por la escuela, que ejercite la motricidad tanto fina como gruesa que se requieren para iniciar con el proceso de madurez atencional de discriminación visual y auditiva, pero también el inicio de la lectoescritura, por eso se recomienda que en los primeros grados las actividades lúdicas sean muy frecuentes en los procesos de clases, para que de esta manera se genere en el niño un apego muy afectivo por el docente, los compañeros y la escuela y así hacer que asista motivado a aprender.



#### **4.- ¿Cuáles son las estrategias lúdicas más apropiadas a utilizarse en la educación elemental básica?**

Para la entrevistada las estrategias lúdicas más apropiadas para utilizarse en la educación básica elemental son los juegos de base 10, cuentos, retahíla, adivinanzas, trabalenguas, tarjetas, entre otros, puesto que son los más comunes y por ende se los aplica con mayor frecuencia, en las aulas de clases y que son de fácil adquisición o diseño, en la cual los docentes deben adaptarlos a sus realidades educativas, en base al contexto donde generan la enseñanza.

#### **Análisis**

De acuerdo al criterio emitido por la entrevistada se puede evidenciar que si conocen de varias ambientaciones lúdicas fácil de aplicar en las aulas de clases por los docentes y que no requieren de mayor inversión o espacios físicos para desarrollarlas, todo depende de la predisposición y planificación del docente, que programa entre sus actividades diarias algunas que hagan referencia a estas actividades motivacionales y de recreación, que coadyuvaran a la clase a que sea más participativa e interesante para el alumno y de esta manera sea un ente activo en la generación de sus propios aprendizajes.

#### **5.- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que ayudan a la adaptación y motivación del estudiante en la etapa escolar?**

Para la entrevistada, las actividades de ambientación lúdica que más ayudan a la adaptación y motivación de los estudiantes son las dramatizaciones, cuentos, adivinanzas, entre otras, que cautivan el interés de los niños en básica elemental por el contenido literario, que recrea, divierte y entretiene la mente de los mismos y de esa manera se adaptan con mayor facilidad al sistema escolar.

#### **Análisis**

En base al criterio de la entrevistada se puede resaltar que las ambientaciones lúdicas son los juegos o motivaciones que el docente desarrolla en el aula de clases con la

intención de mantener activo al niño, capaz de que los procesos sean interactivos, motivacionales, que lo predispongan a aprender por el interés que se genera al proceso educativo.

**6.- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje escolar en los niños y niñas de la educación elemental básica?**

En base al criterio de la profesora Rocío Torres, el nivel de aprendizaje escolar de los niños de educación básica elemental es muy bueno, pero requiere ser potencializado hasta alcanzar niveles óptimos de todos los estudiantes de este nivel escolar, ya que es la base de la escolaridad de una persona, por la cantidad de nociones y dominios que deben desarrollar para tener un proceso educativo exitoso.

**Análisis**

De acuerdo al criterio de la entrevistada, se puede deducir, que los niños de educación elemental, tienen un desempeño escolar muy bueno en donde demuestran tener dominio de los aprendizajes, sin embargo resalta que se puede mejorar esto a niveles óptimos con un trabajo coordinado entre familia y escuela y así elevar la calidad educativa que reciben los niños y niñas del plantel.

**7.- ¿Cómo usted determina la motivación que tienen los estudiantes por aprender?**

Para la directora del plantel, la motivación de los estudiantes por aprender es buena, y para optimizarlas a muy buena depende de las estrategias que el docente ponga en práctica y así lograr un aprendizaje significativo, que lo conlleve a ser agresivo en pos de desarrollar destrezas y habilidades tanto psicomotrices como cognitiva y cognoscitiva, en base a la interacción en el proceso clase.

## **10.- COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS**

Una vez desarrollado el proceso de investigación la autora del presente sostiene que la hipótesis “La ambientación lúdica incide en el aprendizaje escolar en la educación elemental básica en la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone durante el segundo quimestre del 2014” fue validada por las siguientes argumentaciones:

Que según los padres de familia en la tabla N° 11, el 63% de los docentes no realizan ambientación lúdica, situación que es corroborada en el gráfico N° 1 por los docentes y en la cuadro N° 22 por los estudiantes, ya que según la directora del plantel en la pregunta dos de la entrevista resalta que las maestras no están lo suficientemente capacitadas en ambientación lúdica y que además los espacios en las aulas de clases limitan esta opción didáctica por el exceso de estudiantes que hay en cada una de estas, lo cual contradice los intereses de los estudiantes ya que según el cuadro 22 el 99% de estos les gustan las dinámicas y de acuerdo a la tabla N° 23 el 84% los niños mantienen el deseo de desarrollar algún juego o actividad recreativa o motivacional en cada clase, sabiendo que estas actividades mejoran la interacción en clases de los alumnos según las tablas N° 7 Y 17 ; por otro lado se evidencia en la tabla N°6 y 15 que el 50% de la ambientación lúdica que se realiza no se las relaciona con el tema a tratar; lo que ha conllevado el 31% de los padres de familia manifiestan que tienen hijos con bajo nivel de aprendizaje según la tabla N°19, situación que es ratificada por los gráficos N°30 y 31 en donde se evidenció en la ficha de observación que más del 51% de los estudiantes tienen bajo nivel de aprendizaje y por ende un bajo rendimiento escolar, porque los procesos desarrollados en un 50% no promueven el desarrollo cognitivo de los niños según las tablas N° 10 y 20 y 32 respectivamente.

Por los argumentos antes citados se sostiene que la ambientación lúdica sí incide en el aprendizaje escolar de los niños y niñas de la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone durante el segundo quimestre del 2014, por lo tanto queda validada la hipótesis planteada.

## **CAPITULO V**

### **11. CONCLUSIONES**

Una vez realizada la investigación de campo y habiéndose comprobado la hipótesis de la misma, la autora del presente trabajo de Titulación determinó las siguientes conclusiones:

Que la ambientación lúdica favorece significativamente al aprendizaje escolar de los estudiantes de básica elemental, ya que elevan los niveles de motivación y mejora la interrelación entre compañeros, lo cual estimula los deseos de estar activamente desarrollando procesos en clases y aprendiendo con entusiasmo ya que lo condiciona psicológicamente a las intenciones de la enseñanza planificada.

Que las actividades lúdicas más apropiadas para utilizarse en la Educación Básica Elemental, son diversas, y van desde las dinámicas, juegos recreativos, trabalenguas, retahílas y canciones interactivas, las que les llama la atención y los niños mantienen el deseo por desarrollarlas, ya que les permite mantenerse activos de forma permanentes en el aula de clases.

Que las actividades lúdicas que ayudan a la adaptación y motivación del estudiante son diversas ya que toda estrategia didáctica que utilice el docente como ambientación lúdica, si ésta se la desarrolla con dinamismo y alegría el niño la asumirá como algo agradable para él y mantendrá el deseo de volverlas a realizar según la tabla N° 23 de la investigación de campo.

Que el nivel de aprendizaje de los niños de Educación Básica Elemental, según los involucrados de la investigación en las tablas N°19, 30 y 31 que un aproximado al 50% de estos es bajo, ya que los procesos realizados no han logrado un buen desarrollo cognitivo y por ende se genera una deficiencia notoria en el procesos enseñanza aprendizaje; lo cual compromete a la consecución efectiva de los objetivos institucionales con la comunidad educativa, de dar una educación de calidad a los estudiantes.

## **12. RECOMENDACIONES**

Una vez determinadas las conclusiones del Trabajo de Titulación y habiendo propiciado un proceso de reflexión y argumentación sobre las mismas, la autora de la presente investigación plantea las siguientes recomendaciones:

.Que los docentes deben capacitarse en ambientación lúdica, para poder propiciar procesos pedagógicos activos que llamen la atención de los niños, sobre todo en la Básica Elemental, donde existen niños de entre 6 y 8 años que son amantes del juego y la recreación.

Que las docentes de Básica Elemental deben elaborar un rincón de cuentos, fábulas, retahílas, trabalenguas, adivinanzas, canciones, dinámicas y motivaciones y empoderarse de ellas, para que las ejecuten de acuerdo a las necesidades didácticas, para que los estudiantes aprendan de forma interactiva y divertida.

Que durante la jornada clase las docentes de la institución por lo menos desarrollen cinco actividades de ambientación lúdicas por día, para mantener la motivación de los estudiantes en el desarrollo de la clase y vea al proceso enseñanza como un algo agradable y divertido y viabilice el aprendizaje, estimulando positivamente la psiquis del niño, para que éste sea efectivo y significativo.

Que se deben hacer procesos de refuerzo académico de forma sistemática, para poder nivelar a los estudiantes que tienen bajo nivel de aprendizaje, ya que es fundamental para lograr un buen desarrollo escolar de los mismos, ya que los dominios bases son imprescindibles para que un estudiante tenga un progreso en desarrollo curricular.

### **13. BIBLIOGRAFÍA**

1. **AGUILERA, A.** (2005) Introducción a las dificultades del aprendizaje. España, McGraw-Hill/Interamericana de España.
2. **ARNAIZ, P.; RABADÁN, M.; VIVES, I.** (2001) La psicomotricidad en la escuela: una práctica preventiva y educativa. Aljibe. Málaga, España.
3. **ARRANZ, J.D.** (2000) Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española: Madrid, España.
4. **BAQUE, Julio** (2013) Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas. Ecuador.
5. **BAQUERO, R. y TERIGI, F.** (2006) "En búsqueda de una unidad de análisis del aprendizaje escolar".
6. **BIGGE** (2010) Teorías de aprendizaje para el maestro. México.
7. **BRUECKNER, L. J. Y BOND, G. L.** (2004) Diagnóstico y tratamiento de las dificultades en el aprendizaje. Ediciones Rialp. Madrid, España.
8. **CANO, Isabel** (2006) Espacio, comunicación y aprendizaje. Sevilla: Díada.
9. **DÁVILA, J** (2008) El juego y la ludoteca. Talleres gráficos universitarios 1ª impresión. Mérida: Venezuela.
10. **DORNYEI, Z** (2005) The psychology of the language learner: Individual differences in second language acquisition, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
11. **FERNÁNDEZ** (2007) Didáctica de la Educación. Editorial Editez. Madrid: España.
12. **GAGNÉ** (2010) La condiciones de aprendizaje. México.
13. **GAUQUELIN, Françoise** (2002) Aprender a aprender. Ediciones Mensajero. Bilbao, España.

14. **GONZÁLEZ**, Juan (2007) Didáctica o dirección del aprendizaje. Ediciones Paidós, Bogotá, Colombia.
15. **GUARDERAS**, Fabián (2010) Pautas Psico-educativas en niños. PROPUMED: Quito, Ecuador.
16. **GUTIERREZ**, R. (2006) El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid, España.
17. **JIMÉNEZ**, B (2009) Lúdica y recreación. Magisterio.. Colombia.
18. **KIMMEL**, S (2011) El crecimiento y el desarrollo. Filadelfia. USA.
19. **MARTINEZ** (2010) Los valores humanos y sus estados de ánimos. México.
20. **MERCANO** (2010) Economía de la educación, Editorial Instituto de Ciencias y Estudios Superior. México.
21. **MERCANO** (2011) Economía de enseñanza. México.
22. **MOLLA**, Andrea (2013) Motivación escolar. Euroresidentes. Pasión por la vida.
23. **MOTTA**, C. (2004) Fundamentos de la educación. Colombia Cerlibre. Bogotá, Colombia.
24. **MOTTA**, Jesús (2008) La lúdica, procedimiento pedagógico. Universidad Nacional. Bogotá, Colombia.
25. **NÚÑEZ**, Rodrigo (2011) Motricidad humana, actividad física y el deporte. Universidad de Granada. España.
26. **PÉREZ**, Ricardo (2004) Desarrollo psicomotor en la infancia. Editorial Ideas propias. España.
27. **PERVIN**, L.A. (2007) Personalidad: Teoría, diagnóstico e investigación.: Desclée de Brouwer. Octava edición. Bilbao, España.
28. **PIAGET**, J (2006) Teoría cognoscitiva. México.
29. **PILA**, Jorge (2012) La motivación como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de competencias comunicativas. Universidad de Guayaquil. Ecuador.
30. **PIMIENTA** (2009) Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Ed Person, México.

31. **RELLOSO**, Gerardo (2007) Departamento de Producción de Colegial Bolivariana, C.A, Ed. Psicología. Colegial Bolivariana, C.A.Caracas, Venezuela.
32. **RIVA** Amella, J.L. (2009) Como estimular el aprendizaje. Editorial Océano. Barcelona, España.
33. **SCHMECK** (2008) Individual. New York. USA.
34. **TORRES**, L (2004) Tres enfoques teórico-prácticos. Trillas. México.
35. **ZALABALZA** (2005) El escenario y sus protagonistas, Narcea: Madrid, España.
36. **ZIELINSKI**, T (2006) Juegos y actividades preescolares. II Edición. Ediciones Ceac. Barcelona. España.



# **ANEXOS**